

I grandi temi dell'arredobagno 6/6

INTEGRAZIONI



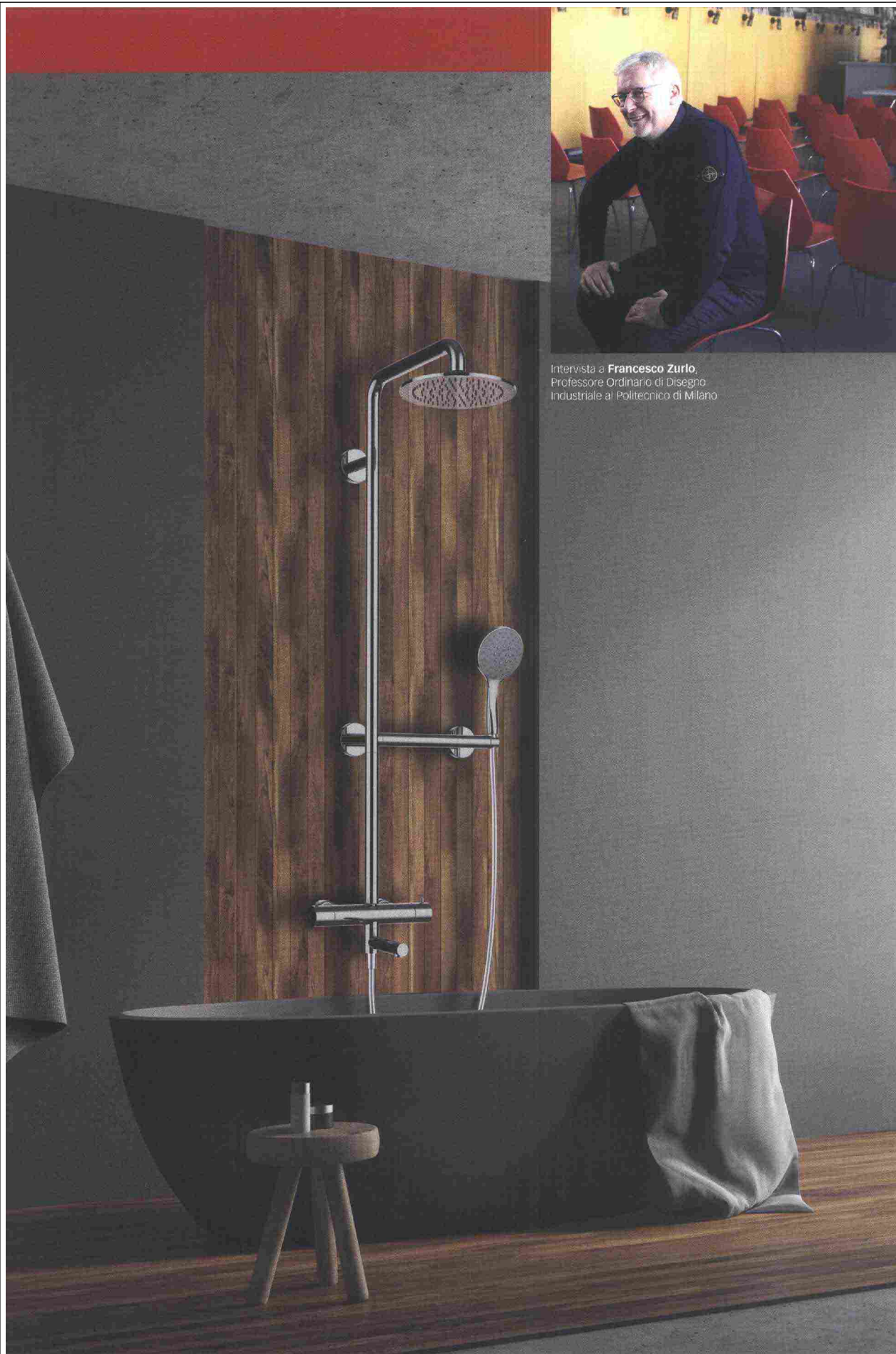
Siamo arrivati al sesto e ultimo appuntamento della serie di interviste e rassegne dedicate a quelli che abbiamo individuato come i sei grandi temi dell'arredobagno. Quello del "sociale", trasversale ai temi trattati precedentemente (stile, etica, materiali, tecnologia, valore) si pone come punto di partenza e punto di arrivo per qualunque attività di progettazione e realizzazione di una soluzione per la stanza da bagno.

testi di **Claudia Marfella**



L'accezione "sociale" applicata alla progettazione di arredi e spazi destinati all'area bagno spesso ed erroneamente fa riferimento a categorie di persone specifiche, quali diversamente abili e anziani, mentre in realtà tale accezione andrebbe rapportata sempre e comunque a prodotti e progetti destinati a tutti e volti a migliorare la vita e la quotidianità di tutti, a mutarne le abitudini e a soddisfarne i bisogni. Nel 1971, escludendo tutto ciò che rientrava nella categoria del superfluo o del frivolo, Victor Papanek con il saggio "Design for the Real World. Human Ecology and Social Change", aveva esaminato le buone pratiche di un design sensibile e responsabile, prospettando la possibilità

di incidere realmente nel tessuto sociale e sollevando aspetti quanto mai attuali, come quelli legati ad esempio alla sostenibilità. Facendo tesoro della lezione di Papanek, per mettere a fuoco la questione, toccare una molteplicità di prospettive e guardare ai prodotti attraverso una visione integrata, abbiamo affrontato questo tema partendo da un punto di vista metodologico e ne abbiamo discusso con Francesco Zurlo, Professore Ordinario di Disegno Industriale al Politecnico di Milano, impegnato in prima persona in una serie di pratiche innovative che toccano direttamente o indirettamente non solo elementi legati al design sociale, ma anche a quello strategico e al management.



Intervista a **Francesco Zurlo**,
Professore Ordinario di Disegno
Industriale al Politecnico di Milano

Il design sociale può essere considerato un approccio metodologico che spinge chi progetta a concepire oggetti o sistemi che incidano in modo positivo sulle abitudini dei destinatari, rispettando contaminazione tra culture e mutate esigenze sociali. In uno scenario così variegato, qual è il metodo giusto da adottare?

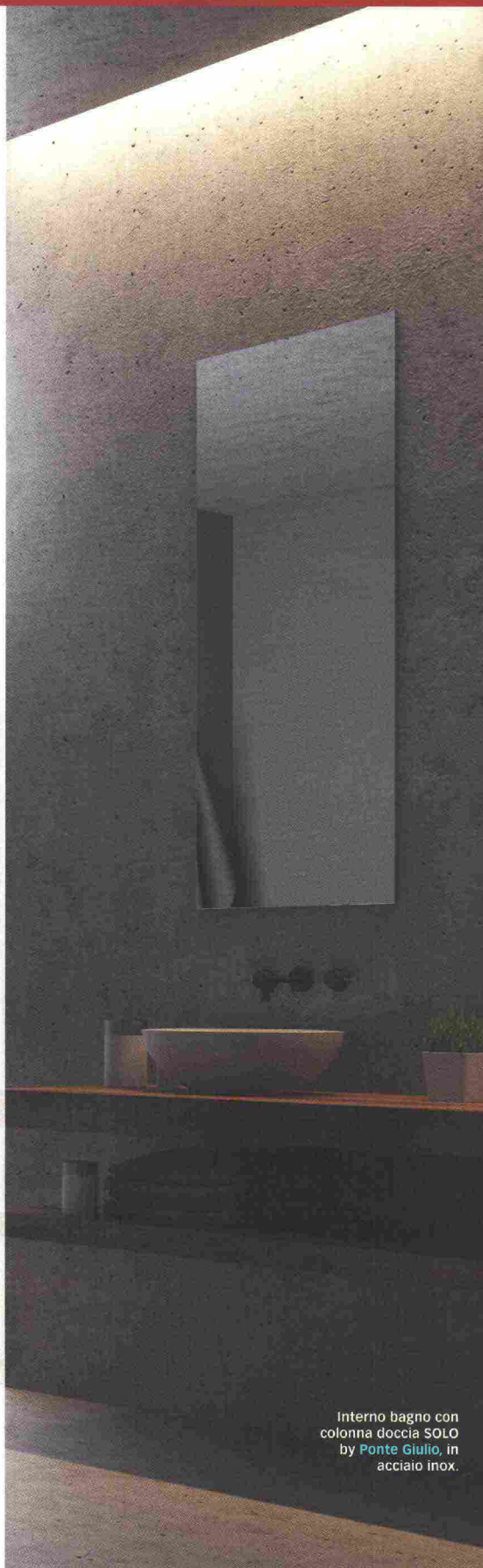
"Sono diversi gli aspetti da considerare per un corretto approccio metodologico: dall'innovazione delle pratiche legate alla società stessa, alle questioni di genere, agli squilibri, all'integrazione e ai problemi legati alle comunità. Al momento sto seguendo il progetto "Longevity: Social Inclusion for the Elderly through Walkability", finanziato dalla Fondazione Cariplo, con l'Università Bicocca di Milano e il RCAST (Research Center for Advanced Science and Technology) dell'Università di Tokyo. Stiamo studiando la percorribilità dei percorsi urbani, per far muovere in sicurezza le persone anziane, con l'obiettivo di facilitare le occasioni aggregative e l'integrazione sociale. Attraverso una ricerca empirica basata su delle interviste che abbiamo condotto, sulla valutazione dei luoghi che a Milano presentano una più alta capacità di incidenti in riferimento alle diverse fasce demografiche, abbiamo dato vita ad attività di design partecipativo, di Co-design, per definire delle linee guida che ci aiutino a rendere una città inclusiva, a misura delle persone anziane e di chi ha una disabilità. In quest'ottica il design offre una visione sistemica, svolge un ruolo strategico, collaborando in qualche caso con le amministrazioni locali, per migliorare la qualità della vita di un certo gruppo di persone, generando coesione sociale e consolidando l'idea di comunità. Del resto l'essere umano è un essere relazionale, ha bisogno di sentirsi parte attiva di un contesto più ampio e favorire attraverso la progettazione delle possibilità di interazione. Fare design per l'innovazione sociale vuol dire mettere la comunità al centro, con soluzioni alternative al welfare. Il designer può incidere anche attraverso la progettazione di prodotti che sono espressione di servizi, come ad esempio un semaforo intelligente o dei bagni pubblici facilmente fruibili".

Si tratta, quindi, di un approccio onnicomprensivo basato su una progettazione trans generazionale che non banalizzi il concetto di Design for all. Quali possono essere gli interventi su scala urbana per l'immediato futuro?

"Sempre muovendoci sul tessuto sociale, penso al social housing, un tema che al Politecnico affrontiamo da diversi anni, partendo da un'intuizione interessante: prima di pensare alla progettazione di luoghi condivisi, bisogna costruire la comunità, far incontrare persone differenti per età, fasce di reddito, culture e provenienze geografiche. Una volta identificate le caratteristiche di questo insieme embrionale, è più facile comprendere quali sono le buone pratiche da portare avanti. La progettazione di luoghi condivisi, oltre a essere un esempio concreto di design per l'innovazione sociale, offre delle prospettive interessanti anche per le società di investimento immobiliare che pur ottenendo meno profitti da certe tipologie di progetti, possono ottenere delle agevolazioni dalla pubblica amministrazione. Del resto, il design sociale non va considerato sulla base di una logica esclusivamente economica, ma va valutato in termini di ritorno di capitale umano da far crescere, un bilancio sociale che le aziende dovrebbero considerare come un valore, svincolato dalla nozione esclusiva di costo. Era questa, d'altronde, la vocazione delle prime imprese, dalle corporazioni medievali alle prime aziende di stampo moderno che stabilivano un patto con la comunità, la quale era legittimata a ritirare la licenza d'impresa qualora questo patto non fosse stato onorato. Il compimento pieno di un design sociale, implica un ritorno a questi principi, al legame con il territorio, all'externalità che trasforma il costo in un valore".

Nella pianificazione di Co-design alle quali accennava, la progettazione è una piattaforma libera, completata dall'utilizzatore finale. Le aziende dovrebbero, quindi, pensare a prodotti o a sistemi che siano layout modulari, adattabili alle differenti situazioni o esigenze?

"Uno scenario è un progetto abilitante che si presta a variegate possibilità di lettura e interpretazione, un po' come l'opera aperta per Umberto Eco. Lavorando per il sociale non si può avere un progetto chiuso, ma sulla base di una regola d'ingaggio, bisogna accogliere il contributo di altri, del designer ad esempio, un creativo pratico che pensa a diversi scenari possibili, a strumenti comunicativi che servono a intraprendere delle direzioni differenti. Nella dimensione collettiva, un progetto inclusivo che pensi alla comunità e al ruolo di ciascuno, non può non tener conto degli inoccupati. Un altro tema rilevante è, infatti, quello del fare, fisico o digitale; ci si sente parte di una comunità facendo, producendo. Non a caso Richard Sennett, filosofo e allievo di Hanna Arendt, ha intitolato un celebre saggio "L'uomo artigiano", mettendo al centro la pratica del fare, mentre con il titolo successivo "Insieme", ha definito la collaborazione come una delle prime espressioni dell'essere umano. I due testi racchiudono due concetti che si completano: è attraverso il fare che si crea una relazione con gli altri. In quest'ottica il design che è per l'appunto una disciplina del fare, svolge un ruolo determinante, per la sua vocazione a realizzare artefatti".



Interno bagno con
colonna doccia SOLO
by Ponte Giulio, in
acciaio inox.