

## Il progetto UTISS

A cura di Giovanni Francesco Magnani – Zero B

*“Se giri in tondo fissandoti la coda, inutile offrirti orizzonti” (Maria Luisa Spaziani)*

arTravaj partecipa al progetto UTISS.

UTISS ha lo scopo di ideare e realizzare interfacce utili alle persone diversamente abili per poter interagire con strumenti informatici, domotici e di telecomunicazione..

UTISS, in lingua piemontese significa “Utensile”, ossia:

“ogni semplice attrezzo atto alla lavorazione di legno, metalli e sim. (come ad es. il martello, le pinze, le tenaglie, le forbici, ecc.);

arnese impiegato in vari usi domestici, spec. in cucina: il mestolo, lo scolapasta, il tagliere sono utensili indispensabili in cucina; pezzo meccanico, usato manualmente o applicato a una macchina, che serve ad asportare o a incidere il materiale dei pezzi in lavorazione.”

Per arTravaj, UTISS è un buon nome per indicare “qualcosa” che serve a fare “qualcos’altro”, SOPRATTUTTO con tanti altri “qualcosa”: UTISS, un arnese tra i tanti...

UTISS è stato immaginato come un ausilio impugnabile collegato senza fili a un computer al fine di garantire alla persona diversamente abile una facile interfaccia. “Visualizzandolo”, UTISS si potrebbe immaginare come un oggetto cilindrico da impugnare con una sola mano, sensibile alla pressione della mano stessa su tutta la sua superficie e che trasmette periodicamente - via Bluetooth - ad un palmare (o notebook, pc, ecc) l’informazione sulla pressione che sta subendo. Il software sul palmare (notebook, pc, ecc) dovrebbe provvedere a codificare - attraverso convenzioni, configurazioni, ecc - la pressione ricevuta da UTISS come “debole” / “forte”, “continua” / “istantanea” e altre combinazioni tra pressione e durata temporale della pressione stessa. Imparando a riconoscere le capacità della persona - ossia riconoscendo le combinazioni di tempo e pressione che la persona stessa è in grado di generare - e permettendo quindi di associare tali capacità ai comandi, UTISS potrebbe rendere possibile uno scenario d’uso come il seguente in cui le combinazione di pressione e durata temporale potrebbero essere così interpretate:

- “debole”+ “continua”: “continua a fare ciò che stai facendo” (ad esempio: continua ad ascoltare la radio, la musica, ecc);
- “forte”+”istantanea”: “vai avanti” (ad esempio: prossimo brano, prossima stazione, ecc);
- “forte”+”continua”: “vai ai comandi”.

Naturalmente - qualora la persona fosse in grado di generare eventi più complessi (ad esempio, una pressione “forte”+”istantanea” seguita da una pressione breve “debole”+ “continua” conclusa con una pressione “forte”+”istantanea”; l’equivalente del doppio click sul mouse...) - si possono aumentare le combinazioni riconosciute e quindi rendere più veloce e/o complessa la navigazione tra i materiali ed i comandi.

Un interessante possibilità di UTISS potrebbe essere la capacità di “vibrare” in modo da consentire alla persona ed al software di interagire più direttamente. In un possibile scenario d’uso, il software pone in vibrazione per un dato periodo temporale UTISS mentre via audio informa la persona dell’arrivo di un messaggio; se la persona esegue una pressione “forte”+”istantanea” mentre UTISS vibra, ciò potrebbe significare “esegui l’azione e torna a cosa stai facendo” (ad esempio: interrompi la musica, leggi il messaggio e riprendi la musica), mentre una pressione “forte”+”continua” potrebbe significare “interrompi cosa stai facendo ed esegui l’azione” (ad esempio: chiudi il lettore musicale e leggi il messaggio; fatto ciò, il software ripropone il menu “principale”). La vibrazione potrebbe anche associata agli eventuali singoli tasti nella variante più sopra esposta consentendo così un ulteriore miglioramento dell’interazione con la persona.

Le caratteristiche ideali di UTISS potrebbero essere:

- essere robusto (a prova di caduta, di pressione eccessiva, ecc)
- essere leggero;
- essere piccolo;
- consumare poca energia;
- essere impermeabile (stile spazzolini elettrici);
- disporre di un bracciale in modo da non dover mai essere risposto, ma nemmeno essere tenuto perennemente in mano;

- essere ricaricabile senza bisogno di essere fisicamente collegato ad un cavo (sempre come uno spazzolino elettrico);
- essere ricaricabile in vari modi: dalla rete elettrica alle normali batterie in commercio, dalla presa dell'accendisigari dell'auto fino alla presa usb di un computer...e magari anche con l'energia solare e/o fotovoltaica).

## Il progetto Ora Si Può

“Per quelli che si sentono prigionieri, tutto diventa un muro. Anche una porta aperta.” (René Char)

arTravaj ha partecipato alla creazione del progetto Ora Si Può - Aiutare i Diversamente Abili a divenire diversamente autonomi presentato al Ministero della Pubblica Istruzione per il progetto [“Nuove Tecnologie e Disabilità” \(Azione 6: Progetti di ricerca per l'innovazione\)](#).

Il progetto è stato creato da un Consorzio i cui partner sono scuole, amministrazioni, aziende sanitarie locali del Piemonte, cooperative e aziende private.

Gli scopi del progetto:

- Aiutare alunni con gravi disabilità a comunicare mediante hardware e software innovativo supportando una maggiore autonomia, anche fuori dalla scuola.

Gli obiettivi del progetto:

- Creare strumenti personalizzabili per dare all'alunno “Voce”, “Libri di Testo”, “Eserciziario”;
- Socializzare esperienze e materiali creando una rete, sito WEB e comunità virtuale, condividendovi strumenti e buone pratiche per usarli.

Le strategie del progetto:

- Le strategie individuate vertono sulla capacità della scuola di porsi come elemento unificante di realtà presenti sul territorio nei settori informatici e domotici applicati/applicabili alle disabilità, realtà in grado di produrre software ed hardware (con l'erogazione della formazione necessaria) al fine di socializzare le volontà dei disabili ed ad aiutare l'attività didattica e riabilitativa.

Gli strumenti del progetto:

- Software e hardware che diano “Voce” ai disabili convertendo movimenti in emissioni sonore (es: “Sì” e “NO”) tramite altoparlanti;
- Software che realizzi storie a domande chiuse e a bivi (“Libro di Testo”);
- Software che consenta ai disabili di rispondere a domande chiuse e di scegliere bivi in storie (“Eserciziario”).

I risultati del progetto:

- Esercitazioni in autonomia anche al di fuori della scuola;
- Socializzazione delle scelte espresse dalla persona diversamente abile;
- Supporto alla conquista di autonomia nella comunicazione.

## Il progetto Non SARA Un'Avventura

*“L'unica vera ricompensa arriva dai nostri sforzi per abbattere gli ostacoli che impediscono agli altri di raggiungerci”  
(anonimo)*

arTravaj partecipa e contribuisce attivamente al progetto Non SARA Un'Avventura.

Lo scopo del progetto Non SARA Un'Avventura è di supportare l'inserimento lavorativo di Sara, una persona diversamente abile, facendo evolvere e verificando sulle particolarità proprie di Sara gli strumenti ideati e realizzati nel progetto UTISS.

Sara è alla guida del progetto grazie a una rete collaborativa dal basso che consente di realizzare strumenti in grado di renderla più autonoma e che in seguito permetterà di mettere a disposizione di altre persone diversamente abili i risultati ottenuti nel progetto stesso. Il nome Non SARA Un'Avventura è stato scelto per ricordare la passione di Sara per le canzoni di Lucio Battisti e a indicare come l'apertura del progetto ad altre persone diversamente abili vedrà Sara stessa impegnata in prima persona creando quindi per lei ulteriori future occasioni lavorative.

Non SARA Un'Avventura - simile al carattere orgoglioso e libero delle persone della terra di frontiera in cui nasce, la Valle di Susa in Piemonte - scavalca i confini creando una rete di conoscenze, volontà, impegni e disponibilità al servizio della conquista di una maggiore autonomia delle persone diversamente abili unendo teatro, educazione, cultura, domotica, telecomunicazioni e informatica. Non SARA Un'Avventura vuole anche essere un stimolo e un concreto contributo alle famiglie delle persone diversamente abili per farle divenire, a loro volta, più "autonome" rispetto alle persone diversamente abili stesse cercando così di migliorare la qualità della vita di tutti i soggetti coinvolti in quel viaggio tortuoso che è l'aver a che fare quotidianamente con le abilità diverse.

Il progetto infatti, pur tra le molte difficoltà dovute al suo porsi alle frontiere di ambiti oggi ancora assai lontani tra loro, sta dimostrando di non essere un'avventura, ma anzi un'occasione unica per creare dal basso strumenti grazie a una rete a cui collaborarono esperti in teatro ed educazione, domotica e informatica, artigianato artistico e formazione. Una rete in cui tutti si confrontano, progettano e realizzano strumenti sulla base di indicazioni date da Sara, la vera esperta di un dominio particolare, quello delle abilità diverse.

Le scelte organizzative del progetto considerano le importanti compromissioni delle funzioni motorie di Sara come un valore aggiunto utilizzandole come requisiti e termini di confronto facendo sì che tali compromissioni non impediscono a Sara di lavorare, e di lavorare davvero! Sara infatti guida la realizzazione di ausili semplificati per interagire con i computer (come protoUTISS, una pulsantiera che coniuga tecnologie avanzate a oggetti resisi ormai "inutili" alle nostre esigenze e per i quali invece è possibile un "riuso" creativo e consapevole).

Questi ausili semplificati sono utili per pilotare altri strumenti realizzati nell'ambito del progetto come i lettori multimediali per palmari, lettori che mettono a disposizione molti comandi attivabili grazie a un solo semplice sì/no e risultando così facili e poco impegnativi per chi debba utilizzarli.

Le verifiche fatte da e con Sara nell'uso degli ausili che le sono stati proposti hanno condotto ad evoluzioni continue degli ausili stessi: da una pulsantiera che guidava senza fili un computer palmare si è dapprima passati all'interazione con il touch screen del computer palmare stesso, dal touch screen si è poi passati a un guscio, con un unico pulsante, che avvolge uno smartphone, dal guscio si è infine passati all'uso degli accelerometri inseriti nel computer palmare, dapprima utilizzando lo scuotimento del computer palmare come richiesta di Sara di interagire con il palmare ed ora con il mantenimento di alcune posizioni (in prima ipotesi si erano individuati gli stati "in piedi", "su un fianco" è sdraiato poi semplificati nel semplice riconoscimento del movimento di sollevare il palmare "sdraiato" e ancor di più nelle ultime interfacce in cui il palmare non è impugnato bensì inserito in una fascia indossata su un polso e deve essere semplicemente accompagnato verso il petto o, in alternativa, fatto "precipitare" verso il basso con un rapido movimento del braccio) del palmare per un certo periodo di tempo.

Queste diverse modalità di interfaccia "scartate" nel corso del progetto, però sicuramente recuperabili per persone con compromissioni diverse da quelle di Sara, evidenziano molto bene lo spirito del progetto: è il progetto ad adattarsi a Sara e non Sara a dover imparare come utilizzare gli strumenti realizzati nel corso del progetto stesso.

L'evitare il più grosso rischio del progetto, quello di ridurre le attività del progetto all'addestramento di Sara a una delle interfacce realizzate, fornisce un continuo arricchimento delle informazioni necessarie alla costruzione di un primo modello generale delle interazioni della persona diversamente abile con gli ausili.

Il modello può essere concisamente descritto come una sequenza di azioni effettuate dalla persona diversamente abile: impugnazione dell'ausilio, esplorazione e messa in posizione dell'ausilio fino a quando esso è "saldo" e "sicuro" tra le mani, interazione con l'ausilio per fornire il comando voluto e, spesso e più volte, ripetizione di tale interazione per avere la "sicurezza" di "aver dato" il comando. Un modello siffatto richiede al computer di saper riconoscere alcuni stati in cui l'ausilio di interfaccia si trova. Il primo stato è quello in cui l'ausilio è inutilizzato o in fase di impugnazione o in fase di esplorazione e messa in posizione: il computer deve semplicemente monitorare cosa accade senza interagire con la persona. Il secondo stato è quello in cui l'ausilio è stato messo in posizione ed è pronto per dare un comando: il computer deve fornire alla persona l'elenco dei comandi eseguibili. Il terzo stato è quello in cui l'ausilio viene usato per scegliere uno dei comandi forniti alla persona con l'elenco anzidetto: il computer deve eseguire il comando ed ignorare per un certo tempo la o le ripetizioni della scelta del comando.

L'applicazione di questo modello agli ausili e al computer palmare consente alla persona di impugnare il computer palmare come un qualsiasi altro oggetto, esplorarlo, rigirarlo, farlo "cadere" ed impugnarlo di nuovo senza nessuna apprensione dovuta al dover rispondere in dato tempo e all'ansia di dare un comando non voluto. La persona deve quindi apprendere un unico concetto: il computer interagisce con la persona solo quando la persona stessa si sente "sicura" di avere la situazione sotto controllo ed è quindi in grado di tenere il computer in una posizione precisa ("in piedi", "su un fianco", "sdraiato") per un certo periodo di tempo o, in alternativa, solo quando il computer riconosce di

essere sollevato mantenendo la posizione “sdraiata”. Il modello e la sua applicazione agli ausili e al computer palmare potrebbero consentire anche di ampliare il campo delle attività che il computer può svolgere per la persona: ad esempio, la bassa probabilità di eseguire comandi non voluti potrebbe permettere al computer di svolgere le funzioni di telecomando verso oggetti opportunamente domotizzati (le tapparelle delle finestre, il telefono, ecc).

La descrizione delle alcune delle scelte e di alcuni dei risultati appena sopra fatta evidenzia come Non SARA Un’Avventura sia un progetto fortemente orientato a mettere a frutto una diversa concezione dell’interazione uomo-macchina: è la macchina che “impara” com’è la persona e non la persona che viene addestrata a “saper fare” qualcosa con la macchina. Analogamente, il progetto privilegia la condivisione delle difficoltà (e spesso se ne sono incontrate di grandi, per fortuna pressoché tutte avvenute fuori e catapultatesi dentro al progetto senza avervi attinenza) attraverso la trasformazione delle difficoltà stesse in occasioni di riformulazione dei problemi per ideare e realizzare soluzioni meno vincolanti e onerose.

Questo piccolo assaggio delle caratteristiche del progetto può naturalmente rendere curiosi e voler porre molte domande interessanti, e anche poco scontate. Si proverà nel seguito a rispondere ad alcune di esse con una piccola ricapitolazione prendendo spunto da quelle riguardanti la nascita del progetto fino a giungere a quelle sul suo futuro .

Quali sono state le scelte che hanno determinato il successo del progetto consentendo di entrare in una fase operativa avanzata in cui finalmente sta per instaurarsi la “routine” di un impegno lavorativo costante per Sara? Quali sono stati i fenomeni che hanno consolidato una rete di collaborazioni in grado di porsi a disposizione di Sara per consentirle di costruire – a partire dalla sua condizione, dal basso e dal suo stesso vissuto – un’iniziativa in cui lei, e in prospettiva altre persone diversamente abili, possono proporre, valutare e scegliere le soluzioni che dovranno utilizzare? Che investimenti sono stati necessari per garantire il mantenimento di un basso impatto economico sul progetto senza per questo rinunciare alla qualità dei prodotti finiti e a all’evoluzione di ogni singolo partecipante?

Il segreto sta tutto nell’aver saputo armonizzare le interazioni tra i partecipanti in modo tale che loro stessi hanno inizialmente spontaneamente donato lavoro, strumenti, idee per giungere a questo risultato. Nessun “scimmiottamento” di faraonici e quanto mai costosi “piani industriali”, ma nemmeno l’ingenuità del ridursi al solito e continuo banalizzare e spostare fuori dal contesto i problemi reali e concreti, banalizzazioni e spostamenti che generano il ritrovarsi ad operare in una falsa e soffocante bambagia di ovvietà, impedimenti, illusioni e aggiustamenti artefatti. Molta attenzione invece è stata data allo scambio reciproco di informazioni, di idee, di mezzi.

Tanti strumenti, ad esempio, sono stati realizzati grazie a oggetti (hardware, ecc) concessi in comodato d’uso gratuito o donati da alcuni dei partecipanti, partecipanti che hanno anche provveduto a progettare e ad assemblare gli strumenti.

Tutto il software è stato sviluppato gratuitamente da un altro partecipante, una società di consulenza e formazione informatica e domotica, con la prospettiva di pubblicarlo open-source e donarlo al pubblico dominio. Ciò consentirà che l’esperienza del progetto possa essere replicata altrove a bassi costi dando anche origine, in prospettiva, a una rete più ampia che consenta di migliorare ulteriormente i prodotti finiti. Ancora più importanti ed interessanti i contributi dell’associazione culturale “capofila” del progetto che ha creato le condizioni economiche e concrete per l’inserimento lavorativo di Sara e che all’interno di esso ha riservato risorse e mezzi per sviluppare il progetto Non SARA Un’Avventura.

L’incontro di tutti questi contributi ha creato le basi per far sì che ora sia possibile realizzare delle attività più mature in cui è Sara stessa a individuare le esigenze e in base a esse definire i requisiti che le rappresentano. Sara partecipa poi sia alla trasformazione di tali requisiti nelle specifiche che gli strumenti realizzati dovranno avere, sia ai test di tali strumenti, test che Sara effettua in prima persona utilizzandoli nella sua vita quotidiana e nell’inserimento lavorativo. Non SARA Un’Avventura ha fatto del partire “dal basso” il proprio punto focale riconducendosi ad esso in ogni occasione così da evitare ogni “fuga in avanti” di uno o più partecipanti. Tale approccio ha consentito e consente di procedere coralmente con ritmi, modi e scambi in cui la collaborazione e la comunicazione sono stati e sono i collanti più importanti. La sostituzione di ogni funzione dirigista con altre ben più vantaggiose, convenienti e utili interazioni informali in cui le decisioni sono prese sulla base della presenza o meno di un risultato, raggiunto o raggiungibile in tempi ragionevoli, semplifica la gestione dei flussi dei lavori “in cantiere”.

Privilegiare il “conoscere cosa occorre” rispetto al “saper come fare” consente al progetto di porsi continuamente nuove domande e sfide. Consente anche di trovare stimoli e soluzioni in modo più creativo e congeniale alle esigenze di Sara rispetto a quelle scaturibili dalla tipica accettazione di uno status quo basato sull’accettazione supina dei limiti del “ciò che si sa”.

I limiti di queste scelte – tutte tese a non sacrificare nessuna potenzialità in grado di generarsi all’interno del progetto cosicché sia Sara a scegliere quali ritenga essere più opportune e adatte alla soddisfazione delle sue esigenze – investono soprattutto la realizzazione effettiva dei nuovi strumenti al grado di raffinamento e sofisticatezza desiderabili. Per far fronte alle necessità del progetto occorrerebbe difatti reperire continuamente risorse esterne per far sì che ogni nuovo filone – apertosi o divaricatosi da un altro filone – trovi immediatamente un nuovo referente in grado di dedicarsi ad esso con un congruo numero di risorse. Il contenimento dei disagi e dei problemi dovuti a tali limiti avviene attraverso una continua ridefinizione dei risultati da conseguire nel quadro di una sostanziale immutabilità degli obiettivi individuati

come minimali per il successo del progetto. Così, ad esempio, non è stato importante il grado di maturazione che raggiunge il primissimo prototipo di protoUTISS, ma come esso è stato valutato da Sara.

Tale positiva valutazione ha scaturito un affinamento del prototipo nella direzione indicata da Sara stessa ben diversa di quella (talaltro ben più costosa e impegnativa) che si intendeva conseguire dopo la realizzazione dell'anzidetto primissimo prototipo.

Un'ultima riflessione su Non SARA Un'Avventura e i suoi partecipanti, una riflessione sul significato che oggi ha essere al fianco di chi deve affrontare il viaggio della vita con quel qualcosa in più che è la diversa abilità.

Un po' argonauti, un po' pesci fuori d'acqua, i partecipanti hanno però iniziato a gustarsi più il viaggio che il macerarsi nell'attesa della metà e facendo così hanno quasi smesso le insane pratiche dei Papalagi, il nomignolo con cui Tuiavii, un capo delle isole Samoa, chiamava gli Europei. Un viaggio in cui è più importante confrontarsi con la soddisfazione delle esigenze reali piuttosto che con la creazione di bisogni indotti, magari anche inconsapevolmente.

La promozione dell'autonomia in Non SARA Un'Avventura passa soprattutto nell'offrire continuamente alla persona diversamente abile la possibilità di mettere al centro dell'azione i suoi tempi e i suoi ritmi, le sue conquiste e i suoi ripensamenti, le sue difficoltà e le sue soluzioni. Ben lungi dall'essere improduttiva o infruttifera, questa offerta consente di organizzare al meglio una rete di conoscenze, disponibilità e volontà in grado di creare le condizioni e le situazioni utili al progetto senza disporre di costose infrastrutture e dispendiosi organizzazioni.

La rete matura spontaneamente e raggiunge i propri risultati quando tutti i partecipanti sono pronti a passare agli obiettivi successivi. All'avvio lento e poco appariscente per edificare i capisaldi sui quali costruire poi l'intera rete (o una parte di essa) corrisponde poi un scorrere veloce e lieve delle attività, nonostante si sia dovuto spesso interrompere le attività per gestire eventi esterni di vario genere. Tale conquista deriva dalla capacità della rete di sfruttare tutta sé stessa in ogni momento per sostituirsi a strutture rigide e vincolanti, assolvendo così al meglio ai compiti necessari a raggiungere i risultati voluti.

Un conciso esempio di come si è operato concretamente per giungere a ciò può essere desunto da alcuni brevi stralci più sotto riportati su come è stato strutturato l'inserimento lavorativo di Sara.

Uno degli scopi del progetto è stimolare il senso della responsabilità di Sara coinvolgendola attivamente in ruoli importanti quali:

- quello di "cliente" ossia di colei che esprime le esigenze e valuta i risultati raggiunti dagli strumenti realizzati;
- quello di "esperta del dominio" ossia di colei che – disponendo di conoscenze specifiche rispetto a una realtà (in questo caso, la condizione di chi si trova ad essere diversamente abile) – è in grado di rappresentare le esigenze in termini di requisiti;
- quello di "progettista" ossia di colei che – studiando i requisiti – individua e propone le specifiche da rispettare da parte degli strumenti realizzati;
- quello di "tester" ossia di colei che – provando gli strumenti realizzati – ne verifica la congruità con le specifiche;
- quello di "collaudatrice" ossia di colei che – utilizzando gli strumenti realizzati nelle attività proprie dell'inserimento lavorativo, ma anche in quelle della sua vita quotidiana, formativa, artistica e culturale – esprime giudizi sulla capacità di soddisfare le esigenze;
- quello di "responsabile" ossia di colei che – disponendo di tutte le informazioni necessarie – decide, a fronte di esigenze superiori a quelle soddisfabili, quali di esse saranno, e in quale modo lo saranno, soddisfatte;
- quello di "testimone" ossia di colei che – avendo partecipato attivamente e dinamicamente al progetto – è in grado di presentarlo sia in generale, sia in gran parte degli aspetti specifici.

Il coinvolgimento di Sara in questi ruoli è graduale e si dispiega nel corso del progetto attraverso una serie di iterazioni.

Le prime interazioni si caratterizzano nel dare a Sara gli strumenti di base per affrontare le iterazioni successive:

- iterazione 1 – PRESA DI CONTATTO DI SARA CON IL GRUPPO DI PROGETTO;
- iterazione 2 – PRESA DI CONTATTO DI SARA CON IL GRUPPO DI LAVORO DI PROGETTO;
- iterazione 3 – AVVIO FORMAZIONE E LAVORO DI SARA CON E NEL GRUPPO DI PROGETTO.

Le successive fasi si caratterizzano ognuna per una parola chiave rappresentante l'obiettivo di Sara, ossia il suo maturare e far propri - sia in termini lavorativi, sia in generale - i concetti, i modi e le forme proprie del singolo specifico obiettivo:

- iterazione 4 – FORMAZIONE E LAVORO DI SARA CON E NEL GRUPPO DI PROGETTO, "L'ESSERCI";
- iterazione 5 – FORMAZIONE E LAVORO DI SARA CON E NEL GRUPPO DI PROGETTO, "L'INTERAZIONE";
- iterazione 6 – FORMAZIONE E LAVORO DI SARA CON E NEL GRUPPO DI PROGETTO, "LA CONSAPEVOLEZZA";

- iterazione 7 – FORMAZIONE E LAVORO DI SARA CON E NEL GRUPPO DI PROGETTO, “LA RESPONSABILITÀ”;
- iterazione 8 – FORMAZIONE E LAVORO DI SARA CON E NEL GRUPPO DI PROGETTO, “IL RISULTATO”;

Le caratteristiche proprie della rete rendono possibile costruire un progetto operativo, innovativo e di ricerca in cui una persona diversamente abile è posta al centro del progetto stesso in modo che allo sviluppo della persona corrisponda la crescita del progetto e, analogamente, allo sviluppo della rete corrisponda la crescita di altri progetti.

Una rete quasi magica che “cattura” i pesci fuor d’acqua e dona loro la possibilità di giocare a essere di volta in volta anfibi, rettili, mammiferi, uccelli fino a riconoscere e far riconoscere in sé l’essere umano. Abbattere barriere e ostacoli grazie a creatività, volontà, impegno e tecnologie in un’alchimia di trasformazione chiamata Non SARA Un’Avventura: visitarla non costa nulla, parteciparvi arricchisce; perché non farlo ora?

## Il Cohousing Domotico

*“Quando la vita ti dà mille ragioni per piangere,  
dimostra che hai mille ed una ragione per sorridere”  
(Benite Costa Rodriguez)*

arTravaj contribuisce all’ideazione, alla progettazione e alla divulgazione del Cohousing Domotico.

L’idea alla base del Cohousing Domotico è quella di proporre inserimenti in cohousing di persone diversamente abili (ma nulla vieta di proporlo anche per persone anziane) e di utilizzare una domotica elementare e poco costosa per far sì che gli altri abitanti del cohousing possano contribuire all’assistenza e all’accudimento di questi coabitanti con impegni minimi grazie alla mediazione ed agli aiuti che le tecnologie mettono a disposizione. La conquista di questo spazio da vivere in autonomia potrebbe consentire alle persone diversamente abili e alle loro famiglie di individuare tempi e modi diversi, meno impegnativi e meno “asfissianti”, per la coabitazione nonché di trasformare il dramma del “dopo di noi” in un più rassicurante “dopo di noi, loro” dove il termine “loro” si riferisce agli abitanti del cohousing che – di concerto con i servizi sociali, il volontariato, ecc – potrebbero evitare l’istituzionalizzazione delle persone diversamente abili stesse.

Un ambiente di Cohousing Domotico per una persona diversamente abile può essere immaginato suddiviso in tre zone: una zona “giorno” vicino all’ingresso (con una scrivania/tavolo e una sedia), una zona “notte” centrale (con un letto) e una zona per i servizi igienici. Nelle tre zone sono disseminati diversi tipi di strumenti domotici: i sensori volumetrici di presenza (quelli tipicamente utilizzati negli antifurti), i sensori di pressione (letto, sedia, asse del WC), i sensori di pressione sulle aste e sulle barre (distribuite su ogni parete dell’ambiente) che fungono da appoggio per la deambulazione autonoma, i meccanismi di apertura/chiusura di porte/tapparelle/ecc controllabili con un telecomando, i meccanismi di azionamento automatico di ventole aspiranti; di fatto, la centralina che gestisce l’ambiente “sa” sempre dove si trova la persona e cosa sta facendo e può così comunicare tali informazioni a chiunque nel cohousing.

Questa descrizione idealizzata può essere meglio calata nella realtà introducendo la possibilità di progettarela con un buon interior design in linea con l’idea che, se una cosa è bella, è anche più rispettata e che quindi, se si crea la situazione di far vivere una persona diversamente abile in un ambiente bello, si creano anche le condizioni perché la persona stessa sia maggiormente rispettata. Si elimina così il “peso” – anche e soprattutto per i visitatori/accudenti – di “subire” un ambiente il cui arredamento ricorda più quello di un ospedale che quello di una casa inducendo così alla rapida “fuga”, al procrastinare gli incontri, ecc (in altre parole, se l’ambiente è accogliente, si dovrebbe aumentare il numero, la durata e la qualità degli incontri tra la persona diversamente abile e le altre persone).

L’idea del Cohousing Domotico è stata presentata in alcuni convegni suscitando interesse anche in alcuni amministratori locali che hanno lanciato immediatamente l’idea di realizzarlo in alcune costruende abitazioni di edilizia popolare a riprova di come si possa ritrovare la genialità, la volontà e l’impegno tipicamente italiani, nel senso buono del termine, quando ci si confronta correttamente e concretamente con i problemi reali del proprio territorio e si ricercano e realizzano soluzioni rispettose del proprio ambiente.

Questo ritrovare il meglio dell’Italia riporta alla fine degli anni ‘40 e l’inizio degli anni ‘50 del secolo scorso quando in Italia furono inventate la Vespa e l’Ape, due mezzi di trasporto adattissimi alle condizioni economiche della popolazione ed alla struttura urbanistica / infrastrutturale dell’Italia dell’epoca: oggi pare che in Italia più nessuno utilizzi queste capacità di ideazione/progettazione e si tenda sempre più ad affidarsi a idee, proposte, esperienze ed oggetti provenienti da culture e modi di produzione lontani e che soddisfano altrui esigenze, sensibilità ed interessi.