**DESIGN FOR ALL, CULTURA E ACCESSIBILITÀ**

Evento proposto da Città della Scienza con Creactivitas in collaborazione con l’Ambasciata del Regno dei Paesi Bassi.

con

DICDEA Dipartimento di Ingegneria Civile Design Edilizia e Ambiente della SUN

ADI Associazione per il Disegno Industriale delegazione della Campania

ed il patrocinio di Design for all Europe

**Napoli – Città della Scienza, 3 e 4 Dicembre 2015**

**Background paper** a cura di Fabio Borghese Direttore di Creactivitas Creative Economy Lab e Carla Giusti Direttore Exhibition Team di Città della Scienza

Il ruolo della cultura nella società contemporanea diventa sempre più importante e strategico. Gli effetti che essa produce agiscono, in profondità, sui comportamenti delle persone e delle comunità. Negli ultimi anni il sistema della produzione culturale è stato attraversato da un importante processo di trasformazione nel quale si è passati da un modello di fruizione dei contenuti, prevalentemente passivo, ad una dimensione in cui è diventata centrale la partecipazione culturale attiva delle persone. La partecipazione culturale, come evidenziato da **Pierluigi Sacco**, nei suoi recenti lavori, produce valore in quanto induce le persone, attraverso l’interazione con i contenuti culturali, ad essere pro-attive e a contribuire alla produzione di idee e contenuti, in un processo dinamico di trasferimento di conoscenza e di apprendimento, nel quale sono stimolate a mettere in gioco le proprie capacità e competenze, sviluppandone, simultaneamente, di nuove. Idee e contenuti che si traducono in nuove visioni e significati che ispirano e supportano: percorsi di innovazione e coesione sociale orientati al miglioramento della qualità della vita, contenuti per le produzioni a base culturale e creativa, narrazioni capaci di riattivare la memoria e i processi identitari dei territori. In questo scenario, in cui la cultura si configura come fattore e agente primario di progresso, diventa indispensabile avere la capacità di elaborare politiche, strategie e strumenti finalizzati a creare le condizioni per garantire, aumentare e facilitare il grado di accesso e di partecipazione delle persone alla produzione culturale e ai suoi contenuti prendendo in considerazione le specifiche esigenze di ognuno. L’**Unione Europea** ha inserito in agenda, con il piano adottato nel 2014 dai ministri della cultura UE, come una delle quattro priorità strategiche principali per la collaborazione nelle politiche culturali : **una cultura accessibile e aperta a tutti**. Come evidenziato nel punto **1** del **Manifesto della cultura accessibile a tutti** (Torino il 6 aprile 2012) elaborato e sottoscritto da istituzioni e operatori del Piemonte: “Conoscere, considerare e conciliare le differenti esigenze della pluralità delle persone. Il fruitore di luoghi ed eventi culturali deve essere considerato nella sua accezione più ampia e completa, a favore di un approccio inclusivo che sappia tenere conto delle differenti specifiche esigenze e delle caratteristiche particolari (fisiche, motorie, sensoriali, comunicative, relazionali, intellettive, psichiche) di tutte le persone, con particolare attenzione alle persone con disabilità e con pluri-disabilità”. I musei per il ruolo di primaria importanza che rivestono all’interno del sistema della produzione culturale sono i primi luoghi a doversi attivare per essere completamente **accessibili a tutti**. Il concetto di accessibilità museale che è al centro degli studi e del dibattito attuale (come descritto da **Maria Chiara Ciaccheri** in :”**L’accessibilità museale come rivoluzione culturale** in che\_Fare.com del 14.05.2015”) intercetta discipline molto diverse: la museologia, la museografia, gli studi sui visitatori museali, la didattica, la curatela ma anche la pedagogia, i disability studies, le ricerche sul gaming, sulla partecipazione e il coinvolgimento delle comunità, ad esempio. Il caso specifico dell’inclusione della disabilità, cui spesso l’accessibilità museale viene associata in modo esclusivo, ne rende evidente le più ampie necessità di adozione. Un importante contributo per favorire l’orientamento delle organizzazioni a sviluppare progetti incentrati sull’accessibilità può venire dal mondo del design e dall’approccio **DESIGN FOR ALL** che è una metodologia globale per affrontare la progettazione dell’ambiente costruito, fisico e virtuale, individuando soluzioni innovative che consentano, di abbattere le barriere architettoniche e culturali, e permettere a tutte le persone, di avere pari opportunità per partecipare attivamente ad ogni aspetto della dinamiche della società. Presupposti centrali della sua azione sono la diversità umana, l’accessibilità e l’inclusione sociale.

In questo quadro di riferimento si colloca l’iniziativa **DESIGN FOR ALL ,CULTURA E ACCESSIBILTA’** promossa da **Città della Scienza** e **Creactivitas Creative Economy Lab** in collaborazione con l’**Ambasciata del Regno ei Paesi Bassi** nella quale operatori culturali, designers e ricercatori italiani e olandesi metteranno a confronto le proprie esperienze (nella prima giornata dei lavori in un seminario aperto al pubblico e nella seconda in un laboratorio multidisciplinare di co-design ad inviti) per individuare soluzioni e esplorare percorsi a supporto di politiche culturali innovative e della progettazione degli spazi dedicati alle attività culturali con particolare focalizzazione sui musei.

**Il seminario**

I lavori del seminario saranno strutturati nelle seguenti sezioni tematiche:

**Scenari**

I relatori focalizzeranno il loro contributo a descrivere lo scenario di riferimento i punti fondamentali delle principali tematiche che saranno affrontate e sviluppate nelle due giornate dei lavori.

**Orientamenti**

In questa sezione i relatori indirizzeranno il loro contributo,in funzione della propria esperienza, a descrivere le politiche e gli orientamenti in atto nelle loro organizzazioni e nei loro paesi di appartenenza ,con uno sguardo ai programmi delle Commissione Europea,sul tema dell’accessibilità e della partecipazione culturale.

**Metodologie e pratiche innovative**

In questa sezione i relatori racconteranno in particolare le esperienze legate ai loro progetti e alle metodologie ad essi collegate.

Ogni relatore avrà a diposizione per il proprio intervento max 12minuti e potrà avvalersi dell’ausilio di slides. I lavori saranno moderati da Luigi Amodio Direttore Generale di Città della Scienza e si svolgeranno in lingua inglese. Alla fine di ogni sezione tematica è previsto uno spazio dedicato alle domande provenienti dal pubblico dei partecipanti.

**Il wokshop**

I lavori del workshop saranno articolati, simultaneamente, su tre tavoli composti, da gruppi multidisciplinari, che discuterannosui temi dell’accessibiltàcognitiva, dell’accessibilità fisico-architettonitica e sull’accessibilità alla partecipazione alla coproduzione dei contenuti. Ognuno di essi sarà guidato da un facilitator e si potrà avvalere del supporto di una workstation per favorire la visualizzazione delle idee. Per stimolare la creatività nei partecipanti sarà allestita un’esposizione di prototipi e di progetti realizzata in collaborazione con diversi partners. I lavori saranno anche focalizzati a generare contributi di idee e soluzioni che possano essere inserite e sviluppate, nel **Fab Lab di Città della Scienza,** per i progetti di costruzione del Museo Corporea e del Nuovo Science Center di Città della Scienza.