



POLITECNICO  
DI TORINO

# Tesi meritoria

---

CORSO DI LAUREA MAGISTRALE IN  
ARCHITETTURA PER IL PROGETTO SOSTENIBILE

*Abstract*

**L'accessibilità ai luoghi della cultura  
Progetto di valorizzazione per il Castello di Rivoli**

*Relatore*

Prof.ssa Michela Benente

*Candidato*

Cristina Mercaldo

*Correlatore*

Prof.ssa Ursula Zich

Luglio 2015

Il percorso di tesi si pone come obiettivo lo studio dell'accessibilità per i luoghi di interesse culturale. L'elaborato mira a dimostrare che per concepire un progetto di accessibilità, che si possa definire sostenibile, occorre prendere in oggetto l'uomo nella sua totalità, andando oltre il mero aspetto fisico di accesso, ma coinvolgendo anche la sfera intellettuale e psicologica dell'individuo, elaborando soluzioni che permettano una piena fruibilità e comprensione degli spazi per chiunque. Per fare ciò sono stati elaborati *strumenti di sintesi* che permettono di soddisfare le esigenze dei diversi fruitori mediante un unico mezzo. In tal modo, la tesi si propone di andare oltre il *progetto dedicato* a una specifica utenza, dimostrando che si può, e si deve, progettare rendendo un beneficio a tutta la collettività.

L'elaborato si suddivide in due parti: la prima, il *metaprogetto*, studia in maniera critica e riflessiva i principi posti alla base del tema dell'accessibilità, con riferimento alle teorie del *Design For All*; la seconda, il *progetto*, mette in pratica quanto compreso nella fase precedente e propone un progetto di valorizzazione per il Castello di Rivoli.

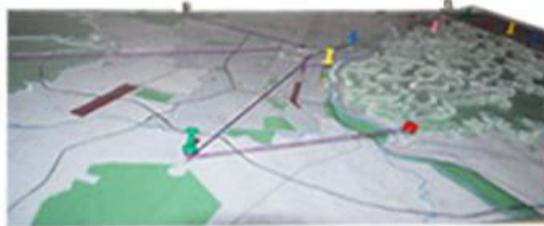
Nella prima fase, lo scritto si sofferma sul termine *accessibilità*, superando quanto consolidato nel pensiero comune, per darne una definizione più ampia. In particolare, questa è tratteggiata come composta da tre sfaccettature, determinate in relazione alle modalità con cui l'individuo deve poter accedere a un bene: l'*accessibilità fisica*, intesa come possibilità di fruire fisicamente di uno spazio; l'*accessibilità all'informazione*, ovvero il poter recepire le informazioni culturali che il bene trasmette; l'*accessibilità all'esperienza*, definita come opportunità di partecipare attivamente alla visita e conseguire un arricchimento emozionale da questa. Mediante la descrizione delle tre sfere, e attraverso un'approfondita analisi degli strumenti normativi nazionali ed europei, la tesi intende proporre un ampliamento di visione rispetto a quanto stabilito a livello legislativo affermando che il progetto dell'accessibilità deve tenere conto delle sue diverse sfaccettature. Affinché poi il progetto sia socialmente sostenibile, si sostiene che non è possibile soffermarsi unicamente sulle cosiddette utenze deboli, uniche protagoniste del quadro normativo, ma la platea da considerare è tutta l'*utenza reale*. La tesi affronta così uno studio di questa attraverso la stesura di quadri di sintesi contenenti le esigenze delle diverse utenze in relazione alle tre sfere dell'accessibilità. Da qui il lavoro intende dimostrare che, data la molteplicità di domande, non può esistere un'unica soluzione per soddisfare qualsiasi utenza, ma l'obiettivo è quello di comprendere il più possibile le diverse esigenze, trovando un accordo tra la pluralità di richieste che varieranno in relazione al bene oggetto di visita. Si afferma così come indispensabile lo studio *ad hoc* del luogo in cui si propone il progetto, rifiutando l'esistenza di una soluzione *standard* per qualsiasi bene.

Sulla base dei principi esposti, la seconda fase presenta il progetto di valorizzazione per il Castello di Rivoli quale bene culturale, proponendo degli strumenti dedicati a un'*utenza ampliata*, che possano implementare l'accessibilità declinata secondo le tre sfere sopra descritte. In particolare, alla luce dell'analisi del bene e del sistema territoriale in cui esso si situa e grazie a un costante confronto con gli organi direzionali della Residenza Sabauda, sono stati progettati strumenti per rendere fruibili a qualsiasi utente i contenuti storici e architettonici del Castello e del suo giardino. Oltre al disegno di planimetrie, alla realizzazione di modelli tattili e pagine web, il quadro delle proposte è completato con la

prototipazione di giochi ludici-educativi, concepiti in modo che la visita al bene possa fornire stimoli emozionali agli utenti.

Si riportano di seguito le immagini di alcuni elaborati prodotti.

#### Modello "La cattura dell'infinito"



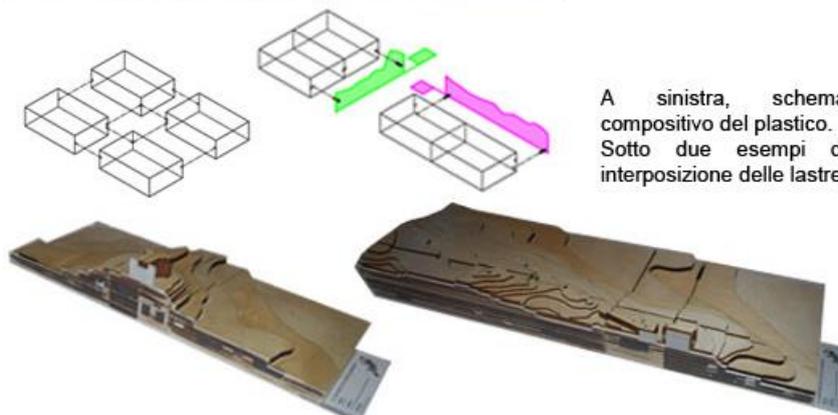
Modello tattile in plexiglass, che trae ispirazione dalla immagine contenuta nel volume  
L. Benevolo, *La cattura dell'infinito*, Laterza, Bari 1991.

#### Modello "Puzzle storico"



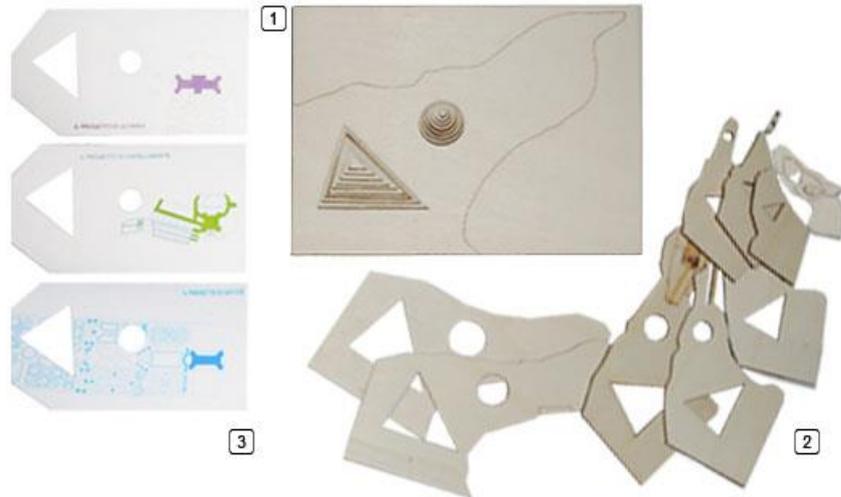
Modello del bene architettonico e della collina su cui si pone.

Il modello è smontabile ed è possibile interporre, tra i diversi pezzi, delle lastre in plexiglass raffiguranti i progetti storici del Castello e del suo giardino.



A sinistra, schema compositivo del plastico. Sotto due esempi di interposizione delle lastre.

## Gioco "Costruiamo la collina"



### ELEMENTI DEL GIOCO

- 1 base
- 2 livelli della collina da sovrapporre alla base
- 3 lucidi con i disegni delle planimetrie dei progetti storici da sovrapporre al livello rappresentante il Castello

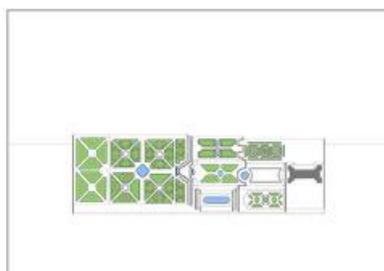


Modello ottenuto dalla composizione dei pezzi sulla base



Modello ottenuto dalla composizione dei pezzi sulla base, con interposizione dei lucidi rappresentanti le trasformazioni storiche

## Gioco "Il Castello di carta"



Kirigami relativo al progetto del giardino di Michelangelo Garove - disegno base da piegare



Kirigami relativo al progetto del giardino di Michelangelo Garove - modello tridimensionale ottenuto dalla piegatura del disegno base