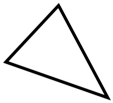


PVBLICA



DAI Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione

A cura di Alberto Sdegno e Veronica Riavis



ISBN 9788899586355



PUBLICA

COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo
Dino Borri
Paolo Ceccarelli
Enrico Cicalò
Enrico Corti
Nicola Di Battista
Carolina Di Biase
Michele Di Sivo
Domenico D'Orsogna
Maria Linda Falcidieno
Francesca Fatta
Paolo Giandebiaggi
Elisabetta Gola
Riccardo Gulli
Emiliano Ilardi
Francesco Indovina
Elena Ippoliti
Giuseppe Las Casas
Mario Losasso
Giovanni Maciocco
Vincenzo Melluso
Benedetto Meloni
Domenico Moccia
Giulio Mondini
Renato Morganti
Stefano Moroni
Stefano Musso
Zaida Muxi
Oriol Nel.lo
João Nunes
Gian Giacomo Ortu
Rossella Salerno
Enzo Scandurra
Silvano Tagliagambe

Tutti i testi di PUBLICA sono sottoposti a double peer review

DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione

COMITATO ORGANIZZATORE

Alberto Sdegno
(coordinamento scientifico e organizzativo)
Veronica Riavis

COMITATO PROMOTORE

Marco Giorgio Bevilacqua
Cristina Cåndito
Enrico Cicalò
Tommaso Empler
Alberto Sdegno

COMITATO SCIENTIFICO

Giuseppe Amoroso
Francesco Bergamo
Marco Giorgio Bevilacqua
Fabio Bianconi
Giorgio Buratti
Pedro Manuel Cabezas-Bernal
Christina Conti
Antonio Calandriello
Adriana Caldarone
Antonio Camurri
Cristina Cåndito
Enrico Cicalò
Agostino De Rosa
Tommaso Empler
Sonia Estévez-Martín
Maria Linda Falcidieno
Marco Filippucci
Alexandra Fusinetti
Andrea Giordano
Per-Olof Hedvall
Alessandro Meloni
Alessandra Pagliano
Ivana Passamani
Leopoldo Repola
Veronica Riavis
Michela Rossi
Giuseppina Scavuzzo
Roberta Spallone
Alberto Sdegno
Valeria Tatano
Paula Trigueiros
Michele Valentino
Ornella Zerlegna

PATROCINI

- UID - Unione Italiana per il Disegno
- UNIUD - Università degli Studi di Udine
- CUG UNIUD - Comitato Unico di Garanzia per le pari opportunità, la valorizzazione del benessere di chi lavora e contro le discriminazioni dell'Università degli Studi di Udine
- CISM - Centro Internazionale di Scienze Meccaniche
- CRAD FVG - Consulta Regionale delle Associazioni delle Persone con Disabilità e delle loro Famiglie del FVG - odv
- CRIBA - Centro Regionale di Informazione sulle Barriere Architettoniche Friuli Venezia Giulia
- Confindustria Udine

Il Convegno è stato organizzato nell'ambito dell'Ecosistema dell'Innovazione iNEST (Interconnected Nord-Est Innovation Ecosystem) in parte finanziato dall'Unione Europea - NextGenerationEU (PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA PNRR - MISSIONE 4 COMPONENTE 2, INVESTIMENTO 1.5 D.D. 1058 23/06/2022, ECS00000043).

I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia solo quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o della Commissione Europea. Né l'Unione Europea né la Commissione Europea possono essere ritenute responsabili per essi.

L'evento è stato anche in parte finanziato dall'Università degli Studi di Udine all'interno delle iniziative a supporto del Piano Strategico di Ateneo 2022-2025, nell'ambito del Progetto Interdipartimentale ESPerT.

IMPAGINAZIONE

Marco Giorgio Bevilacqua
Piergiuseppe Rechichi
Veronica Riavis

SITO DEL CONVEGNO

www.disegnodai.eu
Alexandra Fusinetti
Veronica Riavis

PUBLICA



DAI Il Disegno per
l'Accessibilità e
l'Inclusione

A cura di Alberto Sdegno e Veronica Riavis

ISBN 9788899586355

Alberto Sdegno, Veronica Riavis (a cura di)
Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione.
Atti del II convegno DAI, Udine 1-2 dicembre 2023
© PUBLICA, Alghero, 2023
ISBN 9788899586355
Pubblicazione Dicembre 2023

PUBLICA
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica
Università degli Studi di Sassari
WWW.PUBLICAPRESS.IT



Sommario

- II **Presentazione**
Francesca Fatta

- VI **Esperienze in ambito museale e interdisciplinarietà: con il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione**
Alberto Sdegno, Veronica Riavis

- XVI **I ciechi e la pittura**
Aldo Grassini

- XXX **Progettare nuove realtà espositive o innovare realtà già esistenti: le soluzioni accessibili adottate dai Civici Musei di Udine**
Paola Visentini

- FOCUS 1**
Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione spaziale

- 4 **Il progetto emancipante: il disegno come strumento di *self-empowerment***
Giuseppina Scavuzzo, Patrizia Cannas

- 18 **Accessibility and conservation. The inaccessible Balkan Orthodox Monasteries**
Adriana Trematerra

- 34 **Approcci per una conoscenza inclusiva. Le chiese inaccessibili di Berat in Albania**
Angelo De Cicco, Gennaro Pio Lento, Luigi Corniello

- 50 **Il patrimonio architettonico residenziale dell'isola di Hydra in Grecia: esperienze tattili**
Fabiana Guerriero, Luigi Corniello

- 66 **La città accessibile: un progetto di inclusione sociale**
Fabio Bianconi, Marco Filippucci, Simona Ceccaroni, Filippo Cornacchini, Michela Meschini, Andrea Migliosi, Chiara Mommi, Giulia Pelliccia

- 80 **Per un itinerario tattile del sotterraneo come luogo di culto in Calabria**
Francesco Stilo
- 94 **La *promenade architectural* come strumento per una progettazione accessibile e inclusiva**
Alberto Cervesato
- 110 **Ridisegnare l'archeologia. Il progetto dell'accessibilità in aree archeologiche**
Claudia Pirina, Giovanni Comi, Vincenzo d'Abramo
- 126 **Notazioni sull'accessibilità per i beni culturali: l'intreccio tra progetto di restauro e nuove tecnologie digitali**
Alessandra Biasi
- 138 **Il Paesaggio Accessibile**
Grazia Zussino

FOCUS 2

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione socio-culturale

- 152 **Valorizzare la città della memoria: il valore del Disegno per la comunicazione tattile**
Ivana Passamani, Cesira Sissi Roselli, Virginia Sgobba
- 172 **Stampa 3D e fruizione aptica per la valorizzazione del patrimonio culturale abruzzese: il caso studio dei tabernacoli lignei dei frati marangoni tra XVII e XVIII sec.** Giuseppe Nicastro, Alessandro Luigini, Francesca Condorelli
- 188 **Simbolo "sui Generis", lingua a servizio delle identità**
Giulio Giordano
- 200 **Il Disegno nelle strategie per la valorizzazione e l'accessibilità del patrimonio museale universitario: la collezione Curioni del Politecnico di Torino**
Maurizio Marco Bocconcino, Mariapaola Vozzola, Martino Pavignano
- 216 **Le diversità culturali come valore aggiunto della rappresentazione dei luoghi. Il caso napoletano di un progetto laboratoriale per cittadini stranieri**
Anna Teresa Alfieri

- 228 **Creating Virtual Art Galleries to improve dissemination and accessibility**
Pedro M. Cabezos-Bernal, Pablo Rodríguez-Navarro, Teresa Gil-Piqueras,
Daniel Martin-Fuentes, Adriana Rossi
- 244 **Raccontare la storia con i disegni: due casi studio genovesi**
Gaia Leandri, Maria Elisabetta Ruggiero, Ruggero Torti
- 260 **Arteterapia multimediale: il progetto del *Museo-Ambulatorio Cur'Arti***
Davide Mezzino, Francesca Barella
- 280 **Il virtuale per superare i limiti del reale: l'esperienza del progetto *3Dlab Sicilia***
Giuseppe Di Gregorio
- 294 **Seeing architecture through hands: 3D models as an inclusive educational tool in the *In-VisiBLE* project**
Micaela Antonucci, Federico Fallavollita
- 312 **Note e principi di comunicazione accessibile e rappresentazione inclusiva**
Veronica Riavis

FOCUS 3

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione cognitiva

- 326 **La realtà virtuale nella diagnosi e terapia dei disturbi d'ansia: *literature review* per individuare contributi e potenzialità del Disegno**
Piergiuseppe Rechichi, Valeria Croce, Marco Giorgio Bevilacqua
- 344 **Dall'accessibilità alle accessibilità: il disegno per l'inclusione molteplice del patrimonio culturale**
Valeria Menchetelli, Elisabetta Melloni
- 364 **An eye tracking approach for inclusive robotic drawing**
Lorenzo Scalera, Stefano Seriani, Alessandro Gasparetto, Paolo Gallina
- 376 **Editoria e didattica del disegno nelle scuole secondarie di secondo grado**
Massimiliano Ciammaichella, Luciano Perondi
- 394 **Un disegno prospettico accessibile. Aspetti percettivi e tecniche didattiche nell'ambito dei disturbi dello spettro autistico**
Cristina Càndito, Alessandro Meloni

FOCUS 4

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione psico-sensoriale

- 412 **Questioni di percezione. Racconti inclusivi e visioni insolite nel settore moda**
Alice Palmieri
- 426 **The 3D virtual restoration as sensory inclusion: the Samnitic tombs of Santa Maria Capuavetere**
Sara Gonizzi Barsanti
- 442 **Flowing accessibility**
Giulio Giordano, Marzia Micelisopo
- 454 **Dalle parole alle immagini e dalle immagini alle parole. Traduzioni linguistiche per l'accessibilità visiva attraverso la visione artificiale**
Enrico Cicalò, Michele Valentino, Simone Sanna
- 476 **Segni e disegni per l'accessibilità ambientale**
Christina Conti, Ambra Pecile
- 490 **FOREST THERAPY - RITORNO ALLA NATURA. Esperienze multisensoriali per il benessere psico-fisico**
Ornella Zerlenga, Massimiliano Masullo, Margherita Cicala, Rosina Iaderosa

FOCUS 5

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione museale

- 508 **VILLÆ (Tivoli, MiC). Percorsi di inclusione museale e accessibilità**
Andrea Bruciati, Lucilla D'Alessandro, Tommaso Empler, Alexandra Fusinetti
- 522 **Multi-sensory Guide: designing a new inclusive tool for Cultural Heritage**
Federico Gabriele D'Intino
- 538 **Dal modello digitale alla fruizione tattile. Creazione di un percorso museale interattivo e percettivo**
Sonia Mollica
- 552 **Modelli visuali cognitivi per l'esperienza museale. Il caso della Galleria Nazionale delle Marche**
Elena Ippoliti, Flavia Camagni, Noemi Tomasella

- 568 **Procedure per l'accessibilità dei musei. Integrazioni ai PEBA per le disabilità sensoriali e cognitive**
Tommaso Empler, Adriana Caldarone, Alexandra Fusinetti
- 582 **La ricostruzione del tempio dipinto nella Predica di San Paolo di Raffaello per la mostra "Raffaello. Nato architetto"**
Silvia Masserano
- 596 **Digitisation, 3D modelling and digital fabrication: an accessibility project for MAO in Turin**
Roberta Spallone, Marco Vitali, Davide Quadrio, Laura Vigo, Mia Landi, Francesca Ronco, Giulia Bertola, Fabrizio Natta, Enrico Pupi
- 616 **Geometria per l'Accessibilità della Reggia di Venaria Reale: modelli tangibili**
Ursula Zich, Martino Pavignano
- 634 ***Digital Museology*. Rappresentazione avanzata di spazi museali per l'accessibilità e l'esperienza interattiva**
Giuseppe Amoruso, Polina Mironenko
- 648 **Disegnare lo spazio e il movimento. Piccoli musei per tutti**
Luca Zecchin
- 662 **Strumenti digitali per l'accessibilità spaziale di siti culturali complessi**
Mariangela Liuzzo, Dario Caraccio, Egidio Di Maggio, Laura Floriano
- 682 **Attraversa i tuoi sensi: accessibilità e inclusione nel Museo di Casa Romei a Ferrara**
Manuela Incerti, Stefano Costantini
- 698 **Esperienze di documentazione per una fruizione ampliata dell'antica Kroton**
Sara Antinozzi, Andrea Marraffa, Salvatore Barba
- 710 **Modelli fisici per la percezione aptica di architetture dipinte: la *Trinità* di Masaccio**
Alberto Sdegno, Camilla Ceretelli



FOCUS 5

**Il Disegno per l'Accessibilità
e l'Inclusione Museale**



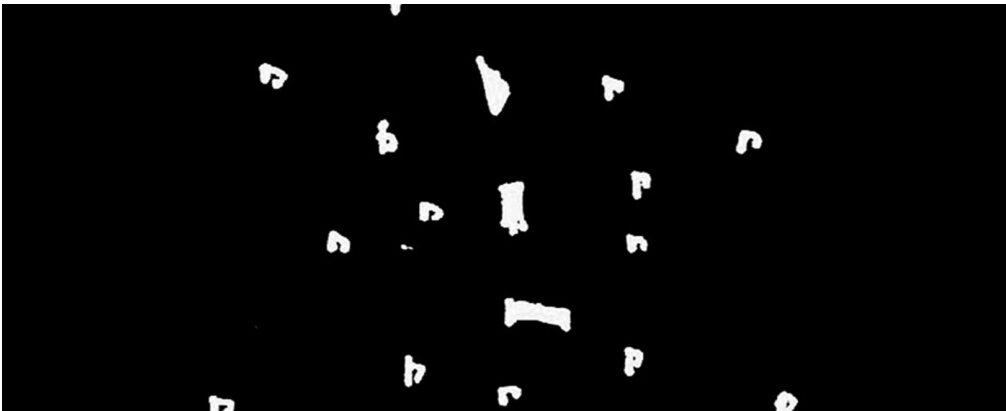
Disegnare lo spazio e il movimento. Piccoli musei per tutti

Luca Zecchin

Università degli Studi di Udine

Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura

luca.zecchin@uniud.it



Architettura
piccolo museo
accessibilità
inclusività
simultaneità

Architecture
Small Museum
Accessibility
Inclusiveness
Simultaneity

L'accessibilità e l'inclusività sono caratteristiche dello spazio architettonico che rimandano ai concetti di vivibilità, comfort, benessere, sicurezza, autonomia. Esse ci riguardano fisiologicamente e appaiono dover risultare simultaneamente nel disegno dello spazio e del movimento. La questione si mostra evidenziata nelle architetture a uso ampliato, assumendo caratteri specifici nel caso dei piccoli musei. La dimensione contenuta, il nesso con i problemi del riuso di contenitori preesistenti, il confronto con le risorse sovente limitate, da un lato, e la vocazione civile di avamposti culturali, la preziosità specifica che custodiscono, il ruolo di condensatori e propulsori all'interno di reti a geometria variabile, dall'altro lato, fanno di queste strutture un terreno problematico e, nel mentre, fertile per il progetto. Per svilupparlo, gli strumenti del disegno connessi all'ideazione, alla conoscenza, al controllo e alla rappresentazione dello spazio architettonico, sono *outils* nodali. Lontani da un approccio di tipo settoriale, si sostengono le ragioni sintetiche del progetto di architettura. Che significa composizione in sintesi naturale di aspetti molteplici concorrenti, assieme, alla definizione delle occasioni progettanti lo spazio architettonico nel suo farsi fenomeno simultaneo, adeguato alla natura e, quindi, all'uomo. Il tema è approfondito attraverso un caso di studio e progetto reale di un piccolo museo.

Accessibility and inclusiveness are characteristics of the architectural space that refer to the concepts of livability, comfort, well-being, safety, autonomy. They affect us physiologically and appear to have to appear simultaneously in the design of space and movement. The issue is highlighted in the architecture for extended use, assuming specific characters in the case of small museums. The contained dimension, the connection with the problems of the reuse of pre-existing containers, the comparison with the often-limited resources, on the one hand, and the civil vocation of cultural outposts, the specific preciousness they guard, the role of capacitors and propellers within variable geometry networks, on the other hand, make these structures a problematic ground and, in the meantime, fertile for the project. To develop it, the tools of drawing connected with the conception, knowledge, control, and representation of architectural space, are nodal *outils*. Far from a sectoral approach, the synthetic reasons for the architectural project are supported. That means composition in a natural synthesis of multiple competing aspects, together with the definition of the opportunities designing the architectural space in its making simultaneous phenomenon, appropriate to nature and, therefore, to man. The theme is deepened through a case study and real project of a small museum.

Obiettivi. Ambienti simultanei

Disegnare l'architettura come spazio costruito per l'uomo significa, tra l'altro, sostenere la sua fruizione da parte di tutti. L'accessibilità e l'inclusività, caratteristiche dello spazio architettonico nella sua ineludibile missione civile, ci riguardano fisiologicamente. Tutti noi, infatti, possiamo soffrire per una ridotta capacità motoria o sensoriale, sia in modo permanente, sia solo per periodi temporanei. Al di là dell'esigenza di poter disporre di ambienti privi di barriere, fisiche o concettuali, l'accessibilità e l'inclusività spaziale rimandano ai concetti di vivibilità, *comfort*, benessere, sicurezza, autonomia. È chiaro come questi aspetti appaiono dover risultare simultaneamente nel disegno dell'architettura inteso come progetto dello spazio e del movimento [Bocchi 2009]. Nella fruizione architettonica, infatti, spazio e tempo si mischiano in unità. Il movimento è orientato dall'interazione con lo spazio e influenzato dallo stesso. È una percezione esplorativa, paradigmatica del coinvolgimento corporeo. Relazionale, fenomenologica, simultanea.

Tutto ciò si mostra evidenziato nelle architetture a uso ampliato, che si offrono come luoghi preziosi per la collettività. Spazi d'uso significativi, al di là del loro essere o meno soggetti a vincolo, hanno implicita la peculiarità di dover essere goduti dal maggior numero possibile di persone, in qualsiasi situazione psico-fisica si trovino nel momento della fruizione stessa [Conti, Garofolo 2012]. È il caso dei musei, ambienti votati all'osservazione e alla narrazione, luoghi dove concetti e materie si toccano, intessendo rapporti utili allo sviluppo interattivo e plurisensoriale [Pezzini 2011]. Tutte le strategie museali sono oramai tese a fabbricare relazioni significative, generare identità, sviluppare attrazioni, facendosi strumento di costruzione sociale. L'accessibilità fisica, connessa alle barriere architettoniche e logistiche, la dimensione cognitiva e sensoriale, il senso di orientamento nello spazio, la sua flessibilità, tra gli altri, attengono alla vita stessa di un museo. E al suo compito di coltivare intelligenze multiple [Gardner 2006], letture differenti, approcci plurimi, esplorazioni percettive ed emotive stratificate [Arnehi 1962]. Il tema assume caratteri specifici nel caso dei piccoli musei. La dimensione contenuta, il nesso con le questioni del riuso di contenitori

preesistenti, il confronto con le risorse sovente limitate, da un lato, e la vocazione civile di avamposti culturali, la preziosità specifica che custodiscono, il ruolo di condensatori e propulsori all'interno di reti a geometria variabile, dall'altro lato, fanno di queste strutture un terreno problematico e, nel mentre, fertile per il progetto. I piccoli musei costituiscono oltre il 90% del patrimonio culturale italiano [Dall'Ara 2015], un capitale rilevante dal punto di vista sociale, economico, infrastrutturale, insediativo. Si parla di piccolo museo per indicare una realtà contenuta, che raccoglie qualcosa di caratteristico, radicato al territorio e alla comunità locale [1]. La sua definizione sta emergendo come una vera e propria esigenza, spesso riferita a interventi di rigenerazione a base culturale di contesti fragili, marginali, minori, promossi con il concorso di associazioni e privati. E il progetto dei dispositivi atti a garantire l'accessibilità e la fruizione spaziale di contenitori perlopiù di qualità limitata, non costruiti per l'uso cui vengono adattati, esaurisce le operazioni sostenibili, di trasformazione minima del già presente. In questo senso, i piccoli musei sono in simpatia con la creatività del progetto, rigenerando le costellazioni di risorse che gravitano in un contesto preciso, riconfigurando l'esistente con azioni misurate, strutturando l'abilità dello spazio ad accogliere persone e prodotti culturali in un'esperienza dialettica tra piccolo museo e luogo.

A partire da tali assunti, gli strumenti del disegno connessi all'ideazione, alla conoscenza, al controllo e alla rappresentazione dello spazio architettonico, sono *outils* nodali. Lontani da un approccio di tipo settoriale, si sostengono, quindi, le ragioni sintetiche del progetto di architettura. Che significa composizione in sintesi naturale di aspetti molteplici - cui fanno parte le caratteristiche reali dell'utenza ampliata e i principi dell'*Universal Design* [2] connessi all'accessibilità ambientale - concorrenti, assieme, alla definizione delle occasioni progettanti lo spazio architettonico nel suo farsi fenomeno simultaneo, adeguato alla natura, quindi, all'uomo.

Metodi. Palinsesti relazionali

Il tema sin qui tracciato è approfondito attraverso il caso di studio e progetto del Museo diffuso di Arte Contemporanea

di Lula [3]. L'architettura di questo piccolo museo è una struttura relazionale dove l'astrazione incontra il contesto, un palinsesto reso contemporaneo dalla composizione di eventi plastici, materici e cromatici minimi, interpreti dei principi del luogo. Si tratta di un'architettura di architetture che tende alla simultaneità. E in tale prospettiva, il disegno, nella sua doppia valenza di rappresentazione e raffigurazione, annoda l'intero processo progetto. Esso assume "il doppio significato di invenzione-progettazione e di operazione grafica per la costruzione-comunicazione dell'invenzione stessa" [Quaroni 1977, p. 32]. "L'architettura si serve infatti del disegno nel suo farsi opera costruita e nelle modalità secondo cui si manifesta, in virtù del fatto che la rappresentazione istituisce implicitamente una forma di analogia con la realtà, accompagnandosi all'architettura nelle diverse fasi del suo divenire, a partire dall'intuizione iniziale, attraverso la sua messa in forma, fino alla definizione puntuale dei suoi aspetti costruttivi e ben oltre la sua realizzazione, perché, una volta costruita, l'architettura si serve ancora del disegno per raccontarsi" [Di Luggo 2016, p. 279].

Il primo nodo del disegno ha carattere concettuale.

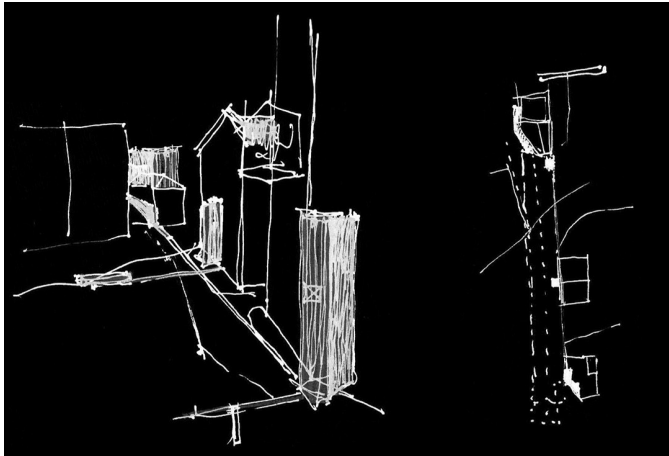
L'architettura del piccolo museo è una unità correlata di frammenti (Fig. 1). I quattro edifici recuperati sono *fragmentum* che registrano i segni del tempo, della vita, dell'assenza. La loro potenza documentaria e la loro forza evocativa sono assunti come elementi mnemonici da preservare e innovare nel tempo della contemporaneità. I frammenti trovati sono legati assieme attraverso nuovi frammenti, *outils* narrativi [Zecchin 2022] di un racconto articolato nello spazio e nel tempo (Fig. 2). La composizione degli spazi, la loro articolazione in sequenze orientate da misura, luce, vista, la tessitura plurispecifica di superfici, materie, cromatismi, i nuovi innesti per vedere, osservare, deambulare, per accedere, fruire, godere, sono gli elementi che disegnano lo spazio architettonico in movimento.

Il secondo nodo del disegno sonda la conoscenza.

"Ciò che non ho disegnato non l'ho visto" [Goethe 1875, p. 69]. Facendoci vedere, infatti, il disegno permette di comprendere la realtà dei manufatti preesistenti. E non si tratta di un mero esercizio necessario. Il rilievo diviene palinsesto progettante (Figg. 3-4). È un atto di interpretazione critica,

Fig. 01
Unità correlata di frammenti. L. Zecchin, foto del progetto realizzato (2022).

Fig. 02
Architettura di architetture. L. Zecchin, schizzo concettuale (2018), foto del progetto realizzato (2022).



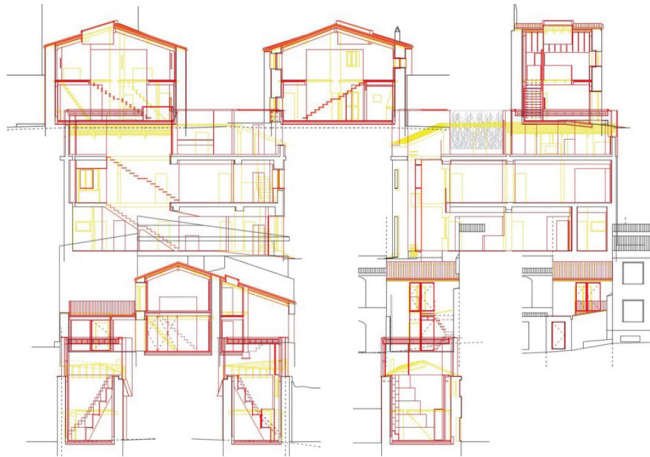
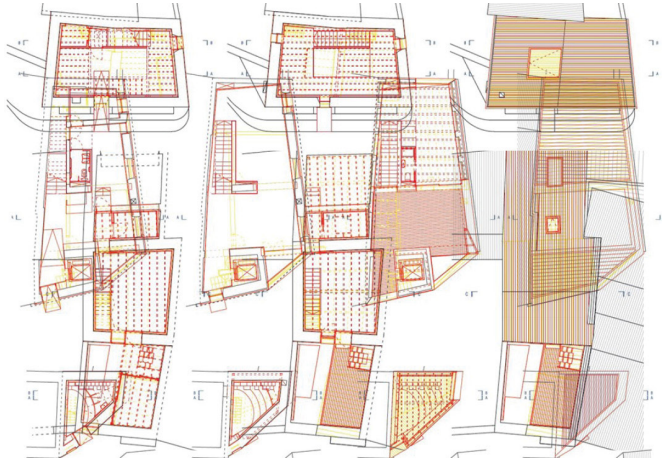
guida l'idea nel suo farsi. Esso implica delle scelte, registra la storia dei manufatti, evidenzia le superfetazioni, chiarisce le ragioni statiche, coglie le regole della forma e della sua possibile mutazione, nutre il pensiero, l'intenzione. Si tratta di un progetto implicito, mostra e traduce.

Il terzo nodo del disegno verifica le trasformazioni.

Il corpo umano è l'essenza della nostra percezione dello spazio. E lo spazio è lo strumento fondativo dell'architettura, intrinseco e relazionale [Holl 2004]. La nostra immagine mentale di uno spazio [Weisman 1981, p. 201] può essere favorita da fattori fisici e sensoriali [Pallasmaa 2007; Robinson, Pallasmaa 2015]. Nel piccolo museo, il senso di direzione è guidato dalla disposizione degli elementi nello spazio. I principi di parallasse [4], dissimmetria, chiarezza delle alternative di direzione, strutturano affacci continui tra spazi, movimenti verticali e obliqui, traguardi della vista che facilitano l'orientamento. La ripetizione analogica di cromatismi, materiali, strutture, riconoscono lo spazio. La luce naturale e le viste sui *landmark* [Lynch 1960] chiariscono un percorso ciclico e intuitivo (Fig. 5). Le connessioni verticali sono i punti di riferimento per la comprensione globale dello spazio (Fig. 6). I nuovi innesti si insediano nell'architettura rigenerata come corpi volutamente estranei, capaci di connettere gli ambienti dal punto di vista fisico, visivo e in rapporto con l'esterno, luoghi di pausa, riposo, incontro. Le informazioni visuali [Gibson 1979] sono integrate da quelle tattili e sonore con l'uso materico e cromatico. La sintesi architettonica di primo piano, piani intermedi e sfondo insieme alle qualità soggettive, tattili, cromatiche, materiche e della luce, formano la base di una percezione completa, sintetica, simultanea. Luce e materia disegnano uno spazio cromatico essenziale. Le scale in acciaio, i muri lisci scuri che contengono le attrezzature, i muri ruvidi bianchi, di margine, concorrono a dirigere e includere, narrando la storia stratificata tra nuovo e preesistente (Fig. 7). Il principio tettonico che combina assieme pesante e leggero, massa avvertita e gravità percepita, muove in direzione di una sintesi ossimorica. L'esito è un palinsesto relazionale, una stratificazione di manufatti mnemonici recuperati, tessiture di scrigni interni, innesti e micro-appendici per vedere, inquadrare, mostrare, e per fare di piazza e vicoli le ossature dello spazio connettivo del museo.

Fig. 03
Relazioni a più dimensioni. L. Zecchin, rilievo e disegno di progetto (2019), foto del progetto realizzato (2022).

Fig. 04
Palinsesto progettante. L. Zecchin, rilievo e disegno di progetto (2019), foto del progetto realizzato (2022).



Risultati. Relazioni stratificate

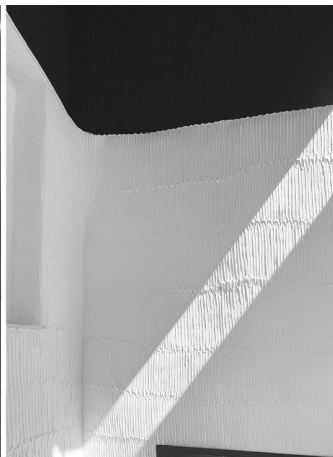
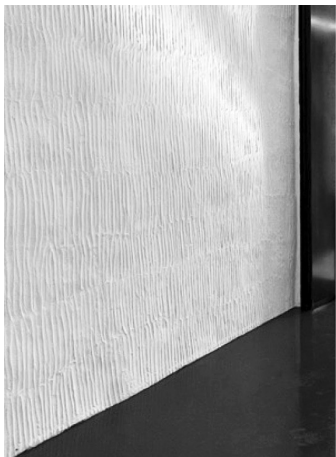
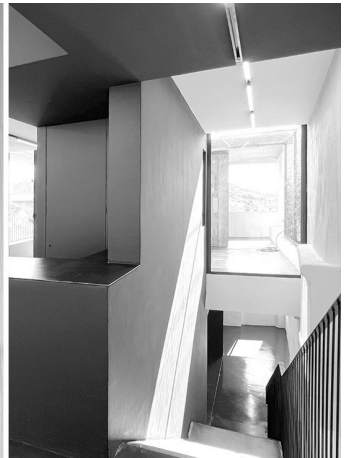
Schizzi, rilievi, elaborati tecnici, il disegno si connota quale dispositivo capace di prefigurare, controllare e restituire la realtà in sua assenza. Il disegno “è rimasto il solo rapporto corporeo che l’architetto attua con la fisicità della materia da formare: è la sua ultima manualità [Gregotti 1985, p. 65]. E in questa manualità costretta, l’architettura, a causa della sua complessità, può essere concepita solo a mezzo di una serie di immagini. Che sono frammenti del tutto unitario. Disegniamo piante, prospetti, sezioni, esplosi, assonometrie, prospettive. Tutte sono rappresentazioni di ciò che verrà, illusione di spazi reali. Poi l’architettura è costruita. E analogamente al suo concepimento, l’architettura può essere colta simultaneamente dal suo fruitore solo attraverso il movimento fisico e percettivo nello spazio. Un montaggio di frammenti. Che possono essere studiati singolarmente in fase progettuale per poi fondersi nella condizione finale dove il tutto diventa cinematico, simultaneità di parti ed elementi. È questo il ruolo più rilevante svolto dal disegno nel progetto del piccolo museo MACLula. Si tratta di un metodo noto, radicato nella storia dell’architettura e in quella dei maestri. Porre in relazione il movimento del corpo e dei sensi nello spazio, accompagnarlo con i limiti, la luce, le viste, le fenomenologie, le materie. Questi frammenti hanno il compito di farci vedere, sentire, attraversare, rigenerando di continuo la percezione [Malagugini 2008]. È un metodo del disegno e della rappresentazione. È un metodo della composizione, non solo architettonica, in cui l’opera si compone per scarti, pause, intervalli, vuoti. È l’architettura stessa, ancora oggi.

La trasformazione di ciò che è già costruito e il senso piacciono di trovare nel già esistente, riportano al centro del progetto la ricerca sui vincoli del reale. Il vincolo non corrisponde al valore attribuito a un già dato. Vincolo significa legare, annodare, intrecciare. Esso richiede un incontro, una relazione. I vincoli del reale sono opportunità. Ciò che limita e confina le possibilità di intervento permette al progetto di esistere, superando i principi astratti, preordinati. Assumendo la realtà come campo d’azione, l’architettura può sondare le circostanze di un incontro, che è costruire e rappresentare relazioni, narrazioni, racconti. Farsi ciechi, sordi, muti, in-

Fig. 05
Movimenti e percezioni. L. Zecchin, foto del progetto realizzato (2022).

Fig. 06
Luce, viste, connessioni. L. Zecchin, foto del progetto realizzato (2022).

Fig. 07
Tessiture murarie e cromatismi ossimorici. L. Zecchin, foto del progetto realizzato (2022).



sensibili al tatto, per poterli indagare e restituire ampliati nello spazio architettonico.

Il progetto del Museo diffuso di Arte Contemporanea di Lula è un' esplorazione per via sperimentale di tutto questo. La sua architettura rimanda al comporre figure, alla scelta del frammento, al suo chiarimento, alla combinazione con altre parti. Queste figure si disegnano per manipolazione e mescolanza di pezzi messi in tensione reciproca. E queste figure del disegno sono anche le forme della composizione e le parti della costruzione nel progetto realizzato (Figg. 8-9). Quella che si afferma è una architettura che continua a essere semantica, materica, costruttiva, composta, chiaramente appartenente a tempi diversi. È una continuità dialogante che dà forma allo spazio e al movimento per tutti.

Note

[1] Si veda APM, Associazione Piccoli Musei: <<http://piccolimusei.blogspot.it>>

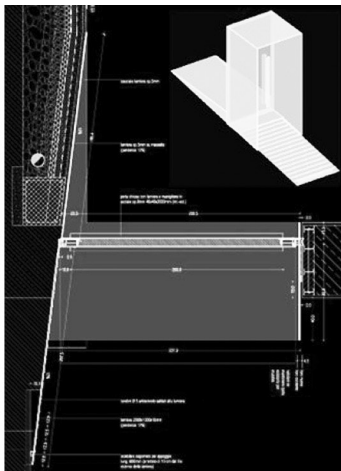
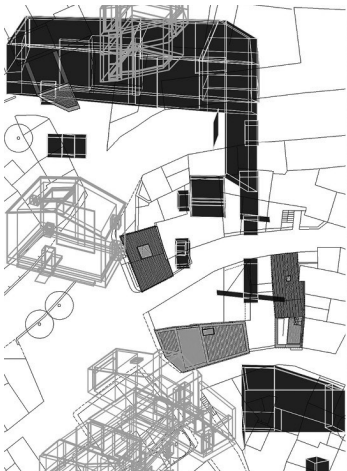
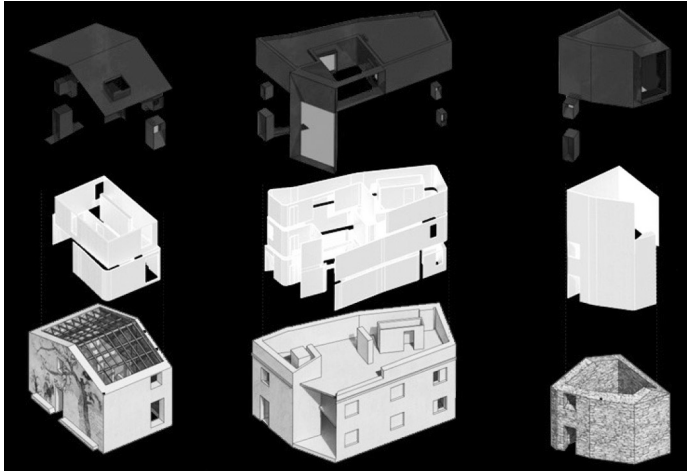
[2] Il termine *Universal Design* UD, coniato nel 1985 dall'architetto Ronald Lawrence Mace, considera la diversità degli utenti affinché le persone con disabilità possano godere di tutti gli spazi e i servizi su scala globale e su base paritaria. Per UD si intende la progettazione di prodotti, ambienti, programmi e servizi fruibili da tutte le persone, nella massima misura possibile, senza la necessità di adattamento o di progettazione specializzata. I sette principi dell'UD sono: equità, uso equo, utilizzabile da chiunque; flessibilità, uso flessibile, che si adatta a diverse abilità; semplicità, uso semplice ed intuitivo, facile da capire; percettibilità, il trasmettere le effettive informazioni sensoriali; tolleranza all'errore, minimizzare i rischi o le azioni non volute; contenimento dello sforzo fisico, utilizzo con minima fatica; misure e spazi sufficienti, rendere lo spazio idoneo per l'accesso e l'uso.

[3] MACLula è ideato e promosso dall'Associazione Julia Spazio d'Arte e MACLula srls: Domenico Fumagalli (presidente) e Maria Mannia (vicepresidente). Progetto architettonico e direzione artistica dei lavori: Luca Zecchin. Vincitore concorso internazionale di idee 2018, progettazione 2019, realizzazione 2020-22, con il contributo di GAL Nuorese Baronia, Regione Autonoma della Sardegna, Fondazione di Sardegna.

[4] Il termine *parallasse* descrive il cambiamento della disposizione di superfici che definiscono lo spazio come risultato del cambiamento della posizione dell'osservatore e si trasforma quando gli assi del movimento lasciano la dimensione orizzontale.

Fig. 08
Segni e segnali stratificati. L. Zecchin, disegno concettuale (2018), foto del progetto in fase di realizzazione (2021).

Fig. 09
Disegno, composizione, costruzione. L. Zecchin, disegno concettuale (2018), dettaglio costruttivo (2019), foto del progetto realizzato (2022).



Riferimenti bibliografici

- Arnheim R. (1962). *Arte e percezione visiva*. Milano: Feltrinelli.
- Bocchi R. (2009). *Progettare lo spazio e il movimento. Scritti scelti di arte, architettura e paesaggio*. Roma: Gangemi Editore.
- Conti C., Garofolo I. (2012). *Accessibilità e valorizzazione dei beni culturali. Temi per la progettazione di luoghi e spazi per tutti*. Milano: FrancoAngeli.
- Dall'Ara G. (2015). Verso il sesto appuntamento nazionale dei Piccoli Musei. <<http://piccolimusei.blogspot.it>>
- Di Luggo A. (2016). Variazioni figurative della modernità. In S. Bertocci, M. Bini (a cura di). *Le Ragioni del Disegno. Pensiero, Forma e Modello nella gestione della complessità*. Atti del 38° Convegno dei docenti delle discipline della Rappresentazione. Firenze, 15-16-17 settembre 2016, pp. 279- 286. Roma: Gangemi Editore.
- Gardner H. (2006). *On psychology and youth museums: Toward an education for understanding*. In A. Nuzzaci (a cura di). *Musei, pubblici e didattiche*, p. 123. Cosenza: Lionello Giordano.
- Gibson J.J. (1979). *The ecological approach to visual perception*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Goethe J.W. (1875). *Ricordi di viaggio in Italia nel 1786-87*. Milano: Mannini. [Prima ed. *Italienische Reise*, 1816].
- Gregotti V. (1985). *Il territorio dell'architettura*. Milano: Feltrinelli.
- Holl S. (2004). *Parallax. Architettura e percezione*. Milano: Postmedia.
- Lynch K. (1960). *The image of the city*. Cambridge: MIT Press.
- Malagugini M. (2008). *Spazio e percezione. Appunti di progetto*. Firenze: Alinea.
- Pallasmaa J. (2007). *Gli occhi della pelle. L'architettura e i sensi*. Milano: Jaka Book.
- Robinson S., Pallasmaa J. (2015). *Mind in architecture: Neuroscience, embodiment, and the future of design*. Cambridge: MIT Press.
- Pezzini I. (2011). *Semiotica dei nuovi musei*. Bari: Laterza.
- Quaroni L. (1977). *Progettare un edificio. Otto lezioni di architettura*. Milano: Mazzotta.
- Zecchin L. (2022). Architecture is outil. In *Arquitectura y paisaje: transferencias históricas, retos contemporáneos*. vol. I, pp. 625-637. Madrid: Abada.