



Stefania Pinnelli

Associate Professor in Special Education | University of Salento (Italy) | stefania.pinnelli@unisalento.it

M. Chiara Ruggieri

Museum Accessibility and Inclusion research fellow | University of Salento (Italy) | chiararuggieri.85@gmail.com

The Museum as a vector of inclusion and participation: accessibility in the Archaeological Museum of Taranto*

Il Museo come vettore di inclusione e partecipazione: l'accessibilità nel Museo Archeologico di Taranto

Articoli

ABSTRACT

The paper presents the results of the research conducted by the working group of the Center of New Technologies for Inclusion (CnThi) of the University of Salento at the Archaeological Museum of Taranto (MARTa), within the project "Accessibility and Inclusion: action-research for the MARTa". The research design focused on the analysis of user needs and planning of strategic interventions. Through the administration of a questionnaire it was possible to map the complexity of the needs of visitors to the National Archaeological Museum of Taranto. In a second time through a swot analysis, it was possible to identify improvement interventions concerning the removal of cognitive, sensory, physical and communicative barriers that hinder the use of the artistic heritage. What underlies the identification of solutions is a for all approach: starting from special needs, the aim is to implement inclusive actions that reach extensively all visitors without requiring "special" solutions or adjustments. Consistent with the design model of inclusion, the aim is to guarantee the museum experience to all audiences. For this reason, a mainly qualitative analysis has been developed that is able to evaluate the important dimensions, proposed by the Index for Inclusion (Booth and Ainscow, 2011), linking them to accessible museology: creating inclusive cultures, creating inclusive policies and implementing inclusive practices. The results of the survey led to the preparation of adaptation measures for museum access and into lines of graphic design of the installations.

Keywords: inclusion, reasonable accommodation, Universal Design

OPEN ACCESS Double blind peer review

How to cite this article: Pinnelli S., Ruggieri M.C. (2021). The Museum as a vector of inclusion and participation: accessibility in the Archaeological Museum of Taranto. *Italian Journal of Special Education for Inclusion*, IX, 2, 77-93 | <https://doi.org/10.7346/sipes-02-2021-09>

Corresponding Author: Chiara Ruggieri | chiararuggieri.85@gmail.com

Received: 13/09/2021 | **Accepted:** 23/11/2021 | **Published:** 30/12/2021

Italian Journal of Special Education for Inclusion | © Pensa MultiMedia Editore srl
ISSN 2282-6041 (on line) | DOI: 10.7346/sipes-02-2021-09

* Il contributo è il risultato del lavoro congiunto dei due autori, tuttavia è possibile attribuire a Stefania Pinnelli i paragrafi 1,2,7, 8,9,10,11, mentre a M. Chiara Ruggieri i paragrafi 3,4,5,6.



1. Contesti culturali e Inclusione

Il modello biopsicosociale proposto nella Classificazione Internazionale del Funzionamento della disabilità e della salute (OMS, 2001), individua nei contesti di vita lo snodo determinante le condizioni di funzionamento della persona ed invita a guardare i processi inclusivi quali risultato dell'interazione costante tra i due piani di lavoro. Il cambio di rotta, da una dimensione clinico-nosografica a quella biopsicosociale, assume la lente dello sviluppo del potenziale e degli spazi di migliorabilità della vita e della sua qualità. Se da un lato la pedagogia speciale assume la base epistemologica del progetto inclusivo e alla valorizzazione delle differenze, i Disability Studies, sviluppati principalmente nel mondo angloamericano e nordeuropeo negli ultimi quarant'anni, costituiscono la cornice di riferimento che permette l'esame critico dei diversi contesti di vita e degli ambienti, mettendone a nudo gli eventuali processi disabilitanti e le barriere (Medeghini et al., 2013).

L'art. 27 della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani proclama che: «ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità e di godere delle arti». Anche il Progetto di Risoluzione del Consiglio dell'Unione Europea del 6 maggio 2003, sottolinea un impegno per «garantire che le persone disabili siano integrate nelle attività culturali». La L. n. 104/1992, la Convenzione ONU del 2006 sui Diritti delle Persone Disabili, il D.P.R 21 del 4 ottobre 2013 e la L.170/2010 costituiscono tappe importanti per l'affermazione del concetto di inclusione, non soltanto nella scuola. Nel D.P.R 21 del 2013 oltre ad essere evidenziato il principio di accessibilità, si innesta, come suo diretto corollario, l'implementazione di tecniche per la progettazione universale: «ciò significa progettare prodotti, ambienti, servizi utilizzabili da tutti nel modo più esteso possibile senza dover ricorrere a soluzioni speciali». Del resto, l'inclusione costituisce un termine ombrello che racchiude più accezioni, ma in questo lavoro assumiamo la prospettiva inaugurata nel 1994 dall'UNESCO durante la Conferenza di Salamanca sui bisogni educativi speciali e richiamata nel Forum mondiale dell'Educazione di Dakar del 2000 e nel Congresso *Inclusive Education: the way of the future* del 2008. In questa prospettiva l'inclusione non segue logiche assimilazioniste, non si basa sulla distanza da un preteso standard di adeguatezza, ma sul riconoscimento della piena partecipazione di tutte le persone alla vita sociale.

Su tali premesse si basa il progetto di ricerca che il contributo presenta e che ha inteso essere un'azione concreta di promozione della cultura inclusiva in un contesto culturale specifico e trasversale quale quello della fruizione museale, adottando e adattando la struttura di monitoraggio e i criteri di miglioramento proposti nell'Index for Inclusion (Booth & Ainscow).

2. Disegno della ricerca

Lo studio ha avviato un percorso conoscitivo e, successivamente d'intervento educativo partendo dall'analisi dei servizi e delle pratiche messe in atto all'interno museo archeologico di Taranto MARTA al fine di garantire l'accessibilità delle collezioni e l'inclusione dei differenti pubblici. Il MARTA è uno dei musei archeologici più importanti d'Italia e racconta le radici del meridione e la vivacità del Mediterraneo attraverso le testimonianze della cultura magno-greca. L'allestimento del museo ripercorre la storia di uomini e donne dal Paleolitico fino medioevo. Nonostante le diverse indicazioni dell'Unesco, del Consiglio dell'Unione Europea e del Mibact, in Italia non è presente un'inclusione omogeneamente diffusa nei contesti museali. Piuttosto essa si caratterizza per essere a "macchia di leopardo": vi sono musei nei quali si realizza un'inclusione di qualità, con la presenza di gruppi di lavoro sull'inclusione interistituzionali, accanto ad esperienze nelle quali non si presta la dovuta attenzione ai processi inclusivi. Tramite una metodologia quanti-qualitativa lo studio delinea i punti di forza e le criticità della fruizione museale con specifico riferimento alle barriere architettoniche, sensoriali e alla comprensione, che ostacolano la partecipazione di tutti i pubblici e di individuarne gli spazi di migliorabilità grazie al dialogo costante con lo staff direttivo del museo, gli stakeholder e gli operatori di settore.

3. Strumenti della ricerca e analisi dei dati

Per la rilevazione dei bisogni è stato predisposto un questionario a risposta multipla, atto a sondare la dimensione della cultura inclusiva all'interno del MARTA. Compatibilmente con il periodo di lockdown da Covid 19, il questionario è stato proposto, tra marzo e maggio 2021, attraverso il sito istituzionale del museo. Lo strumento di rilevazione è composto da 15 domande ed è suddiviso nelle seguenti aree: caratteristiche demografiche, accessibilità dello spazio fisico, allestimento e fruizione delle opere, dimensione digitale, suggerimenti aperti.



4. Caratteristiche demografiche

Il campione è composto da 116 visitatori: si tratta di un pubblico estremamente eterogeneo in relazione al proprio titolo di studio: il 34% del campione che costituisce la parte prevalente, dichiara di avere la licenza media. Si tratta sicuramente di un dato degno di nota se messo in relazione alla funzione sociale di un museo: da luogo vetrina per un élite a luogo d'incontro e di crescita per tutti. Segue un pubblico di visitatori con formazione post laurea (scuole di specializzazione, dottorati, master) attestandosi sul 19,5%, seguito dal 17,9% costituito da diplomati presso la scuola secondaria di II grado, percentuale alla pari con chi dichiara di possedere un diploma di laurea. Infine il 14,3% è costituito da coloro che hanno concluso il ciclo degli studi universitari con laurea specialistica o magistrale (14,3%).

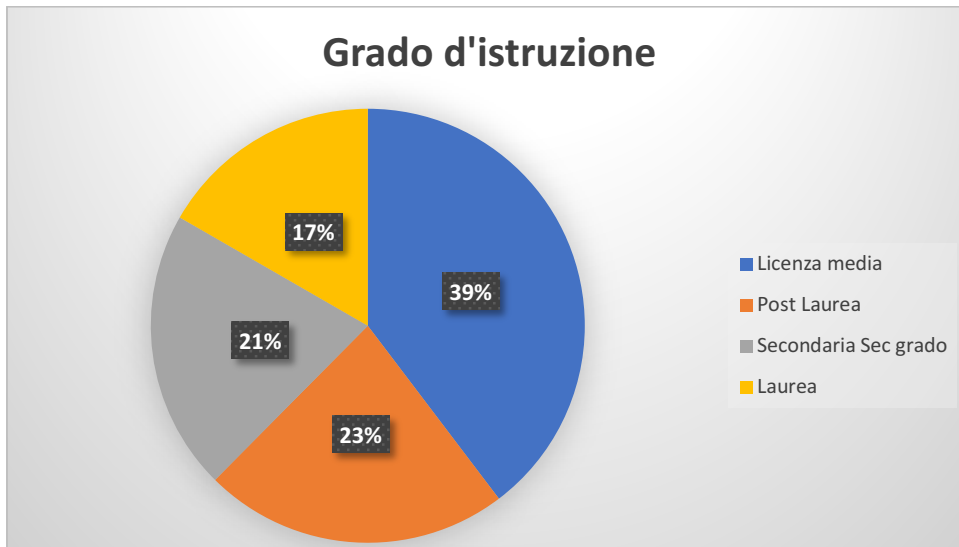


Fig.1 Ripartizione dei visitatori per titolo di studio

Per quanto concerne la professione svolta il grafico successivo mostra essenzialmente due polarizzazioni: studenti e docenti rappresentano una buona metà dell'audience museale (51%). Il 37,1% è rappresentato da studenti, il 15,8% è costituito da insegnanti, seguiti da archeologi e operatori museali (12,4%), da consulenti del lavoro e commercialisti (11,5%), avvocati e liberi professionisti (18,5%), ricercatori e dottorandi (1,8%) al pari con gli e gli inoccupati, educatori (0,9%), pensionati, commesse e operatori call center (2%). Dalla lettura di questi dati è facile desumere che il MARTA è attraversato essenzialmente da persone afferenti il mondo della scuola e della formazione.

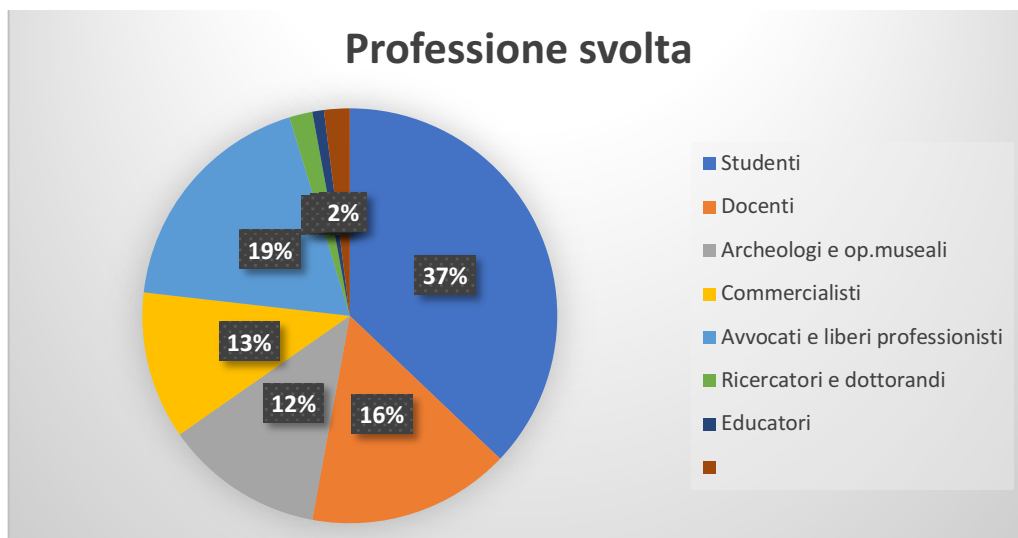


Fig.2 Grafico sulla professione svolta



Ultimo item legato all'area delle informazioni demografiche riguarda la rilevazione dello stato di salute dell'audience museale. Il 4,4% dei visitatori ha dichiarato di avere disturbi specifici dell'apprendimento con certificazione ai sensi della Legge 170/2010 e il 5,6% del campione afferma di essere disabile in relazione alla L. 104/1992.

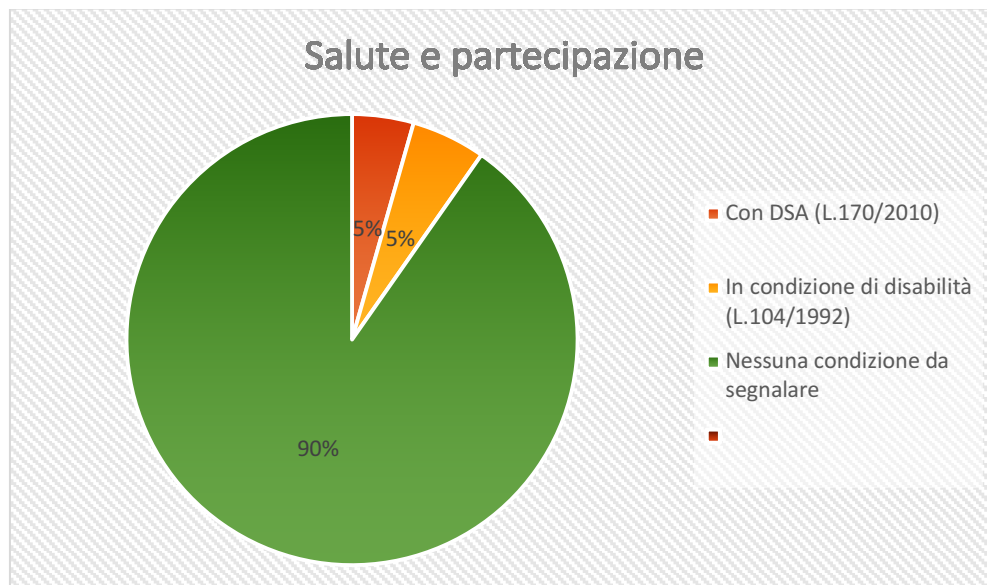


Fig.3 Visitatori, salute e partecipazione

5. Barriere architettoniche

Tra le maggiori difficoltà rilevate emerge quella nel raggiungere fisicamente il MARTA, situato in una zona centralissima della città di Taranto (Via Cavour), il 31,2% considera non accessibile il trasporto pubblico (corse poco frequenti e che non rispettano gli orari), il 25,2% del campione ha difficoltà nel reperire un parcheggio non troppo distante dalla struttura, il 2,6% afferma che vi sono poche indicazioni stradali precise in grado di condurre autonomamente i visitatori, mentre il 41% non ha alcuna difficoltà.

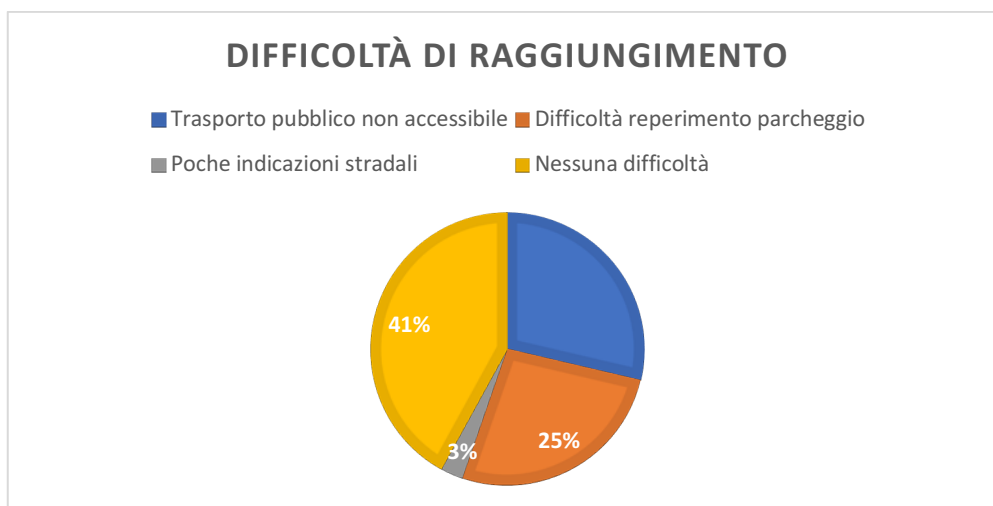


Fig 4 Difficoltà di raggiungimento del museo

Dalla fermata o dal parcheggio non sono previsti facilitatori di percorso: l'assenza di semafori con segnalazione acustica, percorso tattile per non vedenti, strisce plantari tattili rappresenterebbero soluzioni valide ed efficaci per garantire maggiore sicurezza alla mobilità pedonale, a prescindere dalla propria condizione di salute. Infatti tali so-



luzioni che rispondono ad un design for all non sono adatte solo a persone disabili, ma fornirebbe una maggiore protezione per tutti. Infine l'ultimo item legato alla percezione di accessibilità dell'ingresso del museo è riassunto nella Fig. 5. Il 90% dichiara che il MARTA è accessibile in autonomia, mentre il 10% afferma che è scarsamente o per nulla accessibile, principalmente a causa di rampe troppo ripide.

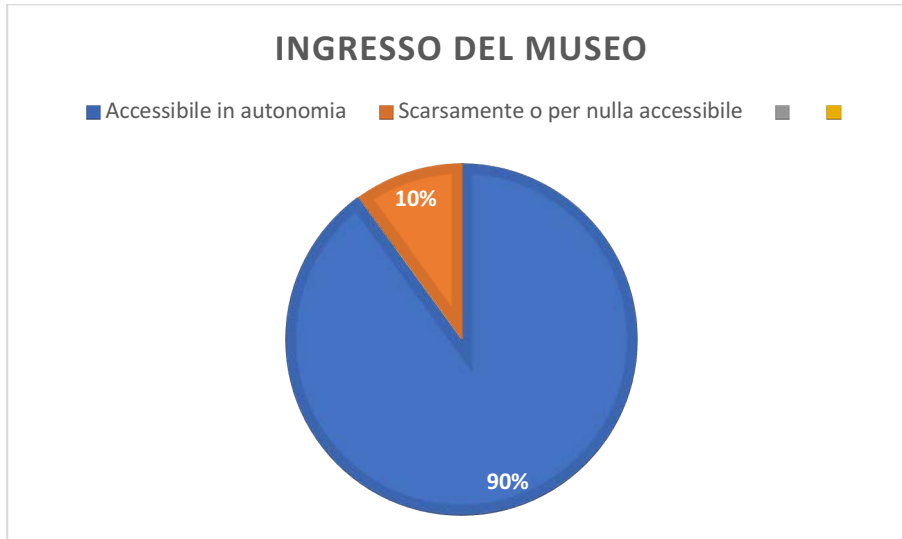


Fig.5 Accessibilità dell'ingresso

Per migliorare l'accesso alle sale espositive (percorso orizzontale), i visitatori segnalano, tra quelle proposte, l'importanza di progettare: segnaletica per ciechi e ipovedenti (68,7%); punti a sedere e di decompressione lungo il percorso (49,6%); pannelli con immagini e pittogrammi (39,1%); percorso tattile (36,5%) e testi semplificati (29,6%). Tali risposte evidenziano la necessità di intervenire attraverso il ricorso ad un design inclusivo che renda possibile la fruizione e il godimento dell'esperienza di visita su una sedia a rotelle o in piedi, in presenza di una disabilità sensoriale o bisogni linguistici complessi o di una malattia neurologica. La ratio che sottende l'individuazione di possibili soluzioni di Universal Design deve tener conto dell'età, delle competenze culturale e dei bisogni speciali di ognuno. Spazi escludenti creano società escludenti.

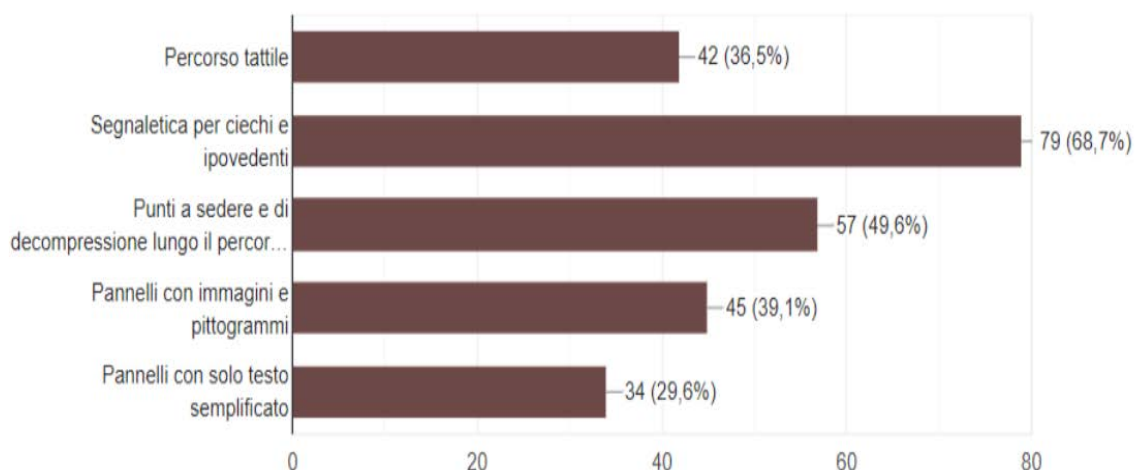


Fig. 6 Suggerimenti per migliorare l'accessibilità agli spazi



6. Allestimento e fruizione delle opere

Rendere accessibili i contenuti culturali implica un processo complesso, che richiede il coinvolgimento di varie figure professionali tra cui storici dell'arte, curatori, conservatori, educatori, manager, tecnici e così via. Differenti allestimenti sono in grado di modificare significativamente il modo in cui fruiamo il patrimonio artistico. I livelli che vengono attivati in un visitatore museale, in situazioni di elevata 'competence' dell'oggetto percepito, sono livelli simbolici e affettivi (Invitto 2013): entrambi attivano il nostro sistema neurocognitivo per l'analisi degli stimoli sensoriali e sinestesici legati all'arte o all'estetica in senso più ampio. L'adattamento ragionevole di una esposizione implica di selezionare i contenuti ritenuti particolarmente significativi che siano comunicabili ad un pubblico con differenti sistemi di funzionamento, accettando il fatto che, nella maggior parte dei casi, non è possibile rendere accessibile l'intera collezione museale. Il grafico seguente riporta le percentuali legate al gradimento e soddisfazione di alcuni aspetti. Per quanto riguarda i pannelli, le didascalie e i testi scritti, il 73% degli intervistati si ritiene abbastanza soddisfatto, a fronte del 26% che li ritiene poco soddisfatti e l'1% per niente soddisfatti. Illuminazione, collocazione delle opere e contrasti cromatici risultano essere abbastanza soddisfacenti per il 79% del campione, molto soddisfacenti per il 21%. Altra area indagata è afferente al ricorso di supporti cartacei e brochure ad alta leggibilità per garantire un migliore accompagnamento alla visita: il 58% dei visitatori si ritiene abbastanza soddisfatto, il 38% poco e il 4% molto. All'interno dell'edificio di un museo rivestono grande importanza la segnaletica e le indicazioni che possono assicurare una visita quasi in piena autonomia, aspetto ritenuto abbastanza soddisfacente dal 72%, poco dal 25%. Il 3% del campione dichiara che tale parametro è molto deficitario. Questo dato si riallaccia ad una delle prime informazioni rilevate dal questionario circa la dichiarazione di alcuni intervistati di essere in condizione di disabilità. La soddisfazione legata ai sistemi di comunicazione, nello specifico le audioguide, all'interno del museo rappresenta ampie zone d'ombra, raccogliendo numerosi giudizi di segno negativo da parte degli utenti (18% per niente gradito; 46% poco soddisfacente). I risultati registrati attestano che il lavoro di adattamento della leggibilità, operato dai curatori, ha dato buoni risultati a discapito, però, di altri canali comunicativi. Altro aspetto che segnala alcune criticità è la multimedialità. Negli ultimi anni i musei, monumenti e aree archeologiche italiane che hanno investito in innovazione digitale, hanno concentrato prevalentemente la propria azione su servizi di supporto alla visita in loco (62%), alla catalogazione alla e digitalizzazione della collezione (38%) (A. Bollo, 2017). Attualmente la maggior parte dei musei italiani non ha, al suo interno, figure specializzate nelle competenze digitali che, invece, risultano sempre più essenziali, anche alla luce dello spostamento del baricentro verso l'attività online (Ibidem). Il campione ritiene tale aspetto poco soddisfacente (59%), a fronte del 37% (abbastanza). Su percentuali meno rilevanti si attesta il 4% (per niente). Su posizioni simili si leggono le percentuali legate alla presenza di strumenti e soluzioni con sintesi vocale.

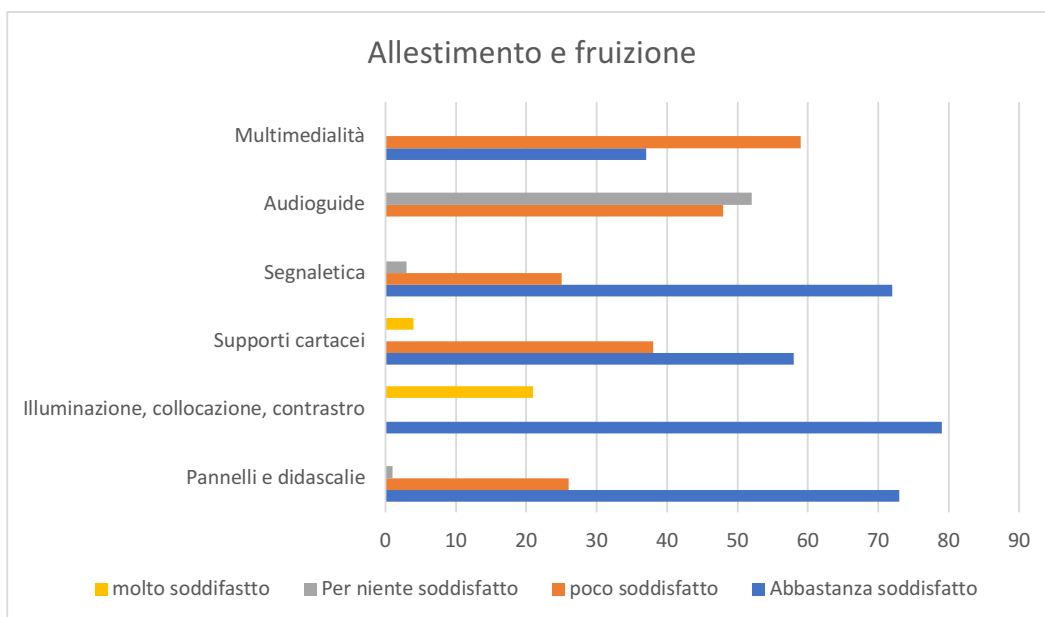


Fig. 7 Allestimento e fruizione



Successivamente è stato chiesto di attribuire un giudizio d'importanza su possibili misure d'intervento per facilitare l'accompagnamento alla visita. In sede di stesura del questionario sono state individuate alcune soluzioni rispondenti ad un design for all. Presupposti di tale scelta sono due: la rappresentazione del concetto di disabilità e le logiche di percezione della stessa. Il primo punto richiama una responsabilità di contesto; mentre il secondo aspetto va di pari passo con il primo in quanto concerne l'immagine della disabilità che si sceglie di veicolare, non sempre consapevolmente, attraverso diverse proposte e la qualità educativa e strumentale delle soluzioni adottate. La realtà aumentata è considerata abbastanza importante dal 67% degli intervistati poiché in relazione alla complessità del patrimonio del museo è utile per veicolare le informazioni su più canali (visivo, uditivo), senza creare l'affollamento cognitivo tipico della classica modalità di trasmissione orale. Percentuale uguale anche per chi ritiene abbastanza importante potenziare la multimedialità. Il 70% del campione attribuisce abbastanza importanza alle audioguide: fatti salvi casi specifici, il visitatore medio generalmente non dispone di informazioni dettagliate sulle collezioni permanenti o, se ne è in possesso, non dispone necessariamente degli strumenti interpretativi per "decodificare" l'offerta culturale del museo. In tali situazioni la presenza di servizi aggiuntivi, come le audioguide costituisce un fattore di importanza fondamentale per una efficace fruizione museale. Alla possibilità di seguire percorsi individualizzati è attribuita abbastanza importanza (71%). Letto in filigrana questo dato può portare a due diverse interpretazioni: da un lato può essere avvertita la necessità di seguire percorsi personalizzati per consolidare maggiormente conoscenze già possedute; dall'altro lato rivela una percezione sedimentata secondo la quale le categorie fragili debbano necessariamente fruire di una risposta adeguata e calibrata ai loro bisogni specifici nel momento in cui uno spazio non è percepito come accessibile. *Calchi e modelli tattili* si posizionano sul giudizio di abbastanza importante per il 59% del campione. Segue poco importante con il 18%, molto 23%. Il dato sopraccitato è doppiamente rischioso: da una parte rispetto al non offrire una completa fruizione delle collezioni, dall'altro al fatto che ciò che non è reso fruibile diventa facilmente di secondaria importanza rispetto al suo valore storico .

Percentuali simili si registrano per l'importanza attribuita ai supporti in Braille. Il 63% dichiara che sono abbastanza importanti, il 15% molto importanti, 19% poco importanti e il 3% per nulla importanti. Infine per quanto concerne la segnaletica in Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA), tale soluzione è percepita come abbastanza importante dal 56%, molto importante dal 18%, poco importante dal 22% e per nulla importante dal 4%.

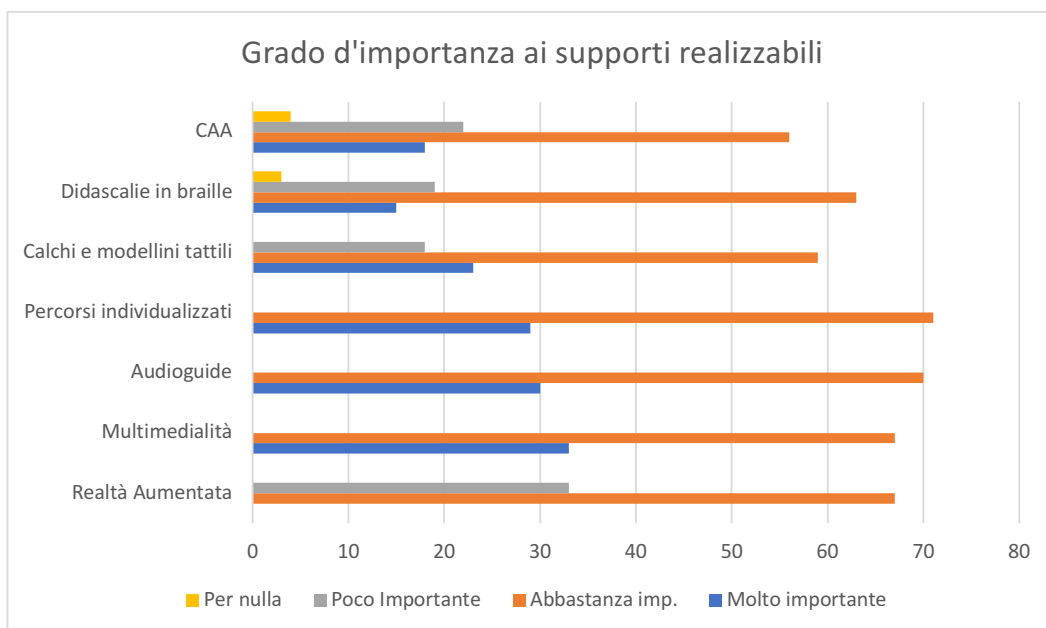


Fig.8 Grado di importanza attribuito ai supporti presenti o realizzabili

5. Sito Web

Con i lockdown sperimentati durante la fase pandemica da COVID19, il digitale si è rivelato l'unica chiave di accesso ai contenuti museali, accompagnando le persone e le famiglie non soltanto alla fruizione dell'arte, ma anche nella gestione dell'isolamento e della solitudine in fase emergenziale. L'analisi della sfera digitale rappresenta un fattore



importante, in quanto la fruibilità di un sito costituisce prima di tutto una questione culturale e non soltanto tecnologica. L'indisponibilità di determinate tecnologie, l'inaccessibilità alle risorse digitali, la mancata architettura inclusiva delle infrastrutture informatiche non soltanto costituiscono un predittore di disabilità, ma la creano (Bickenbach, 2008). Sulla base di tale premessa il questionario ha rilevato alcune informazioni circa il sito web del museo che costituisce la sua vetrina digitale. Il 54,3% del campione ha dichiarato di aver visitato il sito <https://museotaranto.beniculturali.it/it/>

Conteggio di Hai mai consultato il sito web del MARTA?

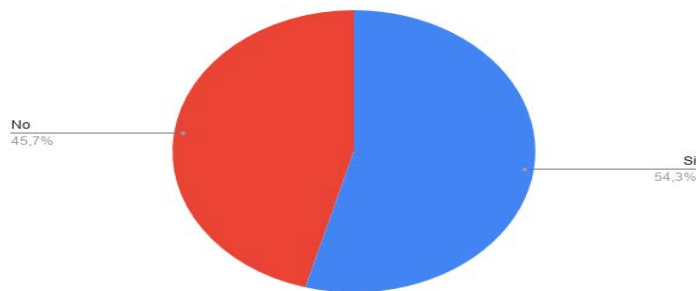


Fig. 9 Visitatori web

Le domande relative alla struttura del sito web che chiedono all'intervistato di attribuire un punteggio da 1 (per nulla) a 4 (molto) relativamente alla comprensibilità delle informazioni riportate sul sito. Dalle risposte si registra un giudizio tendenzialmente favorevole.

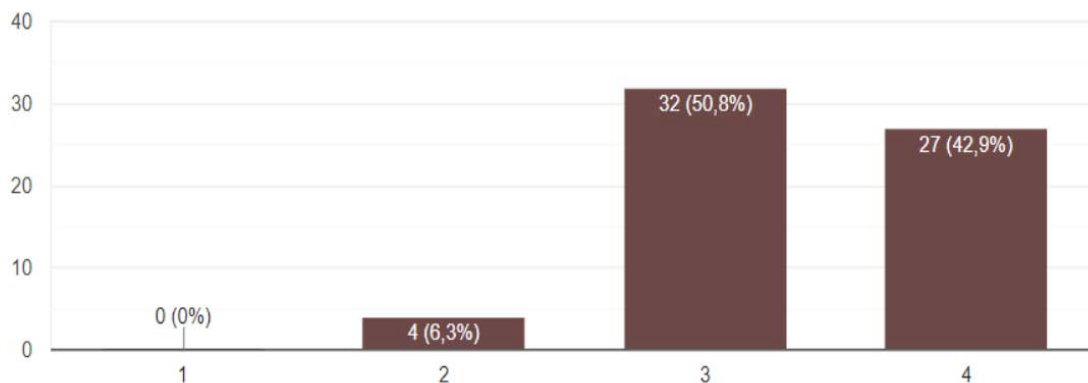


Fig.10 Comprensibilità delle informazioni

Percentuali analoghe sono rilevabili alla domanda successiva riguardante i criteri di efficacia ed efficienza del sito web; esse si riferiscono per esempio alla disponibilità di servizi che consentono di portare a termine in autonomia specifici task come ad esempio comprare un biglietto, prenotare una visita, avere servizi personalizzati etc. senza, per questo, delegare altri o figure di cura. Sotto, le percentuali riportate nel grafico:

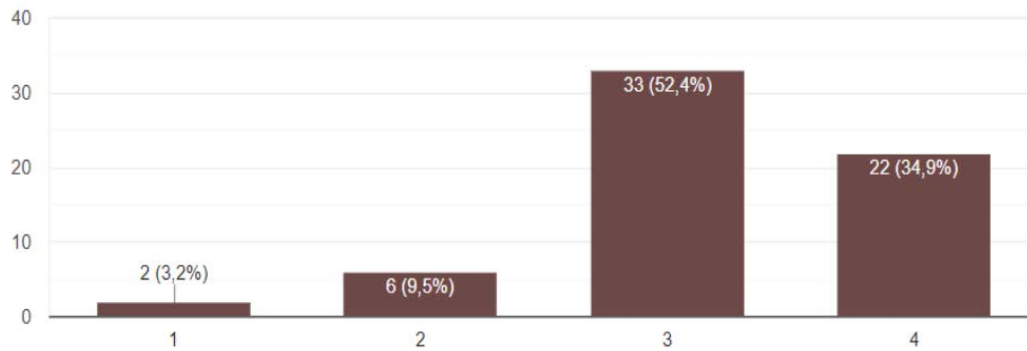
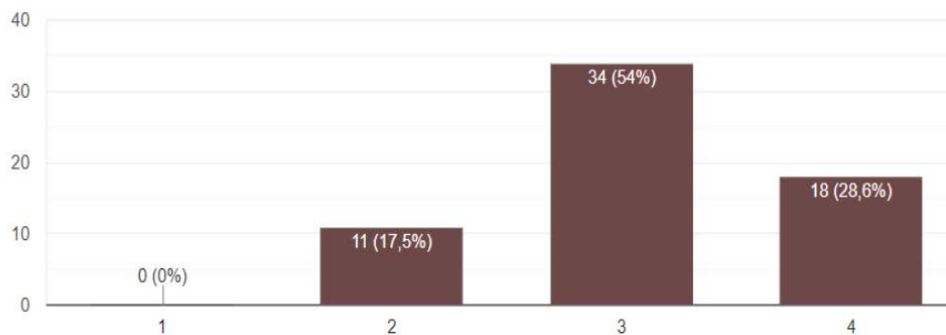


Fig.11 Efficacia, Efficienza, Autonomia

Anche il giudizio legato alla geolocalizzazione e ubicazione della struttura riceve giudizio favorevole con il 54% delle risposte.



Infine l'ultima domanda riguarda la possibilità di scaricare dal sito materiali, kit di accompagnamento alla visita, brochure, dépliant semplificati o in CAA, sensory maps. Questo aspetto è molto importante poiché la possibilità di offrire ai visitatori alcuni supporti, in grado di ridurre lo stress grazie all'individuazione in anticipo degli specifici itinerari, oppure offrendo supporti semplificati, renderebbe migliore l'esperienza di visita.

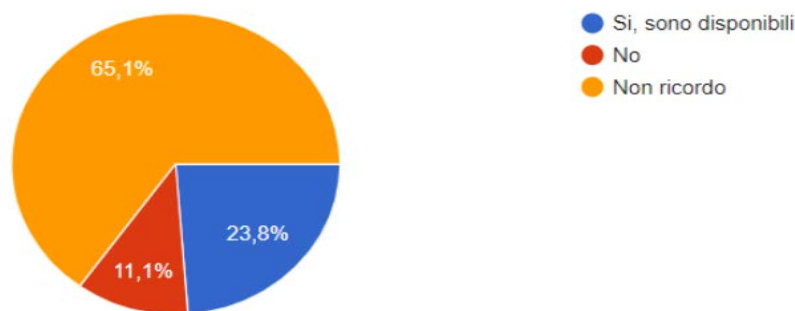


Fig.13 Materiali dal web

7. Suggerimenti

L'ultima sezione del questionario raccoglie i suggerimenti aperti che i visitatori possono indicare in relazione alla fruizione inclusiva. Nella prima domanda è chiesto di indicare quale aspetto presente all'interno del MARTA è stato maggiormente apprezzato. Buona parte delle risposte converge sull'accuratezza delle didascalie e dei pannelli (37%), segue la complessità e la ricchezza dell'offerta culturale con percorsi ben articolati (23%), successivamente illumi-



nazione e sale molto ampie e spaziose (16%) e laboratori tattili per bambini (12%). Il 12 % del campione dichiara infine di non essere in grado di rispondere.

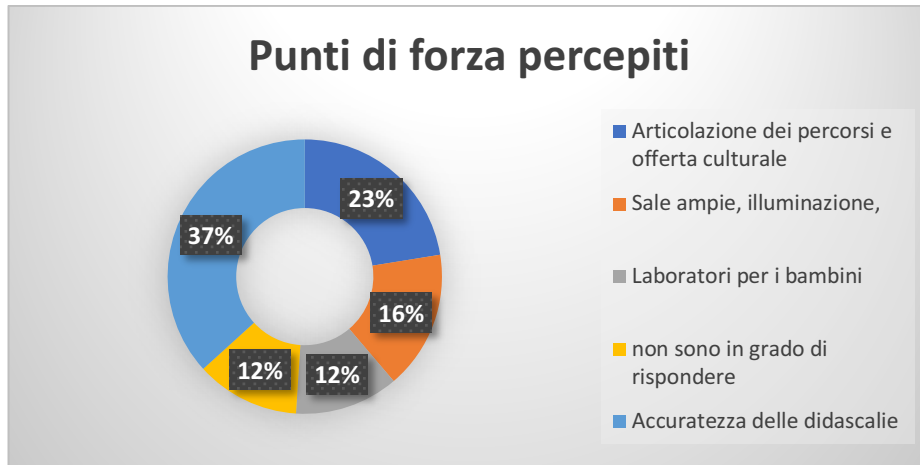


Fig.14 Punti di forza

La domanda successiva sonda gli aspetti critici: si segnalano in primis l'assenza di cataloghi inerenti alle mostre permanenti o temporanee (supporti cartacei) che in un ambiente ricco e complesso come il MARTA agevolerebbe la ricezione delle informazioni (25%). Al pari le didascalie: ben scritte, ma non sempre riconducibili agli oggetti esposti, soprattutto nelle vetrine molto affollate di reperti (22%). Inoltre si segnalano testi troppo piccoli soprattutto su pannelli con molto testo (16%). L'assenza di percorsi tattili e video in LIS rappresentano un'ulteriore criticità: tali aspetti escludono una buona fetta di ciò che viene definito il *non pubblico*¹ del museo (21%). Inoltre ulteriore segnalazione importante è relativa all'altezza dei reperti esposti (11%) che non ne consente l'agevole visione a persone con un campo visivo posto più in basso (utenti con carrozzina) e infine l'assenza di luoghi di sosta (5%).

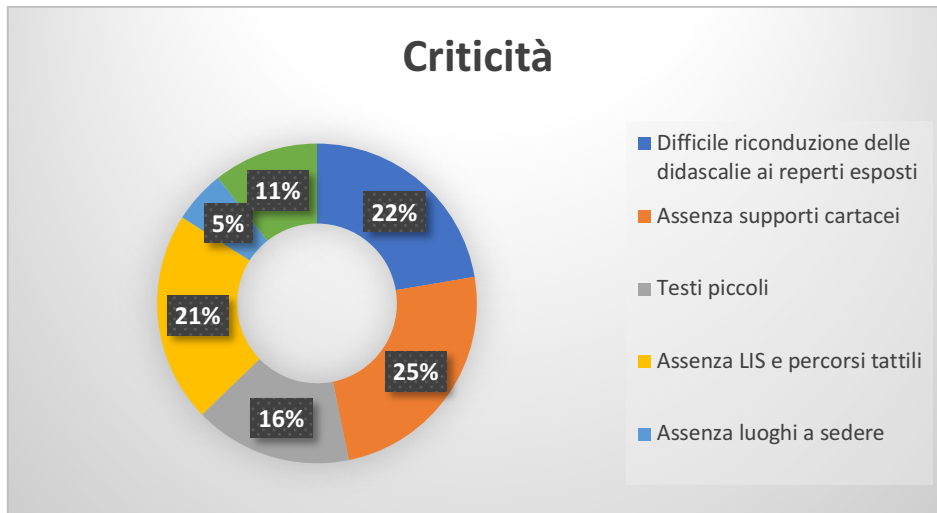


Fig.15 Criticità

1 Miglietta, A. (2017). *Il museo accessibile: barriere, azioni e riflessioni*, Meltemi, Roma



6. Swot Analysys

	Vantaggi/Opportunità	Rischi/Pericoli
Interno	Ricchezza del patrimonio Offerta diversificata Laboratori sensoriali Giornate tematiche Supporti multimediali (da potenziare)	Difficile orientamento spaziale Didascalie poco leggibili Vetrine troppo affollate Assenza di modellini tattili Assenza di CAA Assenza di video in LIS e didascalie braille Audioguide da potenziare
Esterno	Apertura e Collaborazione con altri enti	Tagli al personale

7. Dai risultati alle traiettorie di intervento

Al fine di garantire una logica inclusiva e non semplicemente rivolta a categorie “speciali” sono state formulate delle proposte di intervento e di adattamento che hanno trovato attuazione e progettualità a partire dal luglio 2021. In particolare si è concordato di procedere con:

1. riproduzione tattile di opere e reperti con calchi e modelli al fine di offrire un’esperienza di visita multisensoriale, accompagnata da didascalie in Braille, audioguide e audiodescrizioni;
2. video in LIS e maggiori supporti cartacei;
3. miglioramento delle audioguide e maggiore presenza di dispositivi multimediali;
4. interventi di audiodescrizione delle opere;
5. supporti in Comunicazione Aumentativa Alternativa, scaricabili preventivamente dal sito web o distribuibili all’ingresso del museo, per fornire un kit di accompagnamento alla visita rivolti a persone con bisogni comunicativi complessi;
6. mappe tattili;
7. anelli e brochure accessibili.

L’accessibilità museale è materia dibattuta da anni: molte strutture dispongono di audioguide che però spesso si limitano a fornire informazioni non sempre idonee al raggiungimento dell’esperienza estetica e conoscitiva. L’informazione scientifica, infatti, non sempre collima con l’informazione accessibile. L’accessibilità delle informazioni è estremamente legata alla complessità strutturale dei contenuti: all’interno del MARtA la ricchezza dell’offerta culturale non può essere ridotta o semplificata, ma deve avvalersi di dispositivi e strumenti in grado di supportare la conoscenza. All’interno del Codice Etico dell’ICOM (International Council of Museum, 2010), vi è un chiaro riferimento al principio di accessibilità (articoli 1.4, 1.5 e 2.22): “I musei hanno una particolare responsabilità nel rendere quanto più disponibili e accessibili le collezioni e tutte le informazioni connesse” (ICOM art. 2.22)

Il gruppo di lavoro del CNTHI ha proposto la creazione di mappe tattili da posizionare all’ingresso delle principali sale espositive al fine di orientare i visitatori nella comprensione del percorso: la rappresentazione visiva e tattile delle idee chiave anticipa il contesto di visita (periodizzazione dei reperti, civiltà di riferimento, area geografica di collocamento). L’obiettivo è offrire un supporto in grado di organizzare la conoscenza fornendo un’impalcatura a cui ancorare le idee e i concetti che emergeranno lungo il percorso. I supporti alla visita rappresentano un indicatore fondamentale della qualità del servizio museale che si offre. La valorizzazione dei musei in quanto luoghi della cultura accessibile a tutti si inserisce nell’ottica di creare “condizioni culturali permanenti” che vadano oltre l’episodicità delle mostre.

9. Calchi e modelli tattili

La lettura tattile di un reperto archeologico ha bisogno di modalità proprie per creare quel rapporto di empatia che ne permetta la corretta e soddisfacente fruizione. La percezione tattile non possiede l’immediatezza della percezione visiva e si realizza nel tempo: la sostanziale differenza tra i due sensi consiste nel carattere sintetico/globale della



vista ed il carattere analitico del tatto. Come suggerisce la letteratura (R. Caldin, 2003), nelle persone dotate di una memoria visiva essa diviene fondamentale per la decodifica e la costruzione del reale. Di contro, però nella persona che diventa cieca o ipovedente si potranno riscontrare maggiori difficoltà adattive e un impegno maggiore nel mettere in atto processi compensativi riguardanti una riorganizzazione funzionale attraverso l'utilizzo strategico di altri canali sensoriali (olfatto, tatto, udito) e di specifiche funzioni cognitive (linguaggio e memoria) (Bonfigliuoli, C., Pinelli, M. 2010). La conoscenza e l'interpretazione della realtà avvengono attraverso un approccio che coinvolge altre componenti sensoriali: tattili-uditive-olfattive (ibidem)

Il Cnthe ha fornito al FabLab del Museo Archeologico di Taranto alcune indicazioni operative per la creazione di postazioni multisensoriali di alcuni reperti della collezione museale.



Fig. 16

Un esempio di postazione multisensoriale ha riguardato un pezzo particolarmente prezioso: la statua in bronzo raffigura Zeus nell'atto di scagliare la folgore (perduta) con la mano destra. La statua, alta 74 cm, rappresenta un capolavoro della bronzistica tardo-arcaica.



Fig. 17



La postazione multisensoriale è composta da una serie di elementi atti a facilitare la fruizione dei reperti:

- In primis è possibile individuare la riproduzione tridimensionale di Zeus in scala. Si sottolinea l'importanza di evitare una riproduzione fedele al 100% dell'opera, eliminando o appiattendosi alcuni elementi decorativi e orpelli che potrebbero inficiare la comprensione globale del manufatto e che rallenterebbero il processo di costruzione dell'immagine mentale da parte della persona con disabilità visiva.
- Sulla sinistra è riportata l'opera in 2D: ciò è funzionale alla necessità di fornire ai visitatori un termine di paragone con le figure piane. La competenza nell'uso degli altri canali sensoriali non rende le persone "meno vedenti". Infatti la competenza extra visiva legata alla capacità di dedurre informazioni sul mondo circostante è una risorsa importante e ciò vale per tutti, sia per le persone cieche che vedenti.
- Nel rettangolo in basso a destra sono posizionate le didascalie in Braille.
- Infine dai due emettitori circolari in alto è prevista la funzione di sintesi vocale, utile ad accompagnare il visitatore nel processo di fruizione.

10. Supporti in CAA

La CAA comprende ogni tipo di ausilio tecnologico e non, che aiuti e supporti la persona, sia a comunicare sia a massimizzarne le abilità e le opportunità di partecipazione negli ambiti di vita (Beukelman, D. & Mirenda, P., 2016, p. 26). La principale funzione della CAA è consentire l'atto comunicativo e la comprensione del messaggio. Gli utenti che ne beneficiano rappresentano una popolazione altamente eterogenea. Nell'ambito del progetto di ricerca, la sinergia tra il CnThi e gli enti di progettazione e comunicazione (*FabLAB Taranto e Never Before*) che collaborano con il MARTA, ha permesso il dialogo tra diverse figure professionali al fine di individuare e attuare soluzioni condivise e accessibili per tutti. A seguire sono riportate alcune soluzioni proposte da parte del gruppo di lavoro del CnThi ai designer e comunicatori.

Nella CAA l'iconicità legata alla relazione tra significato e simbolo, deve essere chiara e inequivocabile nell'immediato. L'eccessiva stilizzazione dei pittogrammi, che può rispondere ad un design accattivante, spesso non collima con il principio di comprensibilità e di chiarezza. Si evidenzia la necessità di progettare un design lineare, senza orpelli grafici che avrebbero l'unico risultato di affaticare visivamente l'utente, implicando un notevole sforzo cognitivo. Al fine di garantire una certa accessibilità, l'iconicità dovrebbe evitare l'astrazione abbracciando elementi di vita quotidiana. "Esistono molti metodi per misurare l'efficacia di un intervento di CAA, un modo relativamente semplice è misurare l'uso del lessico o il numero di simboli che il soggetto usa per comunicare e comprendere un messaggio" (Galva M. L., 2013). Per superare la barriera comunicativa non è sufficiente solo individuare le caratteristiche dell'utente, selezionare un codice alternativo al linguaggio parlato e individuare il percorso metodologico più efficace ed efficiente, è necessario anche far evolvere l'utente andando oltre la semplice costituzione di un percorso comunicativo. Nel caso proposto, il macro obiettivo è quello di consentire, alle persone con bisogni comunicativi complessi, la fruizione in autonomia del patrimonio museale. Di seguito è riportato qualche esempio della segnaletica museale predisposta nella brochure:

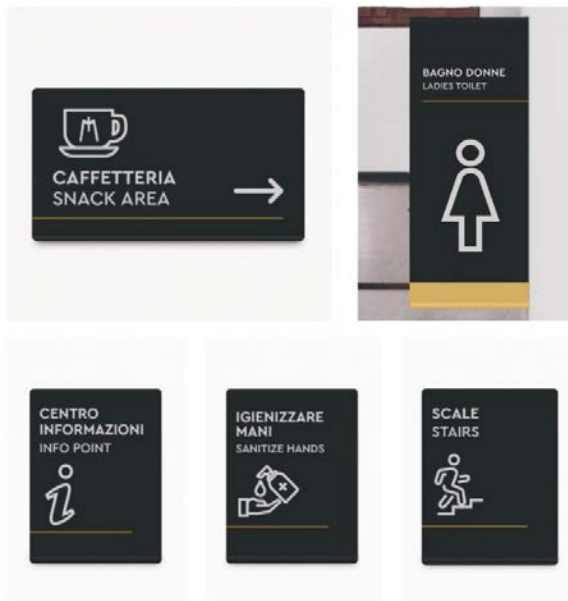


SEGNALETICA MUSEALE

La segnaletica è una catena di informazioni codificata in modo da formare un linguaggio semplificato e coerente comprensibile da tutti, in tutte le lingue. Essa si avvale dei segni e si basa su codici internazionali d'uso, dall'identità visiva referente al progetto o allo spazio, e delle esigenze specifiche definite nel capitolato.

La catena segnaletica deve permettere ai visitatori di identificarsi e circolare in modo autonomo. Anche se le esigenze in materia di reperimento e di informazioni di natura diversa si incrociano, essa non può essere interrotta in nessun momento. La sua collocazione è quindi parte integrante della sua concezione, nel prolungamento della riflessione sui segni stessi.

Segnaletica culturale e segnaletica funzionale all'interno di un museo si incrociano e si mescolano. È importante che il visitatore possa identificare ciò che è funzionale ai servizi e alla circolazione, da ciò che è funzionale alla fruizione informativa.



© 2021 Tutti i diritti di proprietà intellettuale riservati a Never Before Italia srl è vietato qualsiasi uso, se non autorizzato, di quanto illustrato in questo documento.

PITTOGRAMMI E SEGNI

Attraverso una rappresentazione sintetica del messaggio da diffondere (qualunque sia la lingua o la cultura del pubblico ricevente), i pittogrammi costituiscono un linguaggio universale. Concepiti seguendo le linee guida della nuova identità visiva del museo, il loro obiettivo resta quello dell'accessibilità dell'informazione a tutti.

I punti fondamentali sono:

- _ Creare un linguaggio autonomo
- _ Creare un segno comprensibile a tutti, semplice
- _ Utilizzare un linguaggio universale



© 2021 Tutti i diritti di proprietà intellettuale riservati a Never Before Italia srl è vietato qualsiasi uso, se non autorizzato, di quanto illustrato in questo documento.



VERSIONE IN POSITIVO



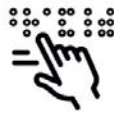
VISITATORE
CON DEFICIT INTELLETTIVO



NON UDENTI



NON VEDENTI



SCRITTURA BRAILLE



NON VEDEnte
CON CANE GUIDA

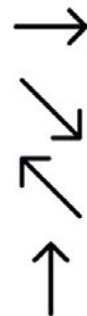


LINGUA DEI SEGNI

© 2021 Tutti i diritti di proprietà intellettuale riservati a Never Before Italia srl è vietato qualsiasi uso, se non autorizzato, di quanto illustrato in questo documento.



VERSIONE IN POSITIVO



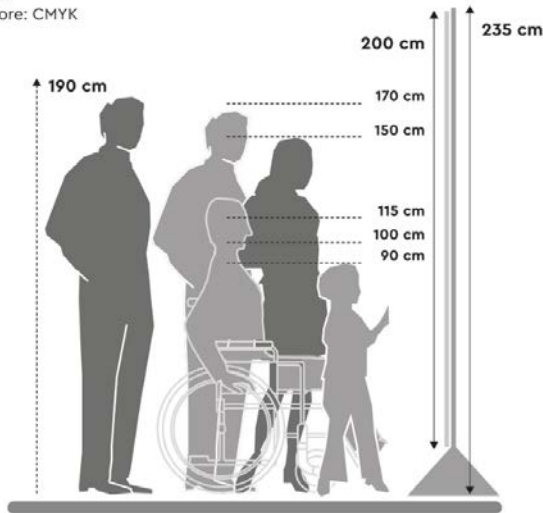
© 2021 Tutti i diritti di proprietà intellettuale riservati a Never Before Italia srl è vietato qualsiasi uso, se non autorizzato, di quanto illustrato in questo documento.





TOTEM AUTOPORTANTE INTERNO

MISURE STAMPA:
80x200 cm
profilo colore: CMYK



never before
ITALIA

TOTEM



© 2021. Tutti i diritti di proprietà intellettuale riservati a Never Before Italia srl è vietato qualsiasi uso, se non autorizzato, di quanto illustrato in questo documento.



11. Conclusioni

La progettazione accessibile dei contenuti e dei contenitori culturali è declinata nel modello dell'“Universal Design” (UD). Esso propone una struttura progettuale che garantisce un buon livello di inclusività, prevedendo principi di sviluppo e di progettazione di ogni aspetto della società (Ginnerup, 2009). La progettazione Universale ha lo scopo di rendere le persone più autonome e integrate nel contesto sociale ma non si rivolge esclusivamente alle persone con specifiche esigenze, deve generare prodotti adatti alla più ampia gamma di utenti, non deve prevedere interventi riparatori ma concepiti a monte come accessibili per tutti.

Tale modello ha trovato un'alternativa nell'espressione *Design for All*. Nel 1993, a Dublino, è stato infatti fondato un network europeo cui ad oggi partecipano 31 organizzazioni attive in 20 paesi dell'Unione Europea, inizialmente denominato *European Institute for Design and Disability* (EIDD). L'approccio del gruppo è fortemente interdisciplinare e la sua definizione di *Design for All* è semplice ed immediata: “design for human diversity, social inclusion, and equality” (Maisel e Steinfeld, 2012). Il *Design for All* trova nella Dichiarazione di Stoccolma del 2004 una chiara indicazione di applicazione nella misura in cui si indica che “scopo del *Design for All* è facilitare per tutti le pari opportunità di partecipazione in ogni aspetto della società. Per realizzare lo scopo, l'ambiente costruito, gli oggetti quotidiani, i servizi, la cultura e le informazioni –in breve ogni cosa progettata e realizzata da persone perché altri la utilizzino– deve essere accessibile, comoda da usare per ognuno (Dichiarazione Di Stoccolma, 2004)

Secondo questo approccio ogni contesto ambientale può configurarsi come barriera o come facilitatore. Come suggerisce l'ICF (2001), se le capacità superano la performance del soggetto è evidente che la persona è ostacolata e limitata da alcuni fattori ambientali: la disabilità viene così a definirsi come una complessa relazione con l'ambiente e con il contesto. La progettazione ambientale deve essere quindi finalizzata a limitare le situazioni di svantaggio, disagio o impossibilità di esercitare scelte libere e autonome. L'accessibilità e l'inclusione all'interno dei contesti museali consentono di: valorizzare in modo equo tutti i visitatori; accrescere la partecipazione della comunità alla vita culturale e al patrimonio artistico riducendo l'esclusione; rinnovare le pratiche museali in termini di fruizione dell'esperienza artistica; enfatizzare il ruolo del museo nel costruire comunità e promuovere valori.

Un secondo e non meno significativo risultato raggiunto attraverso il progetto descritto, è stato quello di attuare la reale progettazione partecipata tra gruppi di lavoro e stakeholder. Ciò ha consentito di varcare quelle linee di confine tra le diverse professioni coinvolte (storici dell'arte, designer, pedagogisti, operatori museali), sollecitando



il dialogo e suscitando la condivisione di informazioni, esigenze, visioni e più in generale, conoscenze implicite ed esplicite, mettendole a servizio del progetto. I risultati prodotti in questa esperienza e gli adattamenti realizzati e in via di realizzazione, sebbene tarati sullo specifico contesto di riferimento, costituiscono la base progettuale di molte altre realtà espositive anche più piccole rispetto all'imponenza del MARTa ed un prossimo obiettivo di ricerca guarderà proprio all'esportabilità di tali risultati. Creare la cultura dell'inclusione, strutturare organizzazioni in grado di prendere decisioni in prospettiva inclusiva e concretizzare pratiche specifiche e sostenibili, così come la letteratura incoraggia a fare, definiscono le sfide per un cambiamento sostanziale e non solo formale; l'intervento esposto e il patto di collaborazione e corresponsabilità inter istituzionale attuati, vanno in questa direzione e costituiscono un tassello del processo su cui occorre sempre impegnarsi e vigilare.

Riferimenti bibliografici

- Beukelman, D. & Mirenda, P. (2016). *Manuale di comunicazione aumentativa e alternativa. Interventi per bambini e adulti con complessi bisogni comunicativi*. Trento: Erickson.
- Bollo, A. (2017). Musei, società e partecipazione. Le sfide dell'Audience Development. In *Contact Zone: i ruoli dei musei scientifici nella società contemporanea*, atti del convegno di studi Livorno (11-14 novembre 2017), a cura di A. Bortazzi & A. Boselli.
- Bonfigliuoli, C. & Pinelli, M. (2010). *Disabilità visiva. Teoria e pratica nell'educazione per alunni non vedenti e ipovedenti*. Trento: Erickson.
- Booth, T. & Ainscow, M. (2011). *Index for Inclusion: Developing Learning and Participation in Schools*. Bristol: Centre for Studies on Inclusive Education.
- Caldin, R. (2006). *Percorsi educativi nella disabilità visiva. Identità, famiglia e integrazione scolastica e sociale*. Trento: Erickson.
- Desvallées, A. & Mairesse F. (2010). *Key Concepts of Museology*. Parigi: Armand Colin e ICOM.
- Assemblea Generale delle Nazioni Unite (1948). *Dichiarazione Universale dei Diritti Umani*, Parigi https://www.ohchr.org/EN/UDHR/Documents/UDHR_Translations/itn.pdf
- D.P.R 21 del 4 ottobre 2013. Adozione del programma di azione biennale per la promozione dei diritti e l'integrazione delle persone con disabilità https://www.lavoro.gov.it/documenti-e-norme/normative/Documents/2013/Decreto_del_Presidente_della_Repubblica_4_ottobre_2013.pdf
- Galva, M. L. (2013). *La comunicazione aumentativa alternativa tra pensiero e parola. La possibilità di recupero comunicativo nell'ambito delle disabilità verbali e cognitive*. Milano: Franco Angeli.
- Ginnerup, S. (2009). *Achieving full participation through universal design*. Strasbourg Council of Europa publishing.
- International Council of Museum (2010). Codice etico dell'ICOM per i musei. In *AEDON, Rivista di Arti e Diritto On Line*, 2. Bologna: Il Mulino.
- Invitto, S. (2013). Neuroestetica e ambiente percettivo: pensare strutture interattive a tre dimensioni. In *Scientific REsearch and Information Technology*, 3, 1, pp. 35-46.
- Medeghini et al. (2013). *Disability Studies. Emancipazione, inclusione scolastica e sociale, cittadinanza*. Trento: Erickson.
- Maisel, J., Steinfeld, E. (2012). *Universal Design. Designing inclusive environments*. Hoboken.
- Miglietta A. (2017). *Il museo accessibile: barriere, azioni e riflessioni*. Roma: Meltemi.
- ONU (2006). *Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità*. Assemblea Generale dell'ONU, 13 dicembre 2006 <https://www.ohchr.org/EN/HRBodies/CRPD/Pages/OptionalProtocolRightsPersonsWithDisabilities.aspx>
- Pinnelli, S. & Fiorucci, A. (2020). *Progettazione educativa individualizzata su base ICF. Dai costrutti alla pratica didattica*. Lecce: Pensa MultiMedia.
- Risoluzione del Consiglio d'Europa del 5 maggio 2003 *Sulle pari opportunità per gli alunni e gli studenti disabili nel settore dell'istruzione e della formazione*. Gazzetta ufficiale dell'Unione europea 7.6.2003 <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=OJ:C:2003:134:FULL&from=DA>
- Solima A. (2021). Dall'informazione alla conoscenza: indagine sulla comunicazione nei musei italiani. In *Musei e Pubblico. Un rapporto educativo*, a cura di E. Nardi. Milano: Franco Angeli.
- UNESCO (2009). *Policy Guidelines on Inclusion in Education*. Paris: UNESCO.
- Wiley, www.designforalleurope.org
- World Health Organization (2001). *ICF. International Classification of Functioning, Disability and Health*. Geneva: WHO.