



quaderniMANN

sostare al MANN

Un progetto
di ricerca
per la realizzazione
di un museo
accessibile

A cura di
Paolo Giulierini

n5



quaderniMANN



n5

Museo
Archeologico
Nazionale
di Napoli

sostare al MANN

Un progetto di ricerca
per la realizzazione
di un museo accessibile

A cura di
Paolo Giulierini

Introduzione

a cura di **Ludovico Solima**

Nell'ottobre del 2016 il MANN ha presentato al Ministero della Cultura – all'epoca denominato MiBact – un progetto nell'ambito del Programma Operativo Nazionale (PON) “*Cultura e Sviluppo*” per il periodo 2014-2020, cofinanziato dai fondi europei (FESR): il titolo del progetto, che insieme al Direttore Paolo Giulierini avevo contribuito a delineare nei suoi contenuti, era il seguente: “*Il Museo accessibile. Le nuove tecnologie della comunicazione a servizio del processo di fruizione del visitatore del MANN*”.

L'idea di incardinare il progetto sull'accessibilità del museo risultava infatti perfettamente coerente con quanto previsto dal Piano Strategico 2016-2019 del museo stesso, al cui interno, nella sezione dei “valori”, considerava tale elemento come qualificante dell'azione culturale e sociale del MANN. Il senso più profondo di questa scelta è sempre stato nell'idea, condivisa con la Direzione dell'istituto, che il museo “è di tutti, ma non sempre è per tutti”. E, insieme a questo, la consapevolezza che anche al MANN, così come accade per la generalità dei luoghi della cultura italiani, è dato riconoscere una molteplicità di barriere e impedimenti, fisici e non, che ne rendono talora problematico il rapporto con alcune categorie “fragili” di visitatori, inibendo di fatto il pieno dispiegamento del potenziale educativo e sociale del museo stesso.

La proposta presentata ebbe esito favorevole e, a partire dai primi mesi del 2018, insieme alla Direzione del MANN, nella mia qualità di responsabile scientifico del Progetto, ho contribuito a mettere a punto l'insieme di interventi volti a raggiungere l'obiettivo generale indicato nella scheda della domanda di finanziamento: «attraverso l'uso di supporti tradizionali e di nuove tecnologie, il MANN intende migliorare la propria capacità di accoglienza nei confronti dei propri pubblici, anche mediante l'implementazione di azioni specifiche rivolte a categorie particolari di visitatori, quali: persone con disabilità visive, persone con disabilità uditive, bambini e ragazzi con disabilità cognitive, bambini, stranieri, bambini e ragazzi “nuovi italiani”».

In questo contesto, ho ritenuto di poter verificare la possibilità di avviare un'azione specifica a favore di persone affette da disturbi dello spettro autistico, avendo consapevolezza del fatto che in Italia le misure prese a sostegno di tali categorie di potenziali visitatori sono ancora relativamente poche e comunque estemporanee, mentre a livello internazionale esiste una prassi diffusa e consolidata, alla quale poter attingere per orientare l'avvio di processi di sperimentazione all'interno dei nostri musei.

Ho dunque preso contatti con la Fondazione FOQUS, in particolare con un caro amico, Renato Quaglia, che ne è Direttore Generale. FOQUS è una realtà di straordinario interesse, fulcro di una strategia di rigenerazione urbana dei Quartieri Spagnoli di Napoli, un'area fortemente degradata e ancora oggi oggetto di una non sufficiente attenzione da parte delle amministrazioni territoriali. All'interno degli spazi di FOQUS dal 2016 ha sede anche il Centro ARGO, un centro di abilitazione rivolto a bambini, ragazzi, giovani con disabilità, sino ai 25 anni, nonché alle loro famiglie, direttamente promosso e gestito dalla Fondazione FOQUS. Il coinvolgimento di ARGOSi è subito rivelato perfettamente in linea con la possibilità di una sperimentazione al MANN, atteso che il Centro si pone l'obiettivo di "agire anche su coloro che quotidianamente interagiscono con i diversamente abili e ne animano lo spazio di socialità (gli insegnanti e i genitori quando è bambino; la classe quando è bambino, nel gruppo quando è adolescente, nell'esperienza di lavoro quando è giovane) per un inedito approccio al problema della disabilità: caratterizzato da un processo educativo rivolto anche a chi deve essere capace di accogliere la disabilità e con essa utilmente interagire".

In questa prospettiva, la visita a un museo può dunque rappresentare, per questa categoria di persone fragili, un nuovo e diverso *spazio di socialità*, generalmente non preso in considerazione, che invece merita di essere esplorato. Diversamente da quanto si immagina, infatti, risulta talvolta sufficiente limitarsi a porre in essere alcuni semplici accorgimenti per restituire un'adeguata capacità di accoglienza agli spazi espositivi di un museo. Perché, occorre ricordarlo, la disabilità non è un carattere soggettivo, che riguarda cioè una singola persona, quanto una condizione di contesto, legata cioè all'incapacità di organizzare la fruizione di un luogo in modo che tutte le persone possano fruirne allo stesso modo.

Su queste basi ha preso avvio il progetto "So-stare al museo", ampiamente e dettagliatamente descritto nelle pagine che seguono. Penso di poter affermare che la sperimentazione è stata un successo e ha posto le basi – per il MANN e, quindi, per qualsiasi altro luogo della cultura – per strutturare un diverso modo di rapportarsi con persone affette da disturbi dello spettro autistico. Una modalità che possa superare la logica della pur importante celebrazione di un momento temporale specifico – come avviene tipicamente, ad esempio, con l'annuale "giornata delle disabilità" – per assumere i caratteri della continuità. Solo in questo modo, infatti, diventa possibile registrare un vero e proprio progresso, per il museo, in termini di accessibilità.

Mi sia infine consentito di anticipare un esito di questo progetto, 'imprevisto' ma forse proprio per questo ancora più significativo. Come sarà possibile comprendere dalla lettura delle pagine che seguono, alcune delle soluzioni individuate per massimizzare le possibilità di interazione dei giovani visitatori autistici con le collezioni del MANN sono apparse, già durante la stessa

sperimentazione, come soluzioni interessanti e valide anche per i visitatori cd. “normodotati”

Ad esempio, l’uso di piccoli specchi durante l’esperienza di fruizione – oggetto di sperimentazione nell’ambito dell’azione di ARGO al MANN – consente in realtà, a *tutti i visitatori*, di individuare prospettive inedite di esplorazione di un’opera, attivando con essa un rapporto molto più profondo e personale. Rapporto molto diverso, dunque, dalla spesso frettolosa e distratta attività di fruizione che caratterizza molti visitatori dei musei.

L’uso di uno specchio nell’osservazione di una statua impone infatti al visitatore – e qui il bisticcio di parole non è casuale – una ‘riflessione’ su quanto egli sta osservando, imponendo un prezioso e quasi magico rallentamento dei suoi gesti, dei suoi sguardi, dei suoi pensieri e dei suoi movimenti, altrimenti caratterizzati da un sincopato e talvolta frenetico desiderio di agire.

I ‘fragili’ ragazzi di ARGO, dunque, hanno donato a tutti i visitatori del MANN un ‘tempo rallentato’, nel quale abbandonarsi e grazie al quale imparare la differenza tra guardare (con gli occhi) e vedere, con il cuore, prima ancora che con la mente.

Grazie dunque a tutti loro, grazie ad ARGO e grazie a FOQUS, per questo splendido insegnamento, in grado di migliorare la nostra vita e quella dei nostri musei.

Il progetto MANN – FOQUS

è stato realizzato grazie
alla partecipazione di:

Alessia • Argonauta
Antonio • Argonauta
Dario • Argonauta
Davide • Argonauta
Domenico • Argonauta
Donatella • Argonauta
Fabiano • Argonauta
Maria Francesca • Argonauta
Mario • Argonauta
Martina • Argonauta

e di

Paolo Giulierini
Direttore del Museo Archeologico Nazionale di Napoli
Ludovico Solima
Responsabile scientifico del progetto *Il Museo Accessibile*
Rachele Furfaro • Fondazione Quartieri Spagnoli, Napoli
Renato Quaglia • Fondazione Quartieri Spagnoli, Napoli
Sandra Piccinini • Reggio Emilia
Maura Striano • Centro Sinapsi, Università Federico II
Francesca Bianchi • Cooperativa Panta Rei, Reggio Emilia
Barbara Pini • Cooperativa Panta Rei, Reggio Emilia
Fabrizio Rocco • Centro ARGO, Napoli
Alessia Calomino • Centro ARGO, Napoli
Sarah Mancini • Centro ARGO, Napoli
Miriam Capobianco
Servizi Educativi, Museo Archeologico Nazionale di Napoli
Immacolata Simeone
Servizi Educativi, Museo Archeologico Nazionale di Napoli

I ragazzi della scuola Dalla Parte Dei Bambini
che hanno preso parte con gli Argonauti ad alcune visite al Museo,
per condividerne l'esperienza.

Lo studio sui modelli di accessibilità realizzati nei principali musei internazionali è stata realizzata nella versione del 2017 da:

Sara Feld • USA

Kiera Loftus • USA

con il coordinamento di:

Ivan Fadini • INN – International Napoli Network coop. a r.l.

Le analisi dello studio sui modelli di accessibilità nei principali Musei internazionali sono state realizzate da:

Valentina Cesarano

Irene Quaglia

L'aggiornamento del 2023 dei dati e delle attività museali sono stati raccolti ed elaborati da:

Giovanbattista Grazioso

Alessia Maione

tirocinanti dell'Università Federico II

Corso di archeologia, storia delle arti e scienze del patrimonio culturale

Docente responsabile: Simona Frasca

Tutor in sede di tirocinio: Francesca Maria Aschettino

Competente e generosa è stata la collaborazione del personale del Servizio Educativo del Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Preziosa e partecipe è stata la disponibilità del personale del MANN - Museo Archeologico Nazionale di Napoli nell'ambito del Progetto *Il Museo Accessibile*

Responsabile scientifico

Ludovico Solima

Editing

Giovanni Chianelli

indice

Premessa	15
L'accessibilità nei musei	15
Il contesto italiano	17
Autismo	18
Sindrome di Down	19
Disabilità cognitiva	19
I soggetti coinvolti nel processo di sperimentazione	20
• MANN – Museo Archeologico Nazionale di Napoli	20
• FOQUS – Fondazione Quartieri Spagnoli Onlus	20
• ARGO – Centro di abilitazione non medicalizzato per persone con disabilità cognitive	21
Il progetto MANN – FOQUS: cronologia	25
Gennaio 2017 – l'ipotesi di lavoro iniziale	26
Giugno/agosto 2017 – lo studio esplorativo su: l'accessibilità museale a livello internazionale	26
Settembre/novembre 2017 – la sperimentazione diretta	27
Estratti dal quaderno di lavoro del progetto (settembre 2017/aprile 2018)	29
Le domande	29
L'ascolto	29
La scelta di luoghi nel luogo	30
Dall'ascolto ai primi rilanci progettuali	30
Frammenti dal diario dell'esperienza diretta	33
Frammento 1 - Donatella e lo specchio	33
Frammento 2 - Maria Francesca e la fotografia	35
Frammento 3 - Dario e il piano delle soste	36
Frammento 4 - Alessia e il Toro Farnese	37
Frammento 5 - Dal micro al macro, dal macro al micro	38
Frammento 6 - Dalle conversazioni di gruppo	40

Considerazioni in base alla sperimentazione diretta	43
Le proposte a conclusione della sperimentazione	45
1. Cambiare i punti di vista	46
2. Se l'arte è fatta d'ombra	48
3. Ricerca dei dettagli dal micro al macro	49
4. Toccare, muoversi e guardarsi	50
5. Immaginare la musica	51
6. Sostare	53
Indirizzi generali che emergono dall'analisi della sperimentazione	55
1. Direttamente dall'esperienza degli Argonauti	55
2. L'accessibilità quale prerequisito strategico	55
3. Dalla formazione del personale all'inclusione lavorativa di disabili cognitivi	56
4. Condizioni di frequentazione e visita dedicate	57
Interviste ai responsabili del progetto sperimentale	59
Studio esplorativo:	
l'accessibilità museale a livello internazionale	71
Il tema dell'accessibilità in America	72
Il tema dell'accessibilità in Inghilterra	73
Il tema dell'accessibilità in Asia	74
Breve descrizione delle strutture internazionali accessibili	75
L'accessibilità museale nelle regioni del nord Italia	88
Il manifesto della cultura accessibile a tutti	105
Strumenti interpretativi:	
l'accessibilità come motore di inclusione	113
Le categorie concettuali	113
Le competenze di cittadinanza	115

Materiali	119
Includere la diversità - di Maria Chiara Chiaccheri	119
L'accessibilità nei musei - di Paola Visentini	121
COME-IN! - Estratti dal progetto europeo	123



Premessa

L'accessibilità nei musei

Nello sviluppo delle società industrializzate il tema dell'accessibilità va assumendo sempre più importanza.

Dopo decenni di colpevole noncuranza, la necessità di una fruibilità totale dei servizi rivolti ai cittadini si è imposta come un principio che tende ormai a investire ogni ambito e ogni azione della vita quotidiana.

Il principio della fruibilità totale, infatti, coinvolge l'intera società civile e i valori di cittadinanza, in quanto promuove la dignità dell'individuo e il suo diritto di vivere in completa autonomia e sicurezza gli spazi e i servizi pubblici, compresi i servizi culturali (settore, quest'ultimo, grazie al quale una incisiva politica improntata all'accessibilità potrebbe, tra le altre cose, garantire una rilevante crescita economica).

Sebbene statuito nel 1948 dall'art. 27 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo, e ribadito dalla Convenzione di Faro del 2005 (non ancora ratificata dall'Italia), il principio dell'accessibilità stenta ancora ad essere non solo applicato, ma addirittura compreso nel suo pieno significato, come dimostra la sua comune e riduttiva interpretazione di semplice eliminazione delle barriere architettoniche.

Eppure, l'applicazione del cosiddetto "Universal Design", non essendo indirizzato alla sola realizzazione di adattamenti specializzati, offrirebbe vantaggi per tutti, in quanto l'integrazione di dispositivi di ausilio e compensazione, richiedendo un ripensamento globale delle problematiche architettoniche e senso-percettive, unitamente a quelle economiche e multiculturali, contribuirebbe allo sviluppo delle politiche incentrate sulle pari opportunità.

Un ampliamento qualitativo, e non meramente quantitativo, dell'utenza di musei e siti culturali passa attraverso una progettazione accessibile, che richiede l'integrazione tra competenze diverse e, soprattutto, una visione del ruolo, dello sviluppo e della gestione di musei e aree culturali decisamente evoluta e risolutamente orientata al visitatore: una museologia dall'approccio dinamico, pluralistico e integrato, che coinvolga, in fase di progettazione, non solo i professionisti, ma anche i cittadini, le associazioni di categoria e – soprattutto – i fruitori.

Nell'era del cambiamento, lo spazio museale è un luogo non solo di conservazione e accoglienza, ma di educazione e svago a vario titolo; un polo attrattivo e multifunzionale, in costante dialogo

con le trasformazioni dettate dalle esigenze di un pubblico sempre nuovo e diversificato.

Il museo si propone, cioè, oltre le proprie funzioni tradizionali, come luogo dinamico della cultura; uno spazio che vuole essere inclusivo e accessibile a ogni persona, senza discriminazione alcuna.

In questa prospettiva è possibile comprendere il determinante ruolo sociale che il museo occupa all'interno della mutevole realtà contemporanea, il cui fulcro diventa il visitatore in quanto protagonista del processo di trasformazione.

L'indagine sui visitatori rappresenta, infatti, uno strumento di elezione, il più efficace dispositivo di monitoraggio e gestione interna della struttura museale.

Attraverso la risposta e le percezioni del pubblico, il museo sperimenta, cambia, valuta e riconfigura le proprie proposte. Analizza abitudini, esigenze, grado di soddisfazione dell'utenza; stima la validità delle attività e dei servizi offerti, i loro fattori critici e di successo, il loro grado di replicabilità e pertinenza rispetto al percorso di progettazione iniziale.

Il guadagno di questa analisi è lo sviluppo di un sistema di conoscenze atte a indirizzare e sostenere la policy di allargamento della comunicazione e di apertura a una platea variegata, la cui esperienza di fruizione, indispensabile per l'abbattimento delle barriere d'accesso, costituirà – in un circolo virtuoso – il punto di partenza per la pianificazione di ulteriori miglioramenti.

L'applicazione di una progettazione accessibile nei musei, nei siti e nelle città rappresenta un'opportunità di crescita sia sociale sia economica, non solo in quanto crea occupazione richiedendo nuove produzioni e competenze professionali sul campo, ma anche perché favorisce il turismo, in particolar modo quello culturale. E se la cultura è un bene di tutti, tutti devono avervi accesso.

Secondo un rapporto dell'Organizzazione Mondiale della Sanità, oltre il 15% della popolazione mondiale vive con una qualche forma di disabilità e nell'Unione Europea la percentuale si aggira, secondo le stime del Forum Europeo della Disabilità, fra il 10% e il 15%, per un totale di almeno cinquanta milioni di persone.

A questo numero, nel contesto del discorso sull'accessibilità, bisogna poi aggiungere quello di familiari ed eventuali accompagnatori.

Se si considera, inoltre, l'incremento del tasso di invecchiamento (187,9 anziani ogni 100 giovani, secondo i dati Istat) e la relativa necessità di adeguare la fruibilità degli spazi culturali anche alle esigenze dei meno giovani, appare evidente quanto rilevante sia il potenziale di crescita economica derivante da una politica di turismo accessibile.

Il contesto italiano

La definizione di disabilità, così come quella di salute, è una definizione complessa e perciò in fase di costante aggiornamento.

Nella Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità tale complessità viene esplicitamente dichiarata.

Tuttavia, a prescindere dalle difficoltà di formulazione, la Convenzione riconosce il fatto che la disabilità è una condizione ritenuta tale in relazione all'esistenza di barriere di varia natura – fisiche, sociali, psicologiche – che ostacolano la partecipazione piena ed effettiva del soggetto portatore di un qualsiasi tipo di minorazione alla vita della società, compresa la vita culturale, ricreativa, l'accesso agli svaghi e allo sport (art. 30).

Affinché l'accessibilità sia totale, è necessario che essa sia funzionale alle molteplici e spesso conflittuali esigenze e aspettative dei diversi profili d'utenza, inclusi coloro che soffrono temporaneamente o permanentemente di ridotte capacità motorie, sensoriali, cognitive.

Nel 1986, in Italia, con il PEBA, Piano per l'Eliminazione delle Barriere Architettoniche, il tema dell'accessibilità ha cominciato ad imporsi nel nostro Paese come ineludibile per lo sviluppo delle proprie istituzioni. Nel 2007 è stata convocata una Commissione per l'analisi delle problematiche relative alla disabilità nello specifico settore dei beni culturali.

Nel 2008 sono pubblicate nella Gazzetta Ufficiale le Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi d'interesse culturale.

E nel 2015 vengono pubblicate le Linee guida per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli, redatte a cura della Direzione generale Musei.

Nel testo viene affrontato il tema della progettazione degli apparati di comunicazione quali strumenti chiave per rafforzare il legame tra il patrimonio culturale e un numero più ampio di persone.

La Commissione però ha puntato l'attenzione sul superamento delle barriere architettoniche senza interrogarsi sulle cosiddette "barriere cognitive".

Per colmare questa mancanza, particolarmente avvertita negli ultimi anni, è stata così istituita una nuova Commissione avente il compito di aggiornare le linee guida sull'accessibilità, intesa non solo in senso fisico, ma anche in senso lato, nella consapevolezza che essa non riguarda questioni esclusivamente strutturali, ma anche la capacità di accoglienza del visitatore, il quale deve essere messo nella condizione di vivere una partecipazione globale a livello sensoriale, cognitivo ed emotivo.

Se fino a tempi piuttosto recenti, il problema delle barriere cognitive è stato il tema meno affrontato dal mondo della museologia italiana, oggi, grazie alla diffusione di una più forte sensibilità intorno ai bisogni specifici delle persone con disabilità intellettiva, la questione comincia ad avere l'attenzione che merita.

Questa nuova sensibilità ha portato, infatti, nel 2018, all'istituzione dei Livelli uniformi di qualità per i musei.

Tramite l'adozione di standard di qualità, l'istituzione museale ha fatto proprio il compito di creare le condizioni ottimali per la fruizione e il pieno godimento del proprio patrimonio, al fine di garantire il diritto alla cultura anche alle persone affette da disabilità intellettive.

Questo obiettivo è perseguibile tramite la creazione di un ambiente museale che sia comprensibile, accogliente e coinvolgente, che vada, cioè, incontro alle capacità attentive del visitatore con disabilità intellettiva.

Le misure adottate a tale scopo si basano sull'identificazione di "facilitatori", cioè di tutti quegli strumenti che possono migliorare la comprensione degli spazi e dei contenuti culturali. Tali strumenti possono essere di varia natura e vanno dalla semplificazione dei percorsi e delle segnalazioni utili all'orientamento del visitatore fino all'adozione di apparecchiature e dispositivi tecnologici di ultima generazione, come mezzi multimediali e interattivi.

La possibilità di vivere l'esperienza della visita ad un luogo di cultura come qualsiasi altro cittadino, di percepire la bellezza del patrimonio culturale, capirla perché adeguatamente spiegata, interiorizzarla perché vissuta a livello sia cognitivo sia emotivo, influisce positivamente sulla qualità della vita delle persone affette da condizioni di disabilità intellettiva.

Al di là dello stimolo cognitivo e dell'ampliamento delle conoscenze, infatti, la fruizione della cultura genera nel soggetto affetto da disabilità cognitiva un senso di appartenenza e di valorizzazione della propria identità.

È necessario, perciò, superare l'idea che l'inclusione riguardi soltanto disabilità sensoriali (persone cieche e sorde) o motorie, e porsi l'obiettivo di non limitare le esperienze di inclusione della disabilità cognitiva alla somministrazione di percorsi di arte-terapia, che sviliscono la pienezza della fruizione artistica.

È necessario invece cercare di avvicinare la persona intellettualmente e psichicamente svantaggiata al mondo dell'arte per ciò che l'arte realmente rappresenta: un'esperienza di senso e di bellezza, che stimola suggestioni e risposte non altrimenti accessibili.

Per realizzare questo tipo di inclusione bisogna mettere in atto strategie efficaci per far fronte alle difficoltà connesse alle principali e più diffuse condizioni di disabilità cognitiva, come i disturbi dello spettro autistico e la sindrome di Down.

Autismo

L'autismo è un disordine neuropsichico infantile, che può comportare gravi problemi nella capacità di comunicare, di entrare in relazione con le persone e di adattarsi all'ambiente. I soggetti affetti da autismo hanno spesso una percezione sensoriale alterata, difficoltà di linguaggio e comportamenti inusuali e ripetitivi.

I disturbi dello spettro autistico possono manifestarsi in modo molto diverso da persona a persona, specie in relazione alla gravità del caso, ciononostante hanno tutti una origine comune, relativa alla compromissione dello sviluppo delle abilità di socializzazione e comunicazione.

Questa patologia in Europa conta circa 5 milioni di persone; in Italia, in «assenza di una stima precisa» – spiegano le associazioni – si conterebbero circa 500.000 bambini autistici.

In America, secondo il Centers for Disease Control and Prevention, un organismo di controllo sulla sanità pubblica degli Stati Uniti d'America, l'autismo colpisce un bambino su 88, con un tasso di incremento cresciuto di 10 volte negli ultimi 40 anni. Anche in Italia la diffusione è in forte aumento e, complessivamente, nel nostro paese sarebbero circa 500.000 le famiglie coinvolte.

Sindrome di Down

La sindrome di Down, o più propriamente trisomia 21, è la causa più frequente di disabilità intellettiva. Essa è causata da una anomalia cromosomica ed è associata a un ritardo nella crescita fisica e cognitiva, oltre che a una particolare e caratteristica fisionomia (viso piatto e largo, occhi a mandorla).

Le complicanze legate a questa alterazione genetica possono essere, da un punto di vista organico, cardiopatie congenite, malformazioni intestinali, aumentato rischio di malattie tiroidee. Mentre, dal punto di vista intellettivo e dello sviluppo mentale vi sono: basso QI, ritardo nell'apprendimento, comportamenti simili ad ADHD (Sindrome da deficit di attenzione e iperattività). Il grado di disabilità è variabile. Secondo quanto riportato dall'Associazione Italiana Persone Down, attualmente in Italia 1 bambino su 1200 nasce con questa condizione e si stima che nel nostro paese vivano circa 38.000 persone con sindrome di Down, di cui il 61% ha più di 25 anni.

Disabilità cognitiva

La disabilità cognitiva è un disturbo con esordio nel periodo dello sviluppo che comprende deficit del funzionamento sia intellettivo sia adattivo negli ambiti concettuali, sociali e pratici. Il disabile cognitivo può avere difficoltà nel pensiero, nell'apprendimento e nella comprensione delle informazioni, nonché problemi di memoria e ragionamento.

In Italia, secondo una stima del Censis, sono oltre 4 milioni le persone con questa disabilità, un numero pari, cioè, al 6,7% della popolazione. Secondo una nota dello stesso istituto di ricerca il trend sarebbe in crescita: dai 4,8 milioni del 2020 (7,9% della popolazione) si arriverà a 6,7 milioni nel 2040 (10,7% della popolazione).

Un numero di italiani tutt'altro che trascurabile, ma che, tuttavia, sembra restare ancora invisibile agli occhi della collettività. Sempre secondo i dati del Censis, 1 italiano su 4 afferma di non avere mai avuto a che fare con persone disabili e per 2 italiani su

3 la disabilità coincide sostanzialmente con limitazioni di carattere motorio, mentre – come appena mostrato – sono le disabilità intellettive quelle più diffuse, specie in età evolutiva, ancorché spesso nascoste.

Gli autismi, l'insieme, cioè, delle sindromi aggregate – secondo il DSM IV – nella definizione di “disturbi pervasivi dello sviluppo”, rappresentano la patologia associata a disabilità della quale gli italiani dichiarano di essere meno a conoscenza.

I soggetti coinvolti nel processo di sperimentazione

MANN – Museo Archeologico Nazionale di Napoli

Il Museo Archeologico Nazionale di Napoli è il più antico e importante al mondo, non solo per ricchezza e unicità del patrimonio ma anche per il contributo offerto al panorama culturale europeo.

La fondazione del Museo e la formazione delle sue collezioni sono legate alla figura di Carlo III di Borbone, sul trono del Regno di Napoli dal 1734, e alla sua significativa politica culturale.

Il sovrano borbonico, infatti, promosse per primo l'esplorazione delle città vesuviane sepolte dall'eruzione del 79 d.C. e curò la realizzazione in città di un Museo Farnesiano, trasferendo a Napoli, dalle residenze di Roma e Parma, parte della ricca collezione ereditata dalla madre Elisabetta Farnese.

I due nuclei della Collezione Farnese e la raccolta di reperti vesuviani furono poi riuniti dal figlio, Ferdinando IV, nell'attuale edificio, sorto alla fine del 1500 con la destinazione di cavallerizza e, dal 1616 fino al 1777, sede dell'Università.

Dal 1777 l'edificio fu interessato da una lunga fase di lavori di ristrutturazione e progetti di ampliamento, affidati agli architetti Ferdinando Fuga e Pompeo Schiantarelli.

Successivamente, nel decennio della dominazione francese (1806-1815), furono realizzati i primi allestimenti e, con il ritorno dei Borbone a Napoli nel 1816, l'edificio assunse la denominazione di Real Museo Borbonico.

Concepito come Museo universale, ospitava istituti e laboratori, come la Real Biblioteca, l'Accademia del Disegno, l'Officina dei Papiri, poi trasferiti altrove nella seconda metà del Novecento. Le collezioni del Museo, divenuto Nazionale nel 1860, sono andate poi arricchendosi con l'acquisizione di reperti provenienti dagli scavi nei vari siti archeologici della Campania e dell'Italia meridionale, oltre che dal collezionismo privato.

Il trasferimento della Pinacoteca a Capodimonte nel 1957 ne determina l'attuale identità di museo archeologico.

FOQUS – Fondazione Quartieri Spagnoli Onlus

FOQUS è un progetto di rigenerazione urbana nato nel 2014 nel cuore dei Quartieri Spagnoli, centro nevralgico della vita della città partenopea.

Qui, ripensando le funzioni e la destinazione dell'ex Istituto Montecalvario, FOQUS ha avviato il recupero di diverse parti dell'edificio destinandolo alla formazione di giovani e di donne verso esperienze di auto-imprenditorialità dedicate alla cura della persona, alla formazione, all'istruzione e ai servizi.

Il progetto rappresenta un diverso modo di intendere le politiche sociali. Queste devono basarsi, secondo la visione dei fondatori, sui principi di cooperazione, sostenibilità, imprenditorialità civica e responsabilità condivisa, nella convinzione che le principali forme di prevenzione dell'esclusione sociale siano la conoscenza, il sapere e la formazione.

Questi i soli strumenti efficaci per avviare processi di trasformazione della realtà e produrre sviluppo, emancipazione, mobilità sociale.

FOQUS è un progetto realizzato su iniziativa e con risorse esclusivamente private, un modello di lavoro partecipativo, basato sul coinvolgimento attivo di imprese private e pubbliche, che promuove pratiche di rete, networking e coproduzione tra tutti i soggetti insediati – diversi per missioni e identità – al fine di favorire le correlazioni tra competenze e specializzazioni.

La Fondazione, grazie al determinante sostegno di Fondazione Con il Sud e di Ferrarelle SpA (tra il 2016 e il 2020) e di Intesa Sanpaolo Beneficenza (tra il 2021 e il 2023), gestisce direttamente il centro ARGO.

ARGO – Centro di abilitazione non medicalizzato per persone con disabilità cognitive

Il Centro ARGO interviene nei contesti di vita di bambini, ragazzi, adolescenti e adulti con disabilità cognitive.

Attraverso metodologie motivazionali e obiettivi concreti, che rispecchiano ed enfatizzano in modo funzionale le potenziali caratteristiche della persona, esso promuove dinamiche atte a riscoprire i valori individuali.

Gli ambienti, il materiale didattico e di lavoro, l'organizzazione delle attività, le finalizzazioni terapeutiche sono state programmate mettendo al centro la persona, con le sue specifiche e uniche particolarità.

Il progetto prevede e pretende di dotare ogni individuo delle abilità di base per migliorare e rendersi autonomo nel mondo della scuola, del lavoro, nella gestione del proprio tempo libero, che sia nell'attività sportiva o qualsiasi altra attività dedicata al proprio benessere psico-fisico.

ARGO pone al centro del proprio operato il concetto di transizione tra attività: la persona è libera di scegliere, con consapevolezza e libertà, come organizzare la giornata tra laboratori, attività pre-professionalizzanti, pre-lavorative e lavorative, attività motorie, musicoterapia e attività di autonomia sociale e personale. Tutto questo immerso nella rete di imprese e attività della fondazione FOQUS, struttura che riproduce le maglie fitte della società e del quotidiano e che, in maniera del tutto naturale, aiuta alla sperimentazione di modelli di vita che andranno poi a declinarsi nei vari contesti di vita.

ARGO lavora con esperti del settore, professionisti della formazione e dell'educazione, nonché con partner istituzionali che, in maniera dialogica e sinergica, ampliano e armonizzano il percorso formativo di ogni soggetto.



La Fondazione FOQUS ha costituito un gruppo di ricerca formato dai consulenti della cooperativa sociale Panta Rei di Reggio Emilia. Una realtà scelta per la sua esperienza in ricerca e formazione nell'ambito della pedagogia della relazione e per le molteplici attività di progettazione e documentazione di processi di apprendimento e inclusione di bambini e ragazzi

Da questo intervento multidisciplinare nasce per ogni progetto formativo una cornice pedagogica, capace di dare una prospettiva di crescita a ciascuno, nell'intento di acquisizioni aderenti ai propri obiettivi di vita.



Gennaio 2017

inizio delle riflessioni comuni tra le direzioni del MANN e della Fondazione FOQUS Onlus;

Giugno 2017

inizio dello studio sui modelli internazionali di accessibilità museale per le persone con disabilità cognitive (lo studio è stato svolto con la collaborazione dei volontari dell'Associazione International Napoli Network);

Aprile 2017

definizione delle modalità di svolgimento del progetto, con la collaborazione di esperti di disabilità cognitive, degli operatori del Centro ARGO (promosso dalla Fondazione FOQUS Onlus, con il sostegno della Fondazione Con il Sud e di Ferrarelle SpA), di esperte in pedagogia innovativa (educatrici della Cooperativa Panta Rei di Reggio Emilia), di studiosi dell'arte e della gestione museale;

Il progetto MANN – FOQUS: cronologia

Il progetto MANN-FOQUS prende avvio su richiesta della direzione del Museo Archeologico Nazionale di Napoli, che si è posto il problema di come rendere accessibile il museo alle persone che vivono in condizioni di disabilità.

Settembre 2017

avvio della sperimentazione diretta e dell'esperienza sul campo da parte di giovani disabili cognitivi e di alunni delle classi di scuola primaria e secondaria di primo grado della scuola Dalla Parte Dei Bambini (come documentato nel Quaderno di lavoro *La bellezza di accadere*);

Giugno 2018

conclusione della sperimentazione diretta e inizio dell'elaborazione dei dati e delle esperienze raccolte.

Gennaio 2017 – l'ipotesi di lavoro iniziale

Porsi il problema di come una persona in condizione di disabilità cognitiva o psichica, frequentando il Museo Archeologico Nazionale di Napoli, può essere messa in relazione a un'opera d'arte, significa porre in maniera nuova, radicalizzandola, la questione, antica e profonda, del rapporto tra l'arte e lo spettatore, ripensandone il senso, le possibilità e le conseguenze.

Immettersi in questa prospettiva, per così dire, diagonale e poco studiata, in quanto variabile imprevedibile e dimensione quantitativamente minoritaria, ma ugualmente – quando non maggiormente – significativa, vuol dire accogliere la sfida, teorica e morale, di lasciarsi interrogare nuovamente dal fenomeno della fruizione artistica in un orizzonte inedito.

Come e cosa restituisce allo spettatore un'opera d'arte antica, portatrice di quella bellezza che i secoli hanno reso canone, quando lo spettatore è una persona affetta da autismo o dalla sindrome di Down?

Con quali strumenti o apparati deve essere accompagnato il visitatore in tali condizioni di disabilità per poter trovare interesse nell'esperienza dell'incontro con un'opera di epoche così lontane?

Per rispondere a queste domande è necessario credere che il potere suscitante dell'arte possa dare luogo a reazioni imprevedibili e sorprendenti e che la risposta emotiva e mentale della persona affetta da disabilità cognitiva potrebbe illuminare una porzione di senso del problema della fruizione artistica, dal momento che il valore di un'opera e ciò che essa può restituire a chi la guarda non si misura sulle doti intellettuali del visitatore comune, non esiste cioè uno standard di comprensione.

Le proposte si basano su due concetti fondamentali e interdipendenti: *inclusione* e *accessibilità* per tutti.

Infatti se inclusione significa avere l'opportunità di partecipare pienamente a ogni aspetto della vita sociale, affinché questo sia possibile, la struttura museale e i suoi spazi devono essere progettati in modo da abbattere ogni tipo di barriera – fisica e cognitiva – in modo, cioè, totalmente accessibile.

Giugno/agosto 2017 – lo studio esplorativo su l'accessibilità museale a livello internazionale

Per persone in condizione di disabilità con specifico riferimento al disturbo dello spettro autistico e alla sindrome di Down

Nell'ambito del progetto promosso con il MANN, la Fondazione FOQUS Onlus (con la collaborazione di International Napoli Network coop. a r.l.) ha condotto una ricerca a campione su 100 musei internazionali, chiedendo quali attività svolgessero e quali servizi di accessibilità prevedessero a favore di persone con disabilità cognitiva, con particolare – ma non esclusivo – riferimento, alle persone affette da autismo e con sindrome di Down.

Alle interviste telefoniche hanno risposto 62 musei.
Di questi sono state selezionate 18 istituzioni, quelle i cui servizi e le cui attività possiedono un effettivo rilievo nella vita del museo.

I risultati riportati non pretendono di essere esaustivi data la parzialità della ricerca effettuata, come specificato, su un campione di strutture.

L'indagine è stata avviata nell'aprile 2017, in collaborazione con i volontari dell'International Napoli Network, ed è stata completata e aggiornata nei dati a cura dei tirocinanti Alessia Maione e Giovanbattista Grazioso, studenti del corso di Archeologia, Storia delle Arti e Scienze del patrimonio culturale dell'Università Federico II.

Docente responsabile: Simona Frasca

Tutor sede tirocinio: Francesca Maria Aschettino

Settembre/novembre 2017 – la sperimentazione diretta, l'esperienza sul campo

Cronologia delle fasi di ingresso al museo:

- **a settembre** c'è stato un primo incontro tra i responsabili della Fondazione FOQUS, gli operatori del Centro ARGO e alcuni esperti di didattica sperimentale della Coop. Panta Rei di Reggio Emilia. Un incontro tra adulti allo scopo di conoscere il luogo insieme con gli operatori del servizio di didattica del MANN;
- **a ottobre** i nostri Argonauti (si chiamano così le persone con disabilità cognitiva che frequentano il Centro ARGO e lo stesso termine useremo in questo documento) hanno per la prima volta visitato il Museo insieme con alcuni degli operatori del Centro ARGO;
- **a ottobre e novembre** gli Argonauti hanno visitato il Museo diverse altre volte, da soli e insieme ai ragazzi di alcune classi della Scuola primaria e secondaria di primo grado "Dalla Parte Dei Bambini" – Montecalvario (con gli operatori del Centro e alcuni insegnanti della scuola).

Abbiamo scelto di visitare il Museo insieme ad alcuni studenti di scuola secondaria di primo grado perché nelle classi delle scuole "Dalla Parte Dei Bambini", i bambini disabili sono accolti e sperimentano già la convivenza tra diversità e perché ci interessava vedere cosa accadeva in una sala museale quando le scolaresche, che rappresentano una fetta maggioritaria del pubblico del museo, entrano a visitare le sale e le opere.



Estratti dal quaderno di lavoro del progetto (settembre 2017/aprile 2018)

Le domande

Se è vero che ogni forma di ricerca nasce da una interrogazione profonda, la sperimentazione che questa pubblicazione vuole documentare non fa eccezione.

Le domande che ci siamo posti e a partire dalle quali ha preso avvio il nostro progetto di ricerca sono state:

- Quale impatto può avere un'opera d'arte antica sul visitatore affetto da disturbi dello spettro autistico o dalla sindrome di Down?
- È ancora solo un visitatore *quel* visitatore?
- Se il visitatore "comune", inteso come visitatore-tipo, costituisce lo schema interpretativo dell'appagamento estetico e della ricettività dei significati culturali, il visitatore in condizione di disabilità cognitiva, con quali strumenti, o apparati, deve essere accompagnato per potere a sua volta trarre interesse e valore dall'incontro con un'opera di altre epoche?

A tali domande si aggiungono alcuni concetti chiave di approccio:

- a** *imperfezione come bellezza*, curiosità, stupore e creatività che avvicina alla ricerca;
- b** *atteggiamento dell'adulto* immerso nel processo creativo (non è dissimile da quello dei bambini e dei ragazzi);
- c** *poetica* come porta d'accesso alla conoscenza;
- d** *piacevolezza* che si lega agli apprendimenti: cosa ci piace, cosa ci fa stare bene, cosa ci seduce.

L'idea è quella di giungere a conoscere qualcosa di nuovo, creando il nuovo e non attraverso il *già* visto, il *già* provato, ma praticando strade inedite, facendo dichiarazioni attraverso la materia e i contesti, che in questo caso sono il museo e le sue opere.

L'ascolto

Riporteremo di seguito, in forma di frammenti, alcune delle prime suggestioni e sollecitazioni degli operatori che hanno preso parte al progetto MANN-FOQUS. Lo scopo di questa trascrizione è quello di restituire al lettore, nella maniera più verosimile possibile, l'atmosfera e il carattere del presente progetto di ricerca, che è, al di là della nostra scontata adesione al principio di accessibilità totale in quanto principio di civiltà, un progetto animato dalla certezza che la diversità sia sempre fonte di ricchezza.

Tali suggestioni hanno avuto inizio dal considerare il luogo nella sua interezza.

Successivamente gli operatori hanno ristretto il campo di osservazione, rivolgendo l'attenzione a quegli spazi che, "luoghi nel luogo", avrebbero – secondo la loro esperienza professionale – potuto entrare in una relazione più proficua con la tipologia di visitatori coinvolti nel progetto.

Soltanto a partire da quei luoghi specifici è stato possibile guadagnare una vera visione progettuale.

«(...) Siamo entrati al MANN a settembre. Eravamo esperti, educatori ed insegnanti, pedagogisti e atelieristi, operatori, terapeuti, professionisti della cultura. Abbiamo visitato le sale del Museo, ammirato le opere, studiato e compreso l'organizzazione delle informazioni e della mobilità interna riservata al pubblico. Abbiamo osservato il modo in cui le persone organizzavano la propria visita, come si orientavano, dove si indirizzavano, dove si soffermavano di più, dove meno.»

«(...) Abbiamo attraversato gli spazi del museo intuendo che la nostra visita, lo sguardo da noi rivolto al luogo, poteva attivare, cambiare qualcosa nella modalità di accoglienza e di permanenza per tutti gli ospiti, ma soprattutto per le persone con disabilità cognitiva.»

«(...) Visita dopo visita, il nostro osservare ci ha condotto a credere che ripensare le modalità di accoglienza per le persone disabili avrebbe giovato anche alla fruizione dei visitatori cosiddetti normodotati.»

«(...) Abbiamo discusso se la sperimentazione dovesse riguardare solo alcune opere o determinate sale, perché si trattava di mettere a punto delle modalità che, in futuro, avrebbero potuto essere estese all'intero museo con il coinvolgimento degli operatori del servizio di didattica.»

La scelta di luoghi nel luogo

«(...) Abbiamo convenuto di scegliere tre delle molte sale del museo: la sala della Collezione Farnese, quella delle Sculture Farnese e quella della Villa dei Papiri di Ercolano, per il fascino e l'indubbio potere evocativo che gli Dei e gli Eroi, qui rappresentati in forma gigantesca, hanno su tutti noi.»

«(...) Abbiamo studiato le caratteristiche di quelle sale, il comportamento dei visitatori, la luce, le linee di mobilità e i punti di sosta possibili.»

Dall'ascolto ai primi rilanci progettuali

«(...) La sala della Collezione Farnese, con i giochi di luci e ombre che le statue disegnano sulle pareti bianche, ci suggerisce una prima possibilità di lavoro: provare a giocare con le ombre per dare vita a nuove storie.»

«(...) Le forme gigantesche delle Sculture Farnese ci suggeriscono il ribaltamento dei punti di vista, la possibilità di entrare in relazione con la statua assumendo la sua stessa posizione e la ricerca di dettagli, dal micro al macro.»

«(...) I reperti della Villa dei Papiri di Ercolano li abbiamo scelti per la dinamicità e per il fascino che lo sguardo dei famosi corridori e delle danzatrici esercitano sullo spettatore. Uno sguardo che chiede continuamente al visitatore di essere ricambiato, che sembra porsi in costante dialogo con chi attraversa la sala e che ha suscitato in noi la curiosità di conoscere il modo in cui i nostri ragazzi avrebbero risposto a questo incontro.»





Frammenti dal diario dell'esperienza diretta

L'esperienza diretta è fatta di frasi, sguardi, azioni e interazioni degli Argonauti tra loro, degli Argonauti con le opere, gli operatori e i visitatori.

Si tratta di esperienze che, in quanto tali, la pagina scritta non può documentare nella fredda forma di una compilazione di dati. Per questo abbiamo scelto di continuare la testimonianza della sperimentazione utilizzando una forma narrativa fatta di frammenti verbali e visivi.

Estratti significativi che riportano le azioni svolte dagli Argonauti, appunti trascritti dagli operatori mentre ne osservavano le azioni, oppure parti di conversazioni che gli operatori intrattenevano con gli Argonauti all'interno delle sale del museo o, dopo l'esperienza, nella sede del Centro ARGO.

La selezione che segue è tratta dai diari di lavoro degli operatori.

Frammento 1 Donatella e lo specchio

Dopo un certo intervallo di silenzio e vari tentativi di interazione, Donatella dice: «mettiamoci come le statue, ci mettiamo davanti e facciamo lo specchio. Io lo facevo sempre da piccola...».

Insieme, Argonauti e operatori, seguiamo la sua proposta.

Donatella, con attenta e delicata osservazione, corregge i nostri movimenti, invitandoci a seguire i suoi suggerimenti.

Appunti di lavoro dell'operatore:

(...) «Potrebbe diventare un gioco? Potremmo fermare qualche visitatore e farlo giocare con noi?». Donatella accoglie subito l'idea e si avvicina a un ragazzo che sta simpaticamente al gioco, rilasciando un'intervista dettagliata a Fabiano che, interessato alla provenienza e ai cibi preferiti dalle persone, ne raccoglie una dettagliata testimonianza.

Possibilità di approfondimento:

Il museo come spazio evocativo in sé che permette di stimolare fantasia, curiosità e stupore.



Possibilità di lavoro per il progetto sull'accessibilità:

- Integrare l'elemento ludico (ad es.: lo specchio, ma possono essercene molti altri) per rendere più attraente e meno stereotipata la visita.
- Andare oltre le regole (silenzio, non si tocca, non si corre...) per superare la concezione del museo come luogo dei divieti, nel rispetto delle opere e degli altri visitatori.



Frammento 2

Maria Francesca e la fotografia

Maria Francesca sceglie, fra tanti, un soggetto per lei dominante da fotografare e, come se seguisse un suo filo conduttore, aggiunge successivamente le opere vicine per poi indietro e ottenere una composizione interessante, in cui tutti gli elementi, prima scelti singolarmente, contribuiscono a creare un significato d'insieme.

Appunti di lavoro dell'operatore:

(...) La fotocamera digitale è uno strumento da prendere in considerazione perché permette di intrattenere una relazione prolungata con l'opera attraverso le fasi di: osservazione, impugnatura, scelta dell'inquadratura e decisione dello scatto. Stimola il desiderio di comunicazione, espressione, sperimentazione.

Inoltre una eventuale post-produzione permette un'ulteriore interazione con l'opera.



Frammento 3

Dario e il piano delle soste

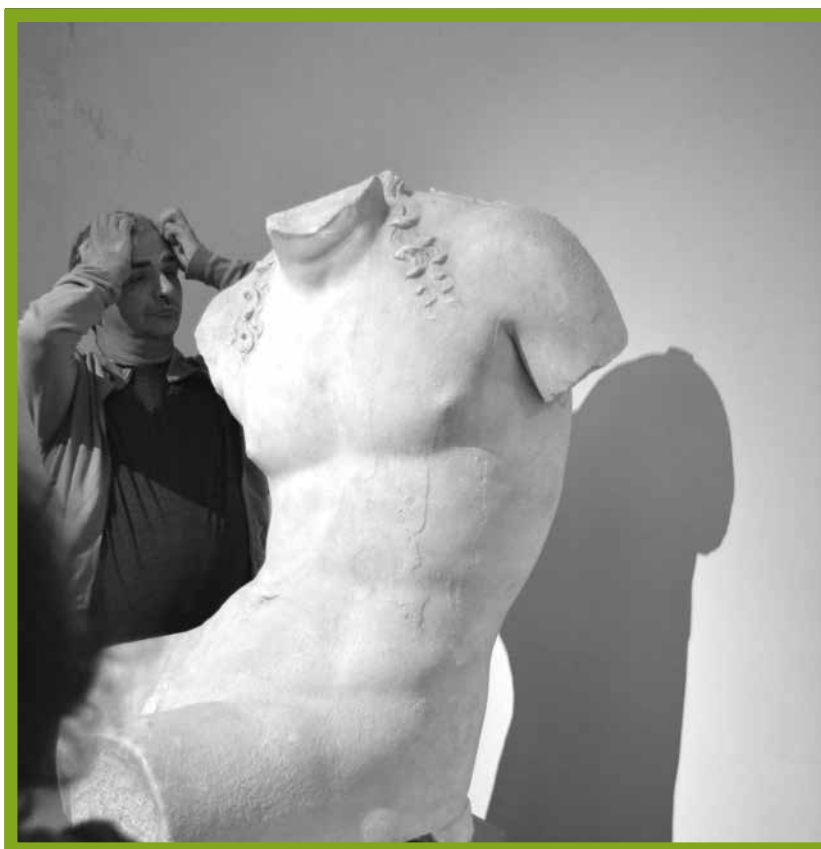
Dario diventa come un “punto di ancoraggio emozionale” per il gruppo di ragazzi, che necessitano di diverse soste come possibilità di incontro, come finestre nel museo sul museo stesso: osservare dall'esterno e intuire dall'interno.

Appunti di lavoro dell'operatore:

(...) La soglia è un luogo che è un non luogo: non si è proprio dentro ma non si è neanche fuori. Cosa crediamo sia una soglia? Al MANN si può sostare. Una seduta come soglia. La soglia implica attraversamenti, aperture, inizi.

Possibilità di approfondimento:

Sulla soglia un oggetto fugge la sua dimensione, la propria definizione in una forma chiusa. Si proietta nello spazio circostante, producendo direttrici che si fondono con l'ambiente. Guardare da una grande finestra o un terrazzo interno, posto tra stanza e stanza, che funge anche da schermo, sovrapporre le visioni ne amplia il significato. Oppure la porta, vista non solo come passaggio visivo, ma capace di creare una nuova idea di spazio, capace di arricchire l'ambiente e il nostro quotidiano.



Possibilità di lavoro:

Creazione di nuove storie, creazione di nuovi pensieri.
Sedute per accogliere soste e soglie, pensieri in sosta, ideazione
di sedute in dialogo con lo spazio.



Frammento 4 Alessia e il Toro Farnese

Alessia vorrebbe una musica per concentrarsi e rilassarsi.

Una musica per “vedere” il Toro Farnese.

Propone *Nuvole bianche* di Ludovico Einaudi.

Dal titolo nessuno riconosce il brano e allora Alessia lo fa sentire con il suo smartphone a tutto il gruppo.

La musica ci ha fatto muovere seguendo i movimenti di Alessia intorno al Toro Farnese, sfiorando l'opera come in una lunghissima carezza.

È stato come se il nostro agire corporeo e il nostro agire spirituale si compenetrassero, come se toccare, vedere e sentire fossero tutt'uno e come se ciò accadesse per la prima volta.

Quando la musica è finita, tutti siamo rimasti magicamente immobili, concentrati in un silenzio che non assomigliava al silenzio di partenza. C'è chi dice che la musica sia solo il suono tra una nota e l'altra, «il silenzio è come un bagno caldo, è come una mezzanotte», ha detto a un certo momento Maria (Argonauta).

Appunti di lavoro dell'operatore:

(...) Riflettere su suono e assenza di suono. Considerando che il silenzio è terreno fecondo, la musica ha comunque agito su di noi creando una sinestesia di sensi, facendoci entrare in un'empatia con l'opera attraverso un coinvolgimento denso. Questa empatia ha unito poco per volta i sensi di tutti.



Frammento 5 Dal micro al macro, dal macro al micro

Abbiamo dato delle macchine fotografiche agli Argonauti. Alcuni di loro hanno preferito utilizzare i propri smartphone e hanno fotografato le opere e tutto quello che volevano o che richiamava la loro attenzione.

Riguardando le fotografie è iniziato un gioco di riconoscimenti: utilizzando gli scatti di particolari delle opere abbiamo costruito un gioco di ritrovamento e ricostruzione. Attraverso il particolare della fotografia abbiamo riconosciuto le opere. Questa ricerca dal micro al macro ha dato valore al rapporto tra le parti e il tutto e allo scambio di aiuti tra i ragazzi.



Ci ha aiutati a uscire dall'isolamento e a riappropriarci di un centro comune nell'esercizio collettivo di ricomposizione delle opere, spesso attraverso particolari di secondo piano dell'opera originaria.

Possibilità di approfondimento:

(...) Da ripetere: il coinvolgimento dei visitatori in questo gioco è stato straordinario.

Frammento 6

Dalle conversazioni di gruppo

(le conversazioni erano promosse dagli operatori all'interno delle sale del Museo o nei momenti successivi all'esperienza, sia lungo il tragitto di ritorno al Centro ARGO, sia il giorno seguente, al Centro)

Cosa si potrebbe fare al museo?

«Strega ghiaccio - nascondino tra i percorsi delle stanze - allungarci per terra e osservare le statue - arrampicarsi sulle statue - vederle dall'alto.»

Guardando le statue, cosa ti viene in mente? Cosa ti suggeriscono?

«Vorrei dipingere le statue, perché hanno un colore neutro»;
«Le statue ci potrebbero dire: "Possiamo liberarci da questa gabbia, da questo corpo di pietra, e muovendoci lentamente inventare un gioco dove usiamo le gambe per muoverci. Come una notte al museo dove tutto prende vita al nostro cenno"»;
«Le cose che le statue stanno facendo qui le facciamo anche noi: danzare, correre, scrivere... Le statue sono scene di vita quotidiana, potremmo inventarci anche una filosofia!».



Cosa hai trovato nel museo?

«Immaginavo di trovare frammenti di papiri e non statue»;

«Ho pensato che magari qui, con spazi così aperti, si può danzare»;

«Ho pensato che questa è la stanza delle scritture.

Omero sta camminando e ha delle pergamene, con le storie dei vissuti che ha scritto nell'Iliade e nell'Odissea.

Anche le danzatrici scrivono le loro coreografie con il disegno, con dei tratti leggeri come il vento. Anche noi scriviamo e inventiamo storie e poesie»;

«Qui possiamo essere noi stessi»;

«Ognuno ha il suo punto di vista. Un tempo avevano solo un modo diverso per raccontarlo, oggi noi possiamo avere un modo orale, digitale, con i segni, con i gesti, dipingere...».

Possibilità di lavoro:

(...) Immaginare un "museo al contrario" per scatenare la fantasia.

Modificare le statue - inventare statue nuove con i pezzi di altre statue.





Considerazioni in base alla sperimentazione diretta

Il progetto che ci è stato richiesto riguardava l'accessibilità del MANN per le persone con disabilità cognitiva. Il tema è molto affascinante perché conduce a una riflessione che riguarda anche la nostra relazione con il mondo dell'arte e della cultura.

In prima istanza abbiamo pensato alla diversa struttura di apprendimento di una persona con disabilità cognitiva ma anche alle sovrastrutture mentali e culturali che si sono stratificate nella maggioranza di noi.

A tutti quei concetti cui abbiamo aderito per consuetudine, fino ad assumerli come qualcosa di scontato: cosa è la bellezza, come ci si deve comportare in un museo, il rispetto per la conservazione del patrimonio, la sacralità delle sale museali.

Perciò abbiamo cercato di osservare con uno sguardo nuovo i luoghi, avvalendoci dell'esperienza quotidiana degli operatori e degli educatori che lavorano con i portatori di disabilità cognitive. Quello che abbiamo compreso è che **ogni visitatore è diverso dagli altri e che tutti i visitatori sono portatori di una diversa diversità.**

Questa ovvia considerazione ci ha fatto comprendere alcune regole di cui il Museo Archeologico Nazionale di Napoli (lo specifichiamo in quanto anche i musei, così come i visitatori, sono diversi gli uni dagli altri) dovrebbe tenere conto per poter essere accogliente. Ma nel pensare alle esigenze del visitatore con disabilità cognitive, nello studiare cosa serviva a queste persone per stare bene e per trovare interesse verso le opere affinché quella visita diventasse davvero un'esperienza di qualità, ci siamo resi conto che i nostri Argonauti, nell'indicarci e nell'inventare liberamente azioni e modi di stare dentro il museo, ci stavano parlando di noi: della nostra noia e della nostra gioia (diverse dalle loro), dei loro sguardi (diversi dai nostri).

Siamo entrati al MANN per capire come esso avrebbe dovuto accogliere i disabili cognitivi. I disabili cognitivi hanno sperimentato e "raccontato" come avrebbero voluto stare al MANN.

Questo ci ha rivelato strategie e idee a vantaggio di ogni visitatore: **cercavamo idee su cosa fare per loro; loro ci hanno dato idee su cosa fare per tutti.**



Le proposte a conclusione della sperimentazione

A conclusione di mesi di sperimentazione, riflessioni, confronti tra operatori e specialisti, analisi della documentazione e delle esperienze dirette, l'idea di museo e le proposte che ci hanno consegnato gli Argonauti che hanno frequentato da visitatori il Museo Archeologico Nazionale di Napoli diventano tracce di lavoro che aprono scenari, la cui possibile concretizzazione vede la Fondazione Quartieri Spagnoli Onlus sin da ora interessata e disponibile a un comune investimento con il museo e con eventuali altri soggetti che si rendessero disponibili.

Nel corso delle diverse visite al museo, gli Argonauti hanno sviluppato una propria forma di organizzazione di gruppo e si sono dati autonomamente un metodo di lavoro.

A mano a mano che aumentava la loro confidenza con i luoghi, i ragazzi si sono divisi ruoli e compiti con spirito di collaborazione e in maniera decisamente orientata al risultato.

Nel farsi e dipanarsi del processo esperienziale e di apprendimento, gli Argonauti si sono progressivamente mostrati capaci di suggerire essi stessi nuove modalità di approccio al museo, per renderlo accessibile non solo a visitatori come loro, ma per promuovere iniziative inedite e inusuali di approccio a un *museo che sia per tutti*.

Pertanto il nostro elenco di proposte si basa su un concetto prioritario che è anche la fondamentale acquisizione della nostra ricerca, la necessità, cioè, di un ribaltamento dello stereotipo del concetto di accessibilità.

Ribaltare questo stereotipo significa, *in primis*, sviluppare una coscienza critica e civile e, in secondo luogo, trattare il tema delle disabilità non come soluzione a un problema, ma come contributo, prezioso e spesso imprevedibile, al tema dell'accessibilità di tutti i cittadini all'istituzione museale.

I tre luoghi scelti ed esplorati da operatori e persone con disabilità cognitiva all'interno del MANN ci hanno permesso di sperimentare proposte che non appartengono allo strumentario dell'accessibilità tradizionale, ma che si offrono come possibilità di approcci accattivanti, poetici, seducenti e intriganti per tutti.

Approcci che consentono uno sguardo nuovo per la conoscenza delle collezioni e delle opere conservate ed esposte nel museo.

I temi ricorrenti che hanno accompagnato il nostro percorso di sperimentazione sono: il rispetto del luogo, in quanto luogo non neutrale e caratterizzato principalmente da silenzio; l'imponenza

delle opere, oggetti da rispettare ma senza che la loro maestosa antichità inibisca la possibilità di conoscerle attraverso tutti i sensi; l'interazione diretta, il gioco, l'utilizzo anche di strumenti – tecnologici e non – per ampliare le strategie di conoscenza. Il museo, nell'esperienza che gli Argonauti hanno potuto fare al MANN, è diventato uno spazio di libertà e di didattica, non il luogo del “non si può” o del “vietato”, ma il luogo di superamento di tutte le barriere, architettoniche, cognitive e – non ultimo – di quelle barriere psicologiche che spesso causano una specie di inadeguatezza nel visitatore dei luoghi di cultura tradizionale. I vuoti determinati dallo svanire di quelle barriere hanno permesso di creare un dialogo inusuale con gli altri visitatori, di relazionarsi attivamente tra cittadini.

L'esperienza degli Argonauti al MANN ha consentito di percepire il museo come un luogo accogliente, aperto ad allestimenti sperimentali, dove i visitatori possono prendere parte attiva, essere coinvolti, ascoltati, lottando contro l'impoverimento intellettuale e le disuguaglianze tra generazioni, sensibilità, abilità, appartenenze culturali, per generare nuovo valore sociale e modelli di cittadinanza.

Le proposte emerse dall'esperienza degli Argonauti e dei bambini delle classi di scuola secondaria di primo grado al MANN sono state raccolte tematicamente sotto sei definizioni che riguardano, appunto, le modalità dell'esperienza:

1. Cambiare i punti di vista;
2. Se l'arte é fatta d'ombra;
3. Ricerca dei dettagli dal micro al macro;
4. Toccare, muoversi e guardarsi;
5. Immaginare la musica;
6. Sostare.

Cambiare i punti di vista

Le opere possono essere guardate da diversi e inaspettati punti di vista.

È possibile modificarne la prospettiva attraverso l'utilizzo di specchi di diverse dimensioni e forme (concave, convesse, sferiche, deformanti) per moltiplicare gli sguardi, creare un contro-campo, destrutturare il senso e ricrearne uno diverso, per intuire le leggi del rispecchiamento.

Gli Argonauti ci hanno dimostrato che il cambiamento dei punti di vista consente:

il ribaltamento dell'opera, la sua moltiplicazione (con specchi montati ad angolo), la sua integrazione con la nostra immagine riflessa, che crea una nuova opera: opera specchiante che riflette quella esistente.

La sensibilità degli Argonauti incontra la sensibilità di artisti come:



Michelangelo Pistoletto
I visitatori



Divisione e moltiplicazione
dello specchio



Daniel Buren
"Axer Désaxer": Lavoro *in situ*, Madre, Napoli



"Catch as Catch Can", installazione,
Londra, Gran Bretagna – UK



Darren Bader
"Rocks and Mirrors"



"Chess"



Leandro Erlich
"Swimming Pool"



"Beautifully Abandoned", 2013 Setouchi
Triennale, Yachima, Japan

Strumenti che il museo potrebbe offrire al visitatore per vivere questa esperienza:

- cucchiaio
- lente
- sfere
- occhio di mosca
- occhiali che moltiplicano



Se l'arte è fatta d'ombra

Le sculture e le opere tridimensionali producono ombre che con l'utilizzo di fonti direzionabili di luce artificiale consentirebbero un'ulteriore dimensione dell'opera stessa. L'ombra può essere un'opera a sé stante, una vera opera nell'opera quando il luogo in cui appare è la sala di un museo, perché lì essa assume un senso che fuori non ha.

L'ombra che diventa parte dell'opera è un'invenzione degli Argonauti.

Essi ci hanno dimostrato che l'uso di luci artificiali, valorizzando l'ombra, consente: la creazione di nuove opere e il ribaltamento del punto di vista.

Se immaginiamo, infatti, che l'ombra non sia una conseguenza della luce ma il suo scopo primario, le ombre delle opere potrebbero essere considerate ugualmente importanti rispetto all'opera reale.

Ombra intesa come opera fatta di oscurità e assenza, ma non per questo meno concreta e suggestiva delle opere fatte di corpi, materia e colori.

La sensibilità degli Argonauti incontra la sensibilità di artisti come:



Tim Noble e Sue Webster
"Wild Mood Swings"

"Sunset Over Manhattan"

Strumenti che il Museo potrebbe offrire al visitatore per vivere questa esperienza:

- torcia o qualsiasi oggetto che produca luce

3

Ricerca dei dettagli dal micro al macro

Utilizzando alcuni scatti fotografici di dettagli di singole opere, i ragazzi del Centro ARGO hanno costruito un gioco di riconoscimento e ritrovamento dell'opera stessa attraverso il particolare fotografico.

L'utilizzo della macchina fotografica è sfociato, per gli Argonauti, in una duplice attività: lo scatto del dettaglio e la ricerca dell'opera di appartenenza.

Questo esercizio di riconduzione dal particolare al generale, dal micro al macro, ha valorizzato il rapporto tra le parti e il tutto e, soprattutto, ha enfatizzato l'importanza dello scambio di aiuti tra i ragazzi, eliminando la distanza che esisteva tra ognuno di loro e tutti gli altri visitatori della sala del museo.

Gli Argonauti ci hanno dimostrato che concentrarsi e visualizzare un dettaglio dell'opera consente di: creare una nuova storia e una nuova identità, apprendere che i processi di conoscenza avvengono lungo il binario che porta dal piccolo al grande e dal grande al piccolo; esercitare la seduzione del dettaglio, manipolare opere di scultura attraverso il disegno, la fotografia, il video e – soprattutto – cercare di vedere oltre quanto si può percepire con gli occhi, trovando le innumerevoli somiglianze tra l'infinitamente grande e l'infinitamente piccolo.

La sensibilità degli Argonauti incontra la sensibilità di artisti come:



Tatsuya Tanaka
"Miniature Calendar 9.2"



"Miniature Calendar, 4.4"



Enrico De Paris
"Visionarie Home Philosophy"



"Bio.Landscape"

Strumenti che il museo potrebbe offrire al visitatore per vivere questa esperienza:

- supporti che incornicino un particolare, con aperture modulabili e con filtri colorati;
- immagini offerte al visitatore con alcuni dettagli e particolari delle opere

Toccare, muoversi e guardarsi

Dentro le sale del museo si passeggia restando distanti dalle opere. I visitatori non si toccano, si muovono lentamente, non si guardano tra loro, ma guardano solo le opere e le didascalie.

Nel museo non parliamo e non sentiamo, per esempio, il freddo del marmo delle sculture. Fuori, invece, nella città percepiamo la realtà utilizzando molti più sensi di quelli che impieghiamo muovendoci tra le sale di una struttura museale: parliamo, tocchiamo, ci muoviamo liberamente, guardiamo gli altri.

Forse per fruire in modo completo anche degli spazi dedicati all'arte sarebbe utile "shakerare" queste modalità percettive e comunicative.

4

Gli Argonauti ci hanno dimostrato che utilizzare non solo il senso della vista, in un museo, consente di: amplificare l'esperienza estetica della fruizione artistica, sviluppare la polisensorialità, che – implicando il coinvolgimento di tutti e cinque i sensi – ci permette di interagire in modo più completo con le opere, considerate non già nella loro statica dimensione espositiva ma in una apertura dinamica il cui centro diventa il visitatore.

La sensibilità degli Argonauti incontra la sensibilità di:
artisti, danzatori e performer

Danza al Museo 2013
Azioni performative nei
musei della provincia di
Ancona

Strumenti che il museo potrebbe offrire al visitatore per vivere questa esperienza:

- il proprio corpo attivo in tutti i suoi sensi

5

Immaginare la musica

Il museo può trasformarsi, in momenti stabiliti e a certe condizioni, in un luogo dove poter sperimentare una dimensione “aumentata” delle opere esposte. Potrebbe, cioè, in modo organizzato e stabilito, trasformarsi in un palcoscenico temporaneo, dove voci narranti suggeriscono al visitatore le storie dei personaggi, delle opere e dei secoli che le abitano.

In questo modo, senza assumere un carattere didascalico, si potrebbe guidare l'esperienza emotiva e conoscitiva del fruitore, sostituendo al silenzio delle sale, suoni, musica, voci.

Gli Argonauti hanno spontaneamente scelto, per alcune visite, di essere accompagnati da composizioni strumentali.

Alcune volte gli operatori hanno cercato di riunire musica e storia per ricontestualizzare l'opera, altre volte è stato utile mappare le sale e la presenza delle opere nel museo con suggestioni sonore, che rinviavano alla storia dei soggetti rappresentati, in modo da riportare in vita la loro memoria, anche riorganizzando l'intervallo dei silenzi, che assumevano così un significato più denso e pieno.

6

Sostare

Il museo dovrebbe organizzare il proprio spazio interno in modo da prevedere aree di sosta, sedute per fermarsi, osservare dall'esterno e intuire dall'interno il senso dell'esperienza che ci sta proponendo. Una sosta per **STARE, SOSTARE AL MANN**. La sosta intesa come condizione, campo di osservazione e azione; un nascondiglio per pensare, per intrattenere una conversazione da svolgere a più riprese e creare uno spazio personale nato dall'incontro su due piani reali: la contemplazione dell'opera materiale e l'esperienza intima della comprensione. Uno spazio che si ponga al confine tra la memoria personale e quella pubblica del museo.

La sensibilità degli Argonauti incontra la sensibilità dei:
designer



Manga Museum Kyoto

Strumenti che il museo potrebbe offrire al visitatore per vivere questa esperienza:

- tempo e possibilità per nuovi pensieri





Indirizzi generali che emergono dall'analisi della sperimentazione

1 Direttamente dall'esperienza degli Argonauti

Il museo non si limiti a esporre o a proporre di essere visitato solo con gli occhi (vedendo) e con la conoscenza (informandosi e sapendo prima): quelli tradizionali non sono gli unici modi né i più efficaci per creare una relazione tra le opere e i visitatori. Chi entra al museo potrebbe ricevere alcuni semplici ed economici strumenti per vivere esperienze più coinvolgenti, diverse e nuove. Il museo potrebbe preparare il proprio personale ad accettare e, anzi, guardare con complicità chi cercherà di abitarlo in modo inusuale. Sarebbe importante poter trovare spazi dove sostare e contemplare le opere, trovando prospettive nuove da cui osservarle. Questi i consigli degli Argonauti per rendere più appagante l'esperienza dei visitatori più curiosi.

2 L'accessibilità quale prerequisito strategico

L'accessibilità non può più essere concepita come corollario o conclusione di un processo: dall'allestimento alla curatela, dall'interpretazione all'educazione e alla comunicazione, sono moltissime le aree in cui l'indagine delle varie barriere andrebbe affrontata in modo strutturato, aggiornandola costantemente alla luce di nuove esperienze e saperi.

L'approccio tramite il quale occorrerà ripensare l'accessibilità come prerequisito prioritario, se da un lato intercetta ragioni di tipo economico, dall'altro ne riconosce la piena legittimità soltanto attraverso un'applicazione articolata e calibrata sul tipo di visitatore, cioè la ragione economica è strettamente connessa al carattere sociale e civile del progetto per un museo accessibile. La conseguenza di questa trasformazione avrà inevitabilmente impatto anche al livello della gestione interna: nella riconfigurazione della gerarchia tradizionalmente associata ad altre funzioni, nella definizione di piani di sviluppo strategici capaci di valorizzarne il ruolo chiave e, necessariamente, nella propria missione di museo.

3

Dalla formazione del personale all'inclusione lavorativa di disabili cognitivi

Affinché l'accessibilità possa dirsi compiuta non sarà sufficiente delegarla esclusivamente a personale specializzato e/o alla realizzazione di strumenti e sovrastrutture *ad hoc*.

L'esperienza internazionale, nei casi più interessanti, che si tratti di organizzazioni piccole o grandi, suggerisce la necessità di una formazione costante rivolta a tutto il personale delle istituzioni coinvolte.

In un'ottica di vera inclusione diviene, cioè, necessario ripensare alle modalità di formazione del personale, contemplando la possibilità di creare uno staff dedicato fatto di professionisti competenti e di persone con disabilità, la cui inclusione lavorativa crediamo rappresenti un aspetto non secondario dell'intero progetto. Lo sviluppo (potenziale indirizzo futuro per alcuni degli Argonauti che hanno partecipato alla *Ricerca-azione*) potrebbe essere, per il disabile cognitivo, quello di diventare egli stesso operatore del museo o guida per alcune opere o sale specifiche.



4

Condizioni di frequentazione e visita dedicate

Per quanto si ritenga che non debba in nessun modo assumere le caratteristiche di una separazione – che vanificherebbe i principi di inclusività indissolubilmente connessi a quelli di accessibilità – la possibilità di creare condizioni di visita dedicate alle predisposizioni proprie delle persone con disabilità cognitive (in particolare per persone affette da disturbi dello spettro autistico) sarebbe importante per offrire loro un ambiente sonoro e visuale più favorevole.

Diversi musei internazionali, soprattutto negli Stati Uniti, offrono nel proprio programma visite ad apertura anticipata per bambini con disabilità inerenti all'apprendimento e lo sviluppo e per quelli autistici. Le aperture anticipate danno l'opportunità alle famiglie di godere il museo insieme ai propri figli prima che sia aperto al pubblico, quindi senza affollamento e senza rumorosità intensa.

Con un numero minore di visitatori e grazie a un'illuminazione e a una sonorità ridotti, il museo sarà più adatto alla loro permanenza. Durante queste ore il museo potrà offrire anche: giocattoli sensoriali, attività artistiche e laboratori dedicati.

Naturalmente l'anticipazione di apertura, o di chiusura, non deve sostituire la ricerca di inclusività e accessibilità totale durante l'orario ordinario di apertura al pubblico.





Interviste ai responsabili del progetto sperimentale

Tra gennaio e novembre dello scorso anno, il MANN ha incaricato la Fondazione FOQUS di elaborare un progetto di ricerca sul tema dell'accessibilità nel contesto museale: è nato così il progetto *La bellezza di accadere*.

La Fondazione ha costituito un team di ricerca formato dai consulenti della cooperativa sociale Panta Rei di Reggio Emilia, specializzata in formazione e gli operatori del Centro ARGO, centro diurno di socializzazione e inclusione, nel quale gli adulti con disabilità cognitiva svolgono attività che permettono loro di acquisire maggiore indipendenza e autonomia in tutti i campi della sfera privata e pubblica.

Protagonisti del progetto sono stati gli utenti del Centro ARGO, giovani adulti con disabilità cognitive, e gli alunni della scuola Dalla Parte dei Bambini.

Il progetto è stato strutturato come un percorso a tappe, che ha portato i ragazzi a entrare in contatto con il museo e la sua arte, con l'obiettivo di interpretare le opere con i propri strumenti e il proprio linguaggio.

Abbiamo posto alcune domande a chi ha dato vita al progetto per capirne meglio costruzione e fasi di sviluppo.

Puoi descrivere l'esperienza fatta al MANN nel ruolo di operatore?

«L'esperienza al MANN ha visto un gruppo eterogeneo di ragazzi – per sesso, età e diagnosi – interagire con l'arte in maniera del tutto nuova. Abbiamo lavorato con loro a un progetto sull'accessibilità alle opere d'arte da parte di ragazzi con disabilità cognitiva, fuori dai pregiudizi di chi esclude a priori la disabilità intellettiva dalla scoperta dell'opera. I ragazzi del Centro ARGO, attraverso un'esperienza sensoriale attiva, hanno scoperto e fruito la bellezza dell'arte.»

(Sarah Mancini, operatrice del Centro ARGO)

«Abbiamo avvertito fin da subito che il progetto andava costruito insieme ai ragazzi. Non dovevamo insegnargli qualcosa, ma dovevamo essere aperti a sperimentare con loro, tenendo d'occhio attentamente le loro risposte e le loro proposte.

Questo ci ha dato la possibilità di porci da un punto di vista diverso da quello che solitamente si adotta nel lavoro con persone con disabilità, in cui l'operatore tende molto di più a controllare il lavoro e la pratica dei ragazzi.»

(Alessia Calomino, operatrice del Centro ARGO)

«In effetti il nostro è stato un ruolo di mediatori e facilitatori. Mediatori tra i ragazzi e l'ambiente circostante (istituzione museale, altri visitatori, il gruppo stesso), per permettere a delle persone con disabilità cognitiva un approccio ad un luogo, come quello museale e, più in generale all'arte, attraverso percorsi inusuali. Il progetto ci ha permesso di osservare e farci guidare dai ragazzi, mantenendo l'attenzione su ciò che essi stessi, attraverso gesti, interazioni verbali e non verbali, potevano creare o suggerire.»

(Fabrizio Rocco, coordinatore del Centro ARGO)

Puoi descrivere l'esperienza fatta al MANN nel ruolo di atelierista e di pedagogo?

«Ricopro il ruolo di atelierista e ciò che ho fatto in questo percorso è stato quello che faccio ogni giorno con i bambini del nido-scuola in cui lavoro: osservare, ascoltare e sostenere la curiosità e la ricerca. Anche se in questo caso tutto avveniva in un contesto diverso, cioè nel museo MANN, ho lavorato sempre allo stesso modo, mantenendo uno sguardo attento e pronto a stupirsi e sostenendo lo stupore degli altri, dandogli voce attraverso linguaggi comunicativi.»

(Barbara Pini, atelierista Cooperativa Sociale Panta Rei)

«Faccio da anni la pedagoga in nidi e scuole dell'infanzia per la Cooperativa Panta Rei di Reggio Emilia, di cui sono anche socia fondatrice.

Per la prima volta, mi sono trovata a lavorare con ragazzi di età differenti: con gli Argonauti e con una classe di ragazzi della scuola media. Per la prima volta ho lavorato sul tema dell'accessibilità e per la prima volta in un Museo, in cui non ero peraltro mai entrata. Vi chiederete come mai, allora, abbiamo scelto proprio me.

Me lo sono domandata anche io. Forse per la capacità di mettermi in gioco, che contraddistingue non solo me, ma anche la nostra esperienza educativa. Forse per la voglia di essere sempre alla ricerca e di imparare da ogni situazione, o perché mi occupo di formazione e ho capito, fin da subito, che la formazione avrebbe giocato un ruolo importante in questo percorso. Ma credo di essere stata scelta soprattutto per la capacità di ascolto, capacità che ho rafforzato grazie alla mia esperienza professionale.

Non credo, infatti, vi siano differenze tra l'ascoltare bambini da 0 ai 6 anni e adolescenti o ragazzi con disabilità e fragilità.

E questo è ciò da cui sono partita: l'ascolto.»

**(Francesca Bianchi, pedagoga Cooperativa Sociale
Panta Rei)**

Qual è stato l'approccio iniziale? Si è modificato nel corso del tempo? Come?

«Il progetto ha mosso i suoi primi passi ponendosi come focus il punto di vista dei consulenti e degli operatori, che in seguito ad alcune visite al museo hanno selezionato tre sale che sembravano contenere le opere di scultura potenzialmente più stimolanti per dimensione, materiale o colore. Quando ci si è chiesti in che modo far interagire gli Argonauti con le opere, si è capito da subito che la prospettiva da assumere doveva essere quella dei ragazzi. Abbiamo quindi abbracciato una modalità che li vedesse protagonisti attivi.»

(Alessia Calomino, operatrice del Centro ARGO)

«Come ha detto Fabrizio, i consulenti e gli operatori hanno assunto il ruolo di facilitatori nell'incontro tra gli Argonauti e le opere d'arte: formazione pre-visita al museo, restituzione dell'esperienza personale, adattamento e facilitazione dello sguardo sull'opera, stimolazione dei canali sensoriali. Ci siamo posti, fin dalle prime fasi del lavoro, in un'ottica esplorativa e di lenta costruzione degli strumenti di lavoro, sperimentando e correggendo il nostro *modus operandi* nel corso del tempo.»

(Sarah Mancini, operatrice del Centro ARGO)

«Non abbiamo mai imposto una nostra visione del progetto ai ragazzi, ma abbiamo cercato di cogliere le stimolazioni che gli Argonauti sollecitavano e, sulla base di queste, abbiamo osservato il loro modo di approcciarsi alle opere: il tatto, la richiesta di dare un'identità alle statue, il soffermarsi su piccoli dettagli. Cogliendo queste stimolazioni, con grande naturalezza ha preso vita il lavoro sulle sale del MANN.

Credo che quello che sia cambiato è la nostra capacità di osservare, di essere aperti e pronti a cogliere quanto ci veniva offerto dai ragazzi, come se ci avessero insegnato a guardarli e sentirli in un modo diverso: un'educazione alla ricettività.»

(Alessia Calomino, operatrice del Centro ARGO)

«Nel tempo l'approccio si è consolidato attraverso una ricerca continua fondata su uno scambio reciproco di conoscenza e un fare esperienziale in dialogo tra me e i ragazzi, con ritmi di intensità talmente alti da costruire un incontro vivo tra socialità e arte.»

(Barbara Pini, atelierista Cooperativa Sociale Panta Rei)

«All'inizio è stato fondamentale conoscere e conoscersi. I ragazzi, gli operatori, ma anche i luoghi. Cosa aveva da offrirci il MANN, con che occhi guardarlo? Credo di non aver mai visitato in vita mia un museo così attentamente, o meglio mai con uno sguardo

progettuale. Procedere stanza per stanza e intravedere le possibilità di azione che si aprivano nell'immaginare l'arrivo dei ragazzi, mi ha fatto incontrare e conoscere il MANN e le sue opere, così come è accaduto ai ragazzi stessi. Con il passare del tempo ci siamo appropriati di quel luogo, lo abbiamo sentito sempre più nostro e pieno delle nostre scoperte, delle nostre azioni, che entravano in una relazione sempre più concreta e tangibile con le opere.»

(Francesca Bianchi, pedagoga Cooperativa Sociale Panta Rei)

È cambiato qualcosa nel tuo modo di relazionarti ai ragazzi del Centro? Cosa è cambiato?

«Credo che la mia relazione con i ragazzi del Centro si sia arricchita di una maggiore fiducia nelle loro abilità e in un senso di riscoperta del valore di viverci in contesti non strutturati e terapeutici. Anche nei ragazzi ho visto crescere il senso di affidamento alle figure di riferimento.»

(Sarah Mancini, operatrice del Centro ARGO)

«Credo anche io che sia cambiato il mio modo di rapportarmi a loro. Li vedo come persone portatrici di una competenza e di un approccio alle cose diverso, ma ugualmente ricco e fecondo.»

(Alessia Calomino, operatrice del Centro ARGO)

«La qualità del nostro intervento è strettamente legata alla qualità della relazione che ognuno di noi riesce a instaurare con l'altro. Vivere un'esperienza del genere, molto forte in termini di emozioni e condivisione, arricchisce inevitabilmente la qualità della relazione educativa.»

(Fabrizio Rocco, coordinatore del Centro ARGO)

Cosa ti ha restituito questa esperienza come operatore?

«L'esperienza del MANN mi ha regalato, da un lato, una nuova prospettiva sulla possibilità di interazione dei ragazzi diversamente abili con l'arte. La possibilità di abbattere pregiudizi di ogni tipo e barriere che da sempre escludono dai percorsi della conoscenza le disabilità di ogni tipo. Da un altro lato, resto dell'avviso che l'intervento del progetto vada ampliato alla comunità educante e al sistema museale nella sua globalità, partendo dagli aspetti di accessibilità comunicativa a quelli dell'inclusione più specifica.»

(Sarah Mancini, operatrice del Centro ARGO)

«È stato molto importante conoscerli anche al di fuori del Centro e della routine lavorativa. C'è stata una profonda condivisione emotiva e relazionale.»

(Alessia Calomino, operatrice del Centro ARGO)

«Per me è stato importante acquisire la consapevolezza che mettendosi in gioco si possono esplorare percorsi sconosciuti, che ci possono rivelare cose inaspettate e sorprendentemente forti.»

(Fabrizio Rocco, coordinatore del Centro ARGO)

«Per me l'incontro con quel gruppo in particolare di ragazzi è stato episodico, ma l'arricchimento del mio punto di vista e il rimetterlo in gioco saranno miei per ogni futura esperienza.»

(Barbara Pini, atelierista Cooperativa Sociale Panta Rei)

«Cosa è cambiato non lo so. Non avevo aspettative, come dicevo non ho mai lavorato prima con ragazzi di quella età e in quel contesto, ma sicuramente si è rafforzata in me quella consapevolezza che mi dice di credere sempre nei bambini e nei ragazzi tutti, di avere fiducia in loro, di credere nell'unicità di chi apprende, in quanto non esiste una sola intelligenza ma più intelligenze. Credere nella solidarietà tra i diversi linguaggi e saperi, che ci richiede tempi diversi mai lineari e scontati ma che ci dona molto: uno sguardo diverso sul mondo, il loro sguardo. Compete all'adulto ascoltarli, riconoscerli, valorizzarli, offrendo tempi e contesti stimolanti, che possano arricchirsi nel dialogo. Accogliere questo punto di vista ci porta a guardare i ragazzi non solo come portatori di bisogni, ma come portatori di cultura, come risorse e, soprattutto, come portatori di diritti. Tra questi, primo fra tutti, il diritto a essere riconosciuti a pieno titolo come cittadini uguali a tutti gli altri. Ecco, credo sia stato un importante percorso di valorizzazione del concetto di cittadinanza.»

(Francesca Bianchi, pedagoga Cooperativa Sociale Panta Rei)

L'attività di operatore ha subito modifiche in seguito a questo progetto?

«Penso che l'accesso alla cultura sia un elemento fondamentale dell'intervento educativo. Nella nostra programmazione questo tipo di attività (visite ai musei o, più in generale, a luoghi di cultura) ha assunto un peso sempre più forte.»

(Fabrizio Rocco, coordinatore del Centro ARGO)

«L'approccio a questo tipo di percorsi si è arricchito dell'esperienza fatta al MANN: le metodologie sperimentate (selezione dei luoghi più inclusivi, formazione dei ragazzi e preparazione sui contenuti, *circle-time* per la restituzione dell'esperienza) e gli strumenti adottati (mascherine per il lavoro sui particolari, ausili tecnologici per l'attivazione dei cinque sensi) hanno professionalmente migliorato l'approccio e la qualità del lavoro in termini di gestione del gruppo.»

(Sarah Mancini, operatrice del Centro ARGO)

Pensi che questa esperienza possa servire anche in contesti diversi da quello del Museo? Come e dove in particolare sarebbe interessante sperimentarla?

«Credo che nel nostro Paese i temi della disabilità siano rimasti ai margini di buona parte dell'agire pubblico. I musei oggi paiono essere delle avanguardie in tema di accessibilità, ma l'accessibilità dovrebbe caratterizzare ogni aspetto di tutte le comunità contemporanee. Essa non dovrebbe riguardare segmenti o singole parti della collettività (le disabilità, le minoranze o le diversità culturali e linguistiche, segmenti generazionali, le persone svantaggiate) ma dovrebbe essere il dato di partenza di ogni comunità che si riconosca quale essa, per definizione, è: aggregazione di differenze, insieme di singole entità individuali, tutte titolari degli stessi diritti e degli stessi doveri.

Accessibile dovrebbe essere il termine che sta a indicare la capacità di una comunità di accogliere, riconoscere, ridefinire continuamente nuovi modelli di cittadinanza.

Ora, se riconosciamo che il museo è una delle principali istituzioni pubbliche e laiche che una comunità individua come luogo di custodia, di studio e di ricerca dell'identità di quella comunità – sia nazionale sia locale, del passato e del presente, indagando su aspetti materiali o immateriali di quella identità stessa – allora risulta naturale ritenere che il museo debba essere il luogo dell'accessibilità per eccellenza, ovvero della produzione di aggiornati modelli di cittadinanza.

Questa esperienza, come altre esperienze analoghe, deve servire a tutti noi per riconoscere un nostro limite e superare una condizione di inadeguatezza cui tuttora costringiamo noi stessi e chi non riesce a beneficiare degli stessi diritti di tutti.»

(Renato Quaglia, direttore della fondazione FOQUS)

«Il lavoro fatto al MANN si è basato su una metodologia che, prima come scuola e poi come Fondazione, abbiamo definito e praticato nel corso degli ultimi decenni. Si tratta di azioni volte a realizzare accoglienza e inclusione dentro processi di apprendimento informale, in contesti del tutto nuovi, capaci di stimolare visioni altre da quelle stereotipate circa l'appartenenza a categorie per le quali, di volta in volta, si creano etichette che escludono e separano. Il lavoro realizzato al MANN, anche per questo motivo, ma soprattutto per la capacità di innovare e sperimentare, dovrebbe assumere quella dimensione stabile e replicabile caratteristica delle azioni di sistema che trasformano le pratiche culturali ed educative.

La pratica realizzata al MANN ha dimostrato quanto sia importante abitare i luoghi. Intendo per *abitare* quella capacità che solo i cittadini, piccoli e adulti, hanno di stabilire relazioni colte dentro spazi altri. Da questo punto di vista ci sono diverse istituzioni culturali che potrebbero contaminare e essere contaminate da esperienze significative come quelle realizzate in questo contesto. Sono sicura che se ciascuno riuscisse ad avere punti di vista diversi da quelli a cui siamo abituati, tanti luoghi, vicini e lontani, dentro la nostra città

potrebbero essere *abitati*, e divenire luoghi di accoglienza e di inclusione, di culture e di percorsi di vita specifici, così come è avvenuto con la sinergia messa in campo al MANN.»

(Rachele Furfaro, presidente della fondazione FOQUS)

«Quest'esperienza potrà di certo essere una grande risorsa spendibile in tutti quei percorsi che vedranno i ragazzi diversamente abili in relazione con l'arte e i contesti meno inclusivi in generale, avendo uno sguardo più diretto al soggetto che guarda l'opera che all'oggetto.»

(Sarah Mancini, operatrice del Centro ARGO)

«Credo che sarebbe importante e interessante sperimentarla laddove si incontri una sensibilità in grado di sostenere e ascoltare l'altro.»

(Barbara Pini, atelierista Cooperativa Sociale Pantarei)

«Credo sia possibile ovunque laddove c'è uno sguardo attento ai diritti delle persone tutte, non solo di quelle più fragili. Questa domanda apre, secondo me, un approfondimento sul diritto alla qualità e alla bellezza. Il diritto alla qualità è un concetto fondamentale: la qualità non deve essere considerata un lusso ma un diritto e non solo dei bambini e dei ragazzi, ma dell'uomo e della donna in generale.

La qualità si esprime attraverso organizzazioni, ambienti accoglienti e belli, in quanto la bellezza rientra nel concetto stesso di qualità, ne è espressione. Il diritto alla qualità e al bello, troppe volte confuso dalla cultura corrente (almeno nel nostro Paese) con il vuoto esercizio di stile, è da intendersi come estetica delle relazioni, delle organizzazioni, come amabilità dei luoghi che accolgono bambini, ragazzi e persone tutte. Il museo e tutti i luoghi culturali dovrebbero riuscire a essere tutto ciò.»

(Francesca Bianchi, pedagoga Cooperativa Sociale Pantarei)

Quali sono i possibili sviluppi di questa esperienza in rapporto al MANN o a un museo?

«Se accettiamo che le persone con disabilità cognitiva che sono state protagoniste del progetto realizzato con il MANN abbiano sperimentato per sé stesse e per chi non ha le loro stesse disabilità, alcuni modi di frequentare, osservare, attraversare, giocare con opere e spazi del museo, se accettiamo ciò, quello che il progetto ha prodotto è una serie di percorsi di visita non usuale. In questo senso, il più ovvio degli sviluppi possibili è quello di sistematizzare questi percorsi, offrendoli al visitatore attraverso dépliant e spiegazioni, dirette o mediate. Intendo dire che se siamo disponibili a entrare in un museo in maniera diversa da quella tradizionale, allora la possibilità di ricevere all'ingresso istruzioni su come comportarsi all'interno (sia ricevendo un kit di facili strumenti e un breve testo, sia potendo essere accompagnato da guide che

mi invitino alla nuova esperienza) rappresenta già uno sviluppo straordinario di questo progetto.

Se accettiamo questo, ovvero, se siamo capaci di riconoscere che non solo sono possibili, ma sono addirittura necessarie, nuove modalità di visita di un museo, e se siamo anche capaci di riconoscere che queste nuove modalità possono più facilmente essere proposte da chi non ha condiviso quelle tradizionali e univoche, allora è facile pensare che le intuizioni e le sperimentazioni dei nostri Argonauti possano proseguire, raffinandosi sempre di più, fino appunto a sistematizzare queste proposte diventando produttori degli ausili da proporre ai visitatori. Gli Argonauti (le persone con disabilità cognitiva che frequentano il Centro ARGO di Napoli) potrebbero costituire una cooperativa sociale, i cui prodotti potrebbero essere kit e materiali per nuovi visitatori, oppure corsi di formazione per la gestione di laboratori all'interno dei musei, o anche solo per informare e aggiornare il personale del museo sui modi in cui relazionarsi alle persone con disabilità.

Gli Argonauti potrebbero essere promotori di un rinnovato impegno del museo a invitare segmenti di cittadini che, sulla base di queste nuove modalità di visita, potrebbero trovare nuove ragioni per entrare e ritornare più volte nel loro museo.

I musei diventerebbero così luoghi di relazione con l'opera, di relazione tra tutti i soggetti coinvolti nella visita e soprattutto luoghi di maggiore impegno e investimento sui soggetti tutti.»

(Renato Quaglia, direttore della fondazione FOQUS)

«Quanto detto dal direttore Quaglia mi fa pensare a quanto sia importante diffondere il lavoro fatto e parlare di accessibilità cognitiva nei contesti istituzionalizzati, cogliendo un'esigenza nascente che va presa in carico. Una delle necessità che avverto è di parlare e informare sul tema dell'accessibilità. Questo si lega a un discorso formativo a cui stiamo pensando. Formazione di chi opera in vari contesti educativi, ma anche di persone comuni che possano farsi portartici del valore dell'inclusione.»

(Alessia Calomino, operatrice del Centro ARGO)

«L'ambizione di costruire visioni attraverso pratiche educative e culturali mi porta a dire che nella pratica, cioè nell'agire di comunità, è possibile realizzare percorsi di sperimentazione capaci di trasformare e assegnare ruoli diversi agli attori culturali in campo. È in corso un dibattito, ormai da alcuni anni, che a fasi alterne assegna funzioni agli spazi culturali, dove in alcuni casi predomina l'egemonia estetica, in altri quella della relazione con il pubblico, in altri ci si interroga sul ruolo che questa relazione debba assumere. Mi sembra invece importante partire da ciò che è avvenuto con la nostra esperienza recente. La funzione che l'arte assume in percorsi educativi è quella di stimolare "visioni altre" nella costruzione di futuro, con la cooperazione e partecipazione attiva dei soggetti coinvolti, sulla base di principi solidi quali

l'accoglienza, l'ascolto, l'inclusione, la partecipazione, l'approccio democratico. Tutto questo mi sembra un buon inizio per individuare possibili sviluppi di questa esperienza.»

(Rachele Furfaro, presidente della fondazione FOQUS)

«Spero possa essere l'inizio di rapporti con artisti locali che riescano a concretizzare le idee nate dai ragazzi perché possano essere messe a disposizione per tutti coloro che visiteranno il MANN.»

(Barbara Pini, atelierista Cooperativa Sociale Panta Rei)

«Gli sviluppi possono essere molteplici, ecco alcuni esempi:

- per gli Argonauti una prospettiva di costituzione di impresa sociale;
- per il museo il divenire luogo visitabile e accessibile a tutti in modalità differenti;
- per gli operatori, sia educativi sia museali, un guadagno in formazione permanente;
- per i luoghi culturali la possibilità di trarre da questo progetto linee guida per promuovere e praticare accessibilità.

Credo che il suo valore meriti di essere sottolineato e diffuso. In pochissimo tempo si sono create esperienze, idee progettuali, potenzialità da evidenziare che meritano di essere provate e poi diffuse e comunicate. Si valorizzano l'ambiente, le opere e le sue ricchezze d'uso. Si esalta la presenza sempre attenta e curiosa dei ragazzi (di solito al museo si annoiano, come da loro stessi sottolineato).

Credo sia importante mantenere una continuità della ricerca intrapresa perché si possa ambire ad una più ampia condivisione pubblica, dove il percorso appena iniziato possa arricchirsi, nella giusta misura, di pensieri e idee con i sostegni culturali appropriati. A molti educatori succede quotidianamente di non accorgersi di come anche i più comuni comportamenti possano essere connessi a straordinari significati evolutivi; succede cioè come a quello straniero che ascoltando una lingua sconosciuta ode i suoni ma non coglie i significati. Ecco è importante connettere quello che fanno i ragazzi con possibili significati evolutivi, tramite un'interpretazione che si avvalga di più discipline (pedagogia, psicologia, scienze). Tutto ciò, infine, arricchirebbe in formazione tutti gli operatori, da quelli pedagogici a quelli museali.»

(Francesca Bianchi, pedagoga Cooperativa Sociale Panta Rei)

Perché la Fondazione ha accettato di svolgere questo progetto?

«La Fondazione ha avviato due anni fa l'attività del Centro ARGO, a Napoli, negli spazi dell'ex-Istituto Montecalvario che, nei quattro anni precedenti, era stato sottoposto a un progetto di rigenerazione urbana. Dentro l'ex-Istituto, in questi anni, sono andate insediandosi attività di formazione, imprenditoriali, pedagogiche, di servizi alla persona. Da vuoto che era, è diventato un cuore pulsante di attività, persone, stili di vita e culture differenti.

Era quindi il luogo ideale per accogliere altre diversità e mescolarle in un continuo e rigenerante confronto. Nello spirito di questo confronto, il Centro ARGO ha accolto persone con disabilità cognitive, che ogni giorno vivono insieme ad altre persone, che lavorano, studiano, intraprendono, creano all'interno di FOQUS, dentro un "edificio-mondo" (come lo ha definito Giovanni Lavarra), dove si incontrano differenze e diversità.

La proposta, fattaci dalla direzione del MANN, di studiare e sperimentare modelli di accessibilità al museo per persone con disabilità cognitive, apparteneva a questo stesso spirito.

Per questa ragione abbiamo accettato subito e immediatamente abbiamo coinvolto gli operatori di ARGO e gli Argonauti.

Successivamente abbiamo chiesto la collaborazione degli insegnanti delle scuole primarie e secondarie di primo grado, le cui classi rappresentano non solo un'utenza tipica del museo con cui era indispensabile confrontarsi per capire le dinamiche tipiche della visita, ma anche un ambiente già caratterizzato dalla coabitazione di diversità. Poi ci è parso proficuo aggiungere al gruppo di ricerca esperti del settore museale (chi gestisce laboratori di didattica, così come chi riflette sulle caratteristiche dell'esperienza museale sotto il profilo del godimento e dei valori che entrano in gioco in quella scelta – identitari, di ruolo, di status, pregiudiziali e originali) ed esperti in pedagogia (chi cura parte dei programmi e ha anche dato inizio alle avanzate esperienze pedagogiche che conosciamo alla base dell'esperienza di *Panta Rei* a Reggio Emilia).

Abbiamo messo in relazione esperienze, professionalità, approcci, culture e linguaggi differenti e abbiamo posto al centro dell'osservazione e della sperimentazione tutto quanto emergeva dall'incrociarsi di queste diversità.

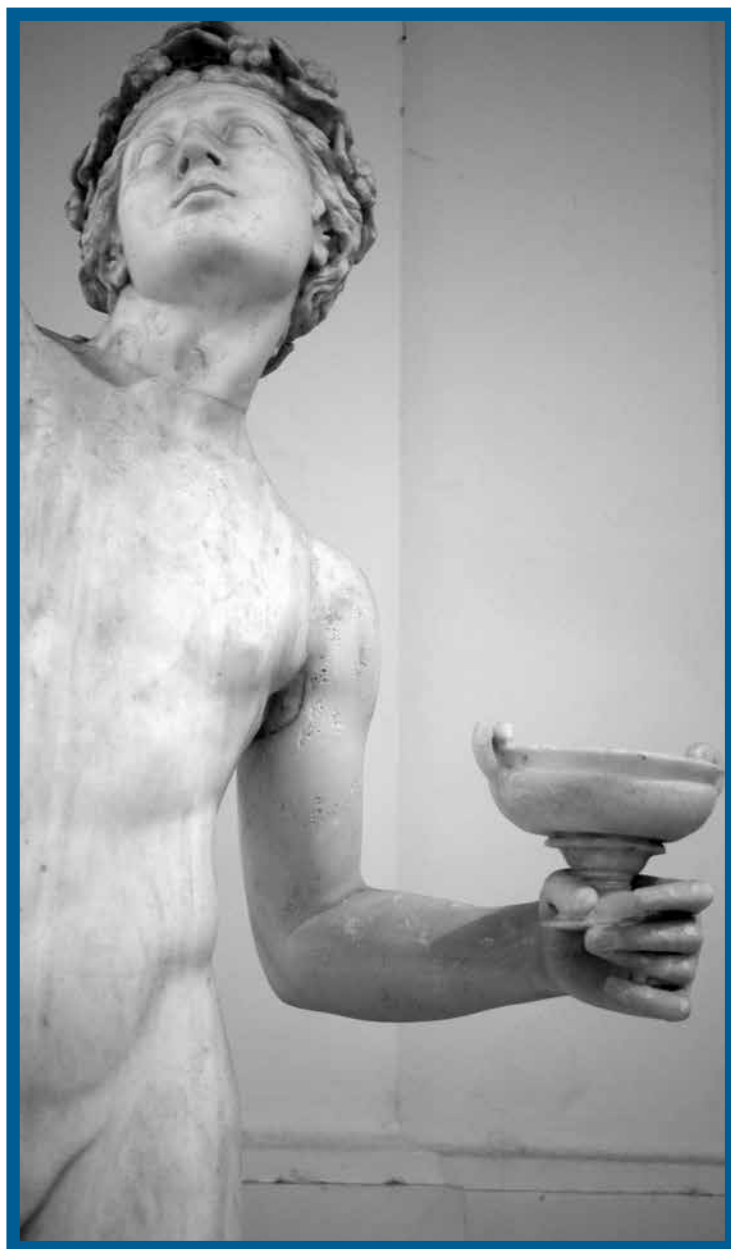
Abbiamo seguito questo progetto settimana dopo settimana, mese dopo mese, realizzando parallelamente una ricerca su come nei principali musei del mondo si affrontava lo stesso problema.

Le visite al MANN e la nostra riflessione su quanto emergeva sono entrate man mano nella vita quotidiana del Centro e della Fondazione.

A ricerca conclusa, il parlare degli esiti di quell'esperienza, così come della possibilità di avviare una cooperativa sociale che avrebbe potuto produrre materiali e gadget per i visitatori del museo, è diventato qualcosa di non più isolato entro i limiti di un progetto specifico e avulso dalla vita e dalle prospettive del Centro e dei suoi Argonauti.

Per cui se inizialmente avevamo accolto l'invito del MANN per dare agli operatori del Centro l'occasione di osservare dinamiche utili per precisare le attività di autonomia sociale e personale dedicate agli Argonauti, subito dopo abbiamo compreso che quell'esperienza sarebbe servita a tutti noi: al museo, ai suoi visitatori, alla nostra curiosità di comprendere di più cosa ognuno di noi sta facendo per adeguare la città ai nuovi diritti e doveri di cittadinanza dei suoi cittadini.».

(Renato Quaglia, direttore della Fondazione FOQUS)





Studio esplorativo: l'accessibilità museale a livello internazionale per persone in condizione di disabilità con specifico riferimento ai disturbi dello spettro autistico e alla sindrome di Down

Nell'ambito del progetto promosso con il MANN, la Fondazione FOQUS Onlus, con la collaborazione di International Napoli Network coop. a r.l., ha svolto uno studio esplorativo al fine di indagare in ambito internazionale la questione dell'accessibilità museale per persone in condizione di disabilità, con specifico riferimento ai disturbi dello spettro autistico e alla sindrome di Down.

Solo negli Stati Uniti, oltre trenta musei¹ hanno finora attivato specifiche proposte per questo pubblico; l'attenzione verso questo problema ha favorito la condivisione di molte esperienze in rete, tra le più significative segnaliamo:

- Il blog *Autism in the Museum* di Lisa Jo Rudy, consulente museale e madre di un adolescente con disturbi dello spettro autistico. Nel suo ricco blog, che testimonia il suo grande impegno nello sviluppo di pratiche coinvolgenti e accessibili, è possibile trovare indicazioni bibliografiche, suggerimenti e i programmi di numerosi musei americani attivi sul fronte dell'accessibilità e dell'accoglienza per persone autistiche.
- Il sito del Metropolitan Museum of Art di New York, istituzione leader nella definizione di programmi specifici. Qui, nella sezione dedicata all'accessibilità, è possibile scaricare le *Social stories*, una vera e propria introduzione alla visita, raccontata attraverso parole e immagini. È possibile inoltre reperire consigli specifici per gli accompagnatori e schede visive attraverso le quali la persona con autismo può segnalare le proprie esigenze.
- *Eureka! Experts* è il blog del National Children Museum di Halifax, Yorkshire. Il blog contiene numerose indicazioni per il coinvolgimento dei bambini attraverso pratiche di gioco per facilitare l'apprendimento. A questo link, troverete dieci suggerimenti da seguire per creare programmi *ad hoc* rivolti a bambini con autismo.

¹ Fonte: American Alliance of Museums.

Le indicazioni di massima, ad ogni modo, sono: il confronto tra le famiglie dei disabili cognitivi e gli esperti, la necessità di creare per loro ambienti su misura e l'elaborazione di valutazioni finali circa il progetto in modo tale da permetterne l'implementazione (da *Observingmuseumvisitors* – Musei senza barriere).

Il tema dell'accessibilità in America

In America il tema dell'accessibilità ha un grande rilievo. Nel 1990, l'ADA - Americans with Disabilities Act, obbliga i servizi aperti al pubblico ad adottare le linee guida federali per l'accessibilità. La visione medica della disabilità ha lasciato il posto a una prospettiva sociale.

La disabilità è interpretata non più alla stregua di una malattia, ma come conseguenza di fattori ambientali e sociali. È escluso ogni concetto di disabilità arbitraria, essa intesa come condizione che può colpire tutti, anche in modo temporaneo. Per questo motivo il concetto di flessibilità dell'istituzione museale diventa centrale.

Tra i musei americani intervistati per la ricerca si segnalano:

- **Please Touch Museum**, Philadelphia;
- **Museum of Contemporary Art**, Jacksonville, Florida;
- **Swope Art Museum, Terre Haute**, Indiana;
- **American Museum Of Natural History**, New York;
- **Dupage Children's Museum, Naperville**, Illinois;
- **The Children's Museum of Houston**, Texas;
- **Creative Discovery Museum**, Tennessee.

Riflessioni

L'approccio al tema dell'accessibilità cognitiva nel continente americano appare molto interessante. Molti musei si pongono il problema di offrire luoghi adatti a soggetti con esigenze differenti da quelle del comune visitatore.

Considerando che i musei sono luoghi ad alta stimolazione sensoriale e culturale, pensare di abbassare la frequenza delle visite appare un approccio molto empatico nei confronti della disabilità.

Il museo cambia punto di vista e anziché cercare stimolazioni, seppur "adattate" e di tipo diverso e somministrare stimoli pensati da soggetti normodotati, cerca di calarsi nel problematico vissuto dell'utente disabile, abbassando il carico di suoni, luci e altri tipi di stimoli. Il risultato è la creazione di un ambiente confortevole e accogliente.

È il luogo che si adatta alle esigenze del soggetto e non il contrario. Le buone pratiche americane mettono al centro la dimensione didattica ed educativa.

Si segnalano in particolare:

- la proposta del Museum of Contemporary Art in Florida che si pone un obiettivo didattico a largo raggio, parlandoci della possibilità di usare il museo come mezzo per imparare delle abilità utili alla crescita generale dell'individuo, al di là del contesto museale e della conoscenza dell'opera d'arte;
- la proposta del Creative Discovery Museum che propone campi estivi che includono sia ragazzi con disabilità cognitive sia ragazzi normodotati.

Anche in questo caso il museo si afferma come costruttore di competenze che vanno al di là della conoscenza artistica, promuovendo la socializzazione e la conoscenza dell'altro. Non solo, dunque, uno spazio in cui visitare opere d'arte, ma un luogo di produzione culturale sul versante educativo e sociale. I luoghi di cultura sono, in questa prospettiva, pensati come luoghi di una formazione complessa e articolata.

Il tema dell'accessibilità in Inghilterra

Tra i musei inglesi intervistati per la ricerca si segnalano:

- **Museum of London**, Londra;
- **Museum of Liverpool**, Liverpool;
- **Science Museum**, Londra;
- **Natural History Museum**, Londra;
- **Jewish Museum London**, Londra;
- **Royal Academy of Arts**, Londra.

Riflessioni

Nel territorio inglese si segnala la presenza, in molti musei, di numerosi momenti della giornata espressamente dedicati a persone con disabilità cognitive, momenti nei quali il museo viene aperto per permettere un incontro con l'arte più sereno e meno condizionato da eventi tipici di situazioni affollate.

I musei inglesi prevedono di conseguenza minori occasioni di integrazione tra visitatori normodotati e persone con disabilità.

Anzi si osserva una particolare tendenza ad accogliere visitatori con disabilità in assenza del pubblico normodotato.

Se per gli Stati Uniti abbiamo riscontrato una idea di un museo come sede della formazione non solo culturale e artistica, ma anche umana dell'individuo, questa visione non sembra essere particolarmente diffusa in Inghilterra.

Il tema dell'accessibilità in Asia

Tra i musei asiatici intervistati per la ricerca si segnalano:

- **Museo Nazionale di Arte Cinese**, Pechino;
- **Museo Nazionale Cinese**, Pechino;
- **Museo di Nanchino**, Nanchino;
- **Museo della capitale**, Pechino.

Riflessioni

Dai dati raccolti possiamo ipotizzare che ci sia una visione, almeno in alcuni dei principali musei statali, più simile a quella americana che a quella inglese: le persone con disabilità vengono accolte in contesti aperti anche ad altri visitatori e anzi vengono poste al centro dell'attività del museo.

Immaginiamo che queste attività siano rispettose dei tempi e delle competenze dei soggetti che vi partecipano, sembrano quindi un buon esempio di come il museo sappia adattarsi alle esigenze dei visitatori con specifiche abilità e necessità.

Di seguito il dettaglio delle proposte e delle iniziative ispirate al principio dell'accessibilità per i visitatori con disturbi dello spettro autistico e sindrome di Down da parte dei musei internazionali appena menzionati.

Breve descrizione delle strutture internazionali

Regno Unito

Museum of London

Londra
dal 1976

Descrizione delle collezioni

Le collezioni includono oltre un milione di oggetti provenienti da migliaia di anni di storia londinese.

Attività e servizi per persone con autismo

Gli eventi *Morning Explorers* sono appositamente progettati per famiglie con bambini con disturbi dello spettro autistico. Gli eventi si svolgono dalle ore 8:30 alle 10:00, prima che il museo apra al pubblico, in modo che le famiglie possano scoprire le gallerie in un ambiente più rilassato e tranquillo. Attualmente per i visitatori con disturbo dello spettro autistico presso l'Information Desk sono disponibili cuffie antirumore a misura di bambino.

Attività e servizi per persone con sindrome di Down

È previsto un servizio di assistenza rivolto a tutti i visitatori disabili e alle loro famiglie condotto da un membro qualificato, disponibile ad accompagnare le persone durante la visita.

Museum of Liverpool

Liverpool
dal 2011

Descrizione delle collezioni

Il Museum of Liverpool riflette il significato globale della città attraverso la sua unicità geografica, storica e culturale. I visitatori possono apprendere il modo in cui il porto, gli abitanti, la loro storia creativa e sportiva hanno plasmato la città.

Attività e servizi per persone con autismo

Il museo ha firmato la Carta per l'Autismo creata da Autism Alliance. Attualmente la proposta è sintetizzata nello slogan: "diamo il benvenuto a bambini e adulti con autismo e bisogni aggiuntivi nei nostri musei e gallerie". Il programma prevede "sessioni rilassate" per i visitatori con autismo e difficoltà di apprendimento. Ma se non fosse disponibile una sessione rilassata, musei e gallerie restano accessibili in ogni momento.

La pagina di visita contiene collegamenti alle informazioni di accesso per ciascuno dei luoghi di visita. È possibile inoltrare domande per la pianificazione di una visita all'apposito sito Web e, in caso di mancata risposta, è possibile contattare in anticipo

un operatore per accomodare qualsiasi ulteriore esigenza. Anche se i visitatori con autismo sono sempre i benvenuti in questi musei e gallerie lo staff segnala i momenti di maggiore affluenza, come il fine settimana, i periodi di vacanze scolastiche, i giorni festivi o quando si svolgono grandi eventi, in modo da informare in tempo utile chiunque voglia evitare visite in momenti particolarmente caotici.

The Science Museum

Londra
dal 1857

Descrizione delle collezioni

La collezione di livello mondiale del Science Museum è una delle più preziose testimonianze di conquiste scientifiche, tecnologiche e mediche, con reperti provenienti da tutto il mondo.

Attività e servizi per persone con autismo

Il Science Museum presenta *Early Birds and Night Owls*, un'esperienza, a scelta: diurna o serale, dedicata alle famiglie con membri che presentano Condizioni dello Spettro Autistico (CSA) e per giovani adulti con CSA.

Per gli *Early Birds*, il museo apre in date selezionate a partire dalle 8.30, in modo che le famiglie possano godersi lo spazio museale in assenza del trambusto del grande pubblico.

Durante le serate dei *Night Owls* il museo invece è aperto dalle 18.30 alle 21.30, esclusivamente per giovani adulti con CSA.

Attualmente il manifesto della politica di inclusione del Science Museum Group è *Open for All*. La missione è garantire che tutte le persone abbiano uguale accesso al museo e ai contenuti, sia fisici sia on-line, cioè virtuali.

Al Science Museum si vuole andare oltre gli standard minimi per rendere fisicamente accessibili gli edifici e le strutture, si vuole sia lavorare con le persone disabili sia offrire loro una serie di attività in quanto visitatori.

Al momento si offre un programma di eventi accessibili presso il National Science and Media Museum e lo Science Museum e si pensa di espandere la programmazione museale in più siti nel prossimo futuro.

I momenti più tranquilli sono segnalati (in genere i pomeriggi dei giorni feriali durante il periodo scolastico) e, su richiesta, è disponibile un numero limitato di spazi silenziosi.

Chi durante la visita ne ha bisogno, può rivolgersi a un membro dello staff, che ne verifica la disponibilità e comunica l'ubicazione. È possibile prendere in prestito cuffie antirumore presso il banco informazioni principale. Attivo inoltre il "programma girasole per le disabilità nascoste": si offre sostegno ai visitatori che scelgono di indossare un articolo Sunflower come parte del programma *Hidden Disabilities Sunflower*.

The Natural History Museum

Londra
dal 1881

Descrizione delle collezioni

Il museo è sede di un patrimonio scientifico e culturale di inestimabile valore.

La vasta collezione comprende reperti ed esemplari provenienti da vari segmenti della storia naturale: botanica, geologia, zoologia, entomologia, paleontologia ecc.

Attività e servizi per persone con autismo

L'evento gratuito *Dawnosaurs* ha luogo quattro volte all'anno e consente ai bambini con disturbi dello spettro autistico di godersi il museo in compagnia delle loro famiglie, liberi dal caos del grande pubblico. Gli eventi includono un ampio programma di attività, tra cui la possibilità di vedere, incontrare e persino toccare animali vivi. Tutte le attività sono supportate da facilitatori consapevoli ed esperti di autismo; è inoltre disponibile una Sala Sensoriale dedicata ai bambini che necessitano di uno spazio più calmo e tranquillo. Attualmente si mira a fornire un ambiente amichevole e accessibile a tutti i visitatori e il più ampio accesso possibile agli edifici, mostre e collezioni.

Sono disponibili risorse ed eventi per supportare bambini e famiglie con disabilità cognitive, uno di questi è *Spazi silenziosi al Museo*. Questi spazi hanno livelli di rumore più bassi e ospitano meno persone, forniscono posti a sedere e sono segnalati sulla mappa del museo. Ciascuno spazio offre un'attività e ha una specifica caratteristica:

- *Lasting Impressions* (Red Zone): uno spazio ordinato con esemplari da toccare;
- *Galleria dei minerali* (Green Zone): uno spazio arioso con luce naturale;
- *Immagini della Natura* (Blue Zone): uno spazio tranquillo con scarsa illuminazione;
- *Contemplation Room* (Blue Zone): una stanza tranquilla, illuminata naturalmente, utilizzata per la preghiera e la riflessione;
- *Cocoon* (Orange Zone): uno spazio aperto e tranquillo con un'ampia vasca a spirale che scende su due livelli.

È inoltre possibile prendere in prestito cuffie antirumore presso i banchi informazioni.

In caso di urgente bisogno di uno spazio tranquillo, è possibile chiedere della stanza di pronto soccorso.

Jewish Museum London

Londra
dal 1932

Descrizione delle collezioni

Oggetti, documenti e fotografie che illustrano la storia degli ebrei nel Regno Unito dal 1066 ai giorni nostri. La collezione include oggetti rituali, costumi tradizionali e manoscritti sacri. Tra questi oggetti ricordiamo l'Aron, o Armadio Sacro, proveniente da una sinagoga veneziana del XVI secolo e gli ornamenti in argento della Torah, provenienti dalla Grande Sinagoga di Duke's Place, nella città di Londra, distrutta durante il Blitz.

Attività e servizi per persone con autismo

Il Jewish Museum è molto impegnato a offrire un'esperienza inclusiva e accessibile.

Con le *Social Stories*, narrazioni visive e strutturate, il museo offre la possibilità di sapere in modo dettagliato cosa aspettarsi durante la visita.

Offre inoltre la possibilità di prenotazioni anticipate come *Curious Explorer's Morning*, un evento grazie al quale durante le vacanze scolastiche, i bambini con autismo o altre particolari condizioni neuropsichiche, insieme ai loro fratelli, genitori e accompagnatori possono godersi l'apertura anticipata e uno spazio dedicato a partire dalle 9 del mattino. Lo spazio interno prevede zone sicure, *Chill Out Zone*, dove le persone con esigenze particolari possono fermarsi, in modo da ridurre temporaneamente la stimolazione sensoriale. Il museo mette anche a disposizione materiali tattili, come repliche di oggetti esposti o tessuti, per consentire una comprensione più diretta della collezione e del suo significato. La formazione del personale prevede un addestramento specifico per far fronte ad ogni esigenza particolare e vengono offerte visite accessibili da poter scaricare sul proprio dispositivo e orientarsi durante la visita.

Royal Academy of Arts (RA)

Londra
dal 1768

Descrizione delle collezioni

La Royal Academy è una delle istituzioni d'arte più antiche e prestigiose del Regno Unito. Ha sede presso la Burlington House e comprende una galleria d'arte, un'accademia di belle arti e una scuola di pittura, architettura, scultura e grafica. Ospita esposizioni temporanee di artisti di fama internazionale ed emergenti, coprendo una vastissima gamma di stili e periodi. Promuove la creazione, il divertimento e le arti visive attraverso mostre, percorsi di istruzione e dibattiti.

Attività e servizi per persone con autismo

Rendere le proprie esposizioni accessibili è l'obiettivo principale della Royal Academy. Visitando il loro sito troveremo un'intera sezione dedicata a questo tema alla voce *Access at the RA*. Beneficiano della grande attenzione all'accessibilità tutte le persone che si trovano in condizioni che richiedono particolari esigenze: persone sorde, invalidi, persone cieche. Un paragrafo della sezione è specificamente dedicato alle persone con neurodiversità e condizioni dello spettro autistico. Da qui è possibile per loro scaricare la *Sensory Map*, una mappa tattile per pianificare la visita. Anche qui troviamo le *Relaxing openings*, sia per esposizioni selezionate sia per visitatori autistici. Sono disponibili inoltre programmi educativi e laboratori creativi gratuiti per bambini con bisogni educativi speciali e familiari. I numeri sono tenuti bassi, approssimativamente 7 famiglie per circa 20 persone in totale. Propone il workshop *Globe Trotting Textiles*: un viaggio attraverso diversi paesi e culture con materiali, stampe e disegni provenienti da tutto il mondo: i bambini possono tagliarli, strapparli e incollarli per creare opere ispirate all'artista Henri Matisse.

Sempre su territorio britannico, tra le strutture museali firmatarie della Carta per l'Autismo segnaliamo anche:

- **Sage Gateshead** Londra, dal 2004:

il museo ha ricevuto l'oro da *Attitude is Everything* per le migliori pratiche di accessibilità e l'oro per il turismo inclusivo al *North East England Tourism Awards* nel 2018. Programma spettacoli rilassanti durante i quali: si tengono accese le luci e aperte le porte della sala in modo che le persone possano entrare e uscire a loro piacimento; si avvisa in caso di eventuali rumori forti, non si includono intervalli, che spesso possono confondere e complicare la comprensione. Mettono a disposizione una sala relax vicino alla hall;

- **The New Art Gallery** Londra, dal 2000:

qui un amichevole team è sempre disponibile per assicurare il massimo durante la visita; basta chiedere alla reception del piano terra. I visitatori con esigenze di accesso e i loro accompagnatori possono pianificare la loro visita. La Galleria dispone di due sedie a rotelle manuali a disposizione dei visitatori. Versioni alternative del materiale stampato sono disponibili su richiesta;

- **MAC – Midlands Arts Centre** Birmingham, dal 1962:

il MAC esegue un programma chiamato *Relaxed Art Explorers*. Questo corso è adatto a bambini di età compresa tra gli 8 e gli 11 anni e ai loro genitori o tutori che desiderano trascorrere del tempo insieme in modo creativo.

Il corso offre uno spazio accogliente per i bambini con disabilità o bisogni di apprendimento aggiuntivi che vorrebbero esplorare una gamma di tecniche di arti visive in un ambiente che soddisfi le loro esigenze specifiche. È aperto a tutti i livelli di abilità e i bambini non hanno bisogno di alcuna esperienza precedente. Il tutor ha esperienza nell'insegnamento a bambini con bisogni educativi speciali ed è supportato da un operatore di sostegno all'apprendimento. C'è anche una stanza silenziosa da utilizzare ove necessario;

- **The Roundhouse** Londra, dal 1964:

la Roundhouse offre spettacoli rilassati che mirano a rendere la musica e le rappresentazioni teatrali più accessibili alle persone con bisogni speciali. Queste prestazioni hanno particolari aspetti speciali, tra cui: fornire un collegamento a un tour dell'edificio e una storia visiva in modo che il pubblico possa familiarizzare con l'edificio e lo spazio; aprire la sala prima del solito per consentire ai membri del pubblico di arrivare presto e sistemarsi come meglio credono; consentire cibo e bevande all'interno dello spazio; incontrare i personaggi della produzione per spiegare la storia e presentare i personaggi prima dell'inizio dello spettacolo; rendere luci e suoni sopportabili per spettatori con condizioni dello spettro autistico.

America

- **Please Touch Museum**

Philadelphia, Pennsylvania
dal 1976

Descrizione delle collezioni

Please Touch Museum arricchisce la vita dei bambini creando opportunità di apprendimento attraverso il gioco e stimolando la curiosità.

Attività e servizi per persone con autismo

Please Touch Museum presenta *Play Without Boundaries*, un programma che prevede l'apertura anticipata per bambini con disabilità inerenti all'apprendimento e per quelli con condizioni dello spettro autistico. Durante questo evento il museo chiude al pubblico per due ore e riduce al minimo illuminazione e rumori. Nella proposta rientrano anche l'offerta di giocattoli sensoriali del *Quiet Kit*, attività artistiche nella *Program Room* e spettacoli teatrali.

Il visitatore con bisogni speciali può inoltre usufruire di guide pre-viaggio, zone tranquille e programmazione con educatori competenti.

Museum of Contemporary Art

Jacksonville, Florida

dal 1924

Descrizione delle collezioni

MOCA Jacksonville è un'istituzione educativa privata alle arti visive senza scopo di lucro e istituto culturale dell'Università della Florida del Nord. Serve la comunità e i suoi visitatori attraverso mostre, collezioni, programmi educativi e pubblicazioni progettati per migliorare la comprensione e l'apprezzamento dell'arte moderna e contemporanea, con particolare attenzione alle opere create dal 1960 ad oggi.

Attività e servizi per persone con autismo

Attualmente il programma *Rainbow Artists* si pone come obiettivo il miglioramento delle abilità sociali e la regolarizzazione delle capacità emotive e motorie in persone affette da autismo o altre disabilità. Le attività previste servono anche alla riduzione dell'ansia, al potenziamento della capacità di concentrazione, al rafforzamento dell'autostima e a stimolare l'espressione creativa, aumentando le capacità di pensiero astratto e l'immaginazione. Un'altra iniziativa è *Autism Creates* (precedentemente nota come *Art Aviators*), un programma che sfrutta l'arte e le attività correlate come mezzo per promuovere l'espressione e l'interazione sociale tra i bambini con disturbi dello spettro autistico e i loro insegnanti, caregiver e coetanei. Creato nel 2007, questo programma ha ottenuto risultati riconosciuti a livello nazionale dalle associazioni museali e dagli operatori sanitari.

Swope Art Museum

Terre Haute, Indiana

dal 1942

Descrizione delle collezioni

Lo Swope Art Museum è noto per la sua straordinaria collezione di circa 2.500 opere d'arte americana tra cui dipinti, sculture e opere su carta dal XIX secolo ad oggi.

Attività e servizi per persone con autismo

Un corso di esplorazione visiva è stato progettato per bambini con autismo, dai 5 ai 18 anni. A giugno scorso il corso è durato quattro giorni, offrendo ogni giorno divertenti esperienze artistiche e mini-lezioni sui vari aspetti delle diverse culture.

Gli studenti hanno avuto l'opportunità di esplorare e sperimentare attraverso diversi mezzi espressivi, tra cui materiali da disegno, pittura, filati, cartapesta e carta.

Attualmente non sono presenti progetti particolari ma il museo si dice aperto a tutti.

American Museum of Natural History

New York

dal 1869

Descrizione delle collezioni

La collezione dell'AMNH comprende oltre 34 milioni di oggetti e reperti, che spaziano in diverse discipline scientifiche, tra cui l'antropologia, l'astronomia, la biologia, la geologia e la paleontologia. Oltre alla collezione permanente, l'AMNH organizza regolarmente esposizioni speciali sempre afferenti alle discipline scientifiche.

Attività e servizi per persone con autismo

L'American Museum of Natural History offre *The Discovery Squad*, un tour progettato per le famiglie di bambini con disturbi dello spettro autistico. Il programma è stato sviluppato in collaborazione con il Seaver Autism Center.

Il tour, guidato da personale qualificato, ha una durata di 40 minuti e consente di esplorare la *Discovery Room* prima che il museo apra al pubblico.

Le prenotazioni sono aperte a bambini con disturbi dello spettro autistico dai 5 ai 14 anni. I bambini dai 5 ai 9 anni possono scoprire i diorami dei mammiferi nordamericani nella *Jill and Lewis Bernard Family Hall*, che offre una panoramica delle piante e degli animali nativi del Nord America, mentre nella *Milstein Hall of Ocean Life* possono scoprire gli oceani.

Presso il banco informazioni della *Theodore Roosevelt Memorial Hall* è possibile richiedere la "borsa sensoriale", che include agitatori e cuffie con cancellazione del rumore per bambini e ragazzi.

Attualmente il museo si impegna a garantire che le sue strutture, mostre e servizi siano accessibili a tutti gli individui, comprese le persone con disabilità, le comunità multilinguistiche, le comunità a basso reddito e le comunità di colore.

DuPage Children's Museum

Naperville, Illinois

dal 1987

Descrizione delle collezioni

Il DuPage Children's Museum accende il potenziale di apprendimento di tutti i bambini, nell'esplorazione pratica e partecipativa integrando arte, matematica e scienza.

Attività e servizi per persone con autismo

Il DuPage Children's Museum lavora per essere un ambiente accessibile e inclusivo in cui i bambini possano crescere attraverso straordinarie esperienze di apprendimento.

La *Quiet Room*, situata al primo piano del museo, è una sala appositamente progettata per le famiglie che accompagnano i visitatori nell'eventuale bisogno di prendersi una pausa da tutte

le attività; è allestita con sedute comode, luci blu tenui e una grande parete luminosa per stimolare le sensazioni tattili e calmare i visitatori più giovani.

Adaptive Play Time fornisce un ambiente modificato per il gioco e l'apprendimento per i bambini e i loro caregiver.

Questo programma è destinato a famiglie con bambini affetti da condizioni di autismo e/o disturbi dell'elaborazione sensoriale.

Attività e servizi per persone con sindrome di Down

DCM ha un Comitato Consultivo per l'Accessibilità composto da genitori di bambini con esigenze di accessibilità e da professionisti della comunità.

Third Thursday è la giornata mensile dedicata all'integrazione di programmazioni e risorse speciali per i visitatori con problemi medici o di accessibilità. Dopo la scuola e la sera presto, il museo costituisce spesso un momento più tranquillo per visite familiari o terapeutiche.

The Children's Museum of Houston

Texas

dal 1980

Descrizione delle collezioni

Il Children's Museum of Houston mette in contatto bambini e famiglie con esperienze personalizzabili al fine di soddisfare i loro interessi di apprendimento. Le esperienze sono progettate per offrire opportunità di apprendimento di base, fornire ai genitori il supporto di cui hanno bisogno nel loro ruolo di primi insegnanti dei propri figli e rafforzare l'apprendimento che avviene a scuola. Altrettanto importanti sono i continui sforzi per rimanere un luogo accogliente ed accessibile alle persone con bisogni speciali.

Attività e servizi per le persone con autismo

Propone i *Sensory Friendly Days*, eventi esclusivi che hanno luogo in lunedì prefissati e normalmente chiusi al pubblico.

L'evento è rivolto a bambini con disturbi dello spettro autistico e con differenze di elaborazione sensoriale; sono invitati comunque a partecipare tutti i bambini con disabilità.

Il Children's Museum di Houston è un museo sensory-friendly, ossia a favore dell'apprendimento sensoriale a tutti i livelli e, all'occorrenza, predispone una riduzione degli stimoli audio e luminosi. Vi è inoltre una segnaletica che aiuta i visitatori a capire le cose sulle quali è bene non salire e le esposizioni in cui è bene fermarsi per aspettare un adulto prima di continuare.

Attività e servizi per persone con sindrome di Down o altre esigenze

In tutte le gallerie del museo ci sono attività pratiche con istruzioni dettagliate e indicazioni visive. Le gallerie e le attività accendono

le conversazioni con il visitatore. Sono allestite presentazioni video tramite TV a schermo piatto in tutto il museo. Per migliorare l'esperienza dei visitatori all'interno delle esposizioni, le *Museum Discovery Guides* sono munite di iPad con app pertinenti. Il Braille è esposto su tutte le porte di uscita, ascensori e servizi igienici. Se si cerca un momento più tranquillo per la visita, si può considerare l'ingresso dal martedì al venerdì dopo le 13:30, durante l'anno scolastico, oppure di prima mattina durante l'estate. Se il proprio figlio ha problemi con le transizioni, si può considerare di visitarlo verso la fine della giornata. Diversi annunci vengono fatti prima delle 18:00, ossia in chiusura, incoraggiando i visitatori a dirigersi verso la parte anteriore del museo per la partenza.

Creative Discovery Museum

Chattanooga, Tennessee
dal 1995

Descrizione delle collezioni

È un museo le cui esposizioni permanenti sono ambienti o gallerie create per stimolare la creatività e l'apprendimento.

È possibile, per esempio, immergersi nell'ambiente di una fattoria o partecipare ad esperimenti scientifici.

Attività e servizi per le persone con autismo

Gestisce campi estivi in cui i bambini autistici vengono abbinati a un bambino non autistico e a uno studente laureato dell'Università del Tennessee di Chattanooga.

Il Direttore dell'Istruzione, Jayne Griffin, afferma: «i bambini si divertono molto partecipando ad attività pensate per essere sicure e per offrire il massimo divertimento a tutti, e, allo stesso tempo, imparano a fare amicizia con bambini con cui non familiarizzerebbero in altri contesti. Contemporaneamente, gli studenti dell'Università UTC approfondiscono le loro competenze mentre lavorano come facilitatori nel coinvolgere i bambini l'uno con l'altro e con il loro ambiente.».

Tra le strutture statunitensi segnaliamo inoltre:

- **Metropolitam Museum of Art** New York, dal 1880:

l'accoglienza della diversità, l'inclusione e la parità di accesso sono state e continueranno ad essere i principi fondamentali del MET, dove l'accessibilità alle strutture e alla collezione è offerta indipendentemente da qualsiasi caratteristica personale.

I visitatori con disabilità possono utilizzare dispositivi per la mobilità in tutte le aree aperte all'uso pedonale pubblico;

- **The Children's Museum of New Hampshire**

New Hampshire, dal 1983:

il programma *Exploring Our Way Autism Program* è stato pensato per creare per le famiglie un ambiente sicuro e comprensivo; consente ai genitori di connettersi tra loro e aiuta le famiglie a scoprire nuove risorse. Materiali speciali sono messi a disposizione dei partecipanti, tra cui MAPPS™ (Museum Advance Planning Picture Stories), supporti visivi che utilizzano PECS (Picture Exchange Communication System), una mappa del Children's Museum. Inoltre per facilitare le transizioni, i membri dello staff del museo fanno diversi annunci in preparazione della chiusura delle 17:00. In quel momento, tutti i visitatori sono incoraggiati a visitare ancora una volta la loro esposizione preferita. Le porte anteriori e i servizi igienici possono essere aperti tramite grandi pulsanti. Gli assistenti o i terapeuti individuali sono ammessi gratuitamente. Gli animali di servizio sono sempre i benvenuti;

- **Brooklyn Museum New York, dal 1897:**

sono programmate visite guidate per adulti con disabilità dello sviluppo e condizioni dello spettro autistico. Durante le visite di gruppo della durata di un'ora per adulti con disabilità dello sviluppo, le guide conducono discussioni approfondite ed esperienze interattive di tre o cinque opere d'arte. Su misura, per soddisfare le esigenze e gli interessi dei gruppi, i tour sono programmati su richiesta e hanno un costo di \$4 a persona. Sono previste visite guidate alla galleria per studenti con disabilità dalla scuola primaria e secondaria. Queste esperienze in galleria, guidate da educatori museali, sono personalizzate per le esigenze specifiche. L'iniziativa *Brooklyn Afternoons*: arte e conversazione per persone con perdita di memoria è un programma mensile che invita le persone con perdita di memoria e i loro partner di assistenza a esplorare insieme la collezione. Disponibili tour sensoriali per persone non vedenti o ipovedenti possono essere programmati, sia per adulti sia per gruppi scolastici, previa comunicazione. Il museo si impegna a rendere le gallerie e strutture accessibili a tutti. Le sedie a rotelle sono disponibili gratuitamente presso il *Coat Check*, nella hall.

Museo Nazionale di Arte Cinese

Pechino
dal 1963

Descrizione delle collezioni

Un museo nazionale di arte plastica dedicato alla raccolta di ricerche o mostre di opere artistiche moderne e contemporanee in Cina.

Attività e servizi per persone con autismo

Propone attività di sensibilizzazione sull'autismo attraverso un progetto che coinvolge bambini autistici: sono invitati a disegnare immagini con l'aiuto degli insegnanti e le loro opere vengono poi esposte nel museo.

Museo Nazionale Cinese

Pechino
dal 1912

Descrizione delle collezioni

Il MNC è un museo nazionale integrato, curato dal Ministero della Cultura cinese, dedicato a collezioni, mostre, ricerche, archeologia, istruzione pubblica e comunicazione culturale.

Attività e servizi per minoranze

Durante le vacanze estive e invernali, i bambini di età compresa tra i 7 e i 12 anni possono fare domanda per fare da guide volontarie del museo, ricevendo una formazione dedicata.

Museo di Nanchino

Nanchino
Dal 1933

Descrizione delle collezioni

Il Museo di Nanchino, il più grande museo nazionale in Cina, si trova a sud della Montagna Porpora, nella città di Nanchino e a sud della Porta Zhongshan.

Si estende su un'area di 70.000 mq, con due sale espositive (la sala delle esposizioni storiche e la sala delle esposizioni d'arte) le cui costruzioni occupano un'area di 35.000 mq, entrambe esempi architettonici che richiamano le architetture della dinastia Liao.

Attività e servizi per minoranze

Mostra speciale *The Exhibition for the Blind*: tutti gli oggetti esposti in questa mostra sono repliche di opere di altre mostre del museo e possono essere direttamente toccate. Ci sono molte strutture che possono aiutare le persone con bisogni speciali a camminare, ad esempio corrimano, percorsi per non vedenti, sedie a rotelle automatiche, guide audio. Per coloro che soffrono di ambliopia o fotofobia, c'è una stanza più buia.

Museo della Capitale, Cina

Pechino

Dal 1981

Descrizione delle collezioni

Le opere esposte nel nuovo museo della capitale sono principalmente collezioni degli anni passati ed eredità storiche dissepelitte nell'area di Pechino. Combina i più recenti risultati di ricerca riguardanti la storia, i patrimoni culturali, l'archeologia e i temi rilevanti di Pechino, e utilizza come riferimento le esperienze di successo di altri musei sia in patria che all'estero.

Attività e servizi per persone con autismo

Offrono un'attività organizzata dal museo e dalla Federazione dei Disabili Dongcheng di Pechino: alle ore 9:00, ogni sabato mattina, i bambini autistici possono essere accompagnati dal personale della Federazione per visitare il museo, che in questo contesto viene utilizzato come spazio pubblico in cui i bambini hanno la possibilità di imparare ad integrarsi con i visitatori, prendendo parte alle diverse attività del museo.

Attività e servizi per minoranze

Nella homepage del sito del museo c'è una sezione appositamente dedicata ai bambini dove è possibile consultare le attività dedicate; le informazioni su mostre o relativi approfondimenti sono spiegati sotto forma di fumetti o giochi.

Sono disponibili sedie a rotelle per i visitatori con esigenze speciali. Consulenti e guide professionali sono a disposizione per aiutare. Oltre ai commentatori professionisti nei padiglioni espositivi, nelle aree espositive sono stati installati 15 schermi self-service evoluti e sei schermi speciali per persone in carrozzina. I visitatori possono leggere e scaricare dati o eseguire operazioni interattive tramite questi schermi. Sono stati inoltre installati un totale di 18 telefoni a scheda, di cui sei per persone su sedia a rotelle.

L'accessibilità museale nelle regioni del nord italia per persone in condizione di disabilità

Lombardia

Gallerie d'Italia

Piazza della Scala 6, Milano

info@gallerieditalia.com

www.gallerieditalia.com

Gli spazi sono accessibili a tutti i visitatori con disabilità motoria, cognitiva e sensoriale. Tutte le mostre temporanee e le collezioni permanenti possono essere visitate da chi ha una ridotta capacità motoria grazie alla presenza di elevatori e ascensori.

L'ingresso per persone disabili e per un eventuale accompagnatore è gratuito.

Presso il bancone della biglietteria è possibile ritirare:

- pianta del museo con la segnalazione del percorso;
- materiale informativo;
- libro in Braille per il percorso da svolgere autonomamente;
- è inoltre possibile usufruire di sedie a rotelle (a disposizione gratuitamente).

Audioguide gratuite sono in distribuzione presso il Guardaroba.

È disponibile un percorso per disabili visivi, per il quale la prenotazione è obbligatoria (al numero verde 800.167619 oppure scrivendo a info@gallerieditalia.com).

Museo che non si vede è un'altra iniziativa degna di nota: un percorso che indaga lo spazio, i colori e le immagini attraverso il tatto, in programma due volte al mese dalle 15:00 alle 16:15 al costo di 5,00€ a persona e con prenotazione obbligatoria.

Per altri occhi è il percorso destinato agli ipovedenti e ai non-vedenti: grazie alle tavole tattili e descrizioni in Braille sempre disponibili lungo il percorso, i visitatori possono anch'essi vivere il museo. È anche possibile prenotare visite guidate gratuite dedicate a persone con deficit visivo. Il percorso guidato è gratuito, previa prenotazione.

Museo del Duomo – Veneranda Fabbrica del Duomo di Milano

Via Carlo Maria Martini 1, Milano

www.duomomilano.it

info@duomomilano.it

La Veneranda Fabbrica del Duomo offre alle associazioni di volontariato, alle associazioni culturali, alle Università della Terza età e agli enti di assistenza a persone con disabilità l'opportunità di visitare il Duomo con agevolazioni e di modulare il percorso a seconda delle diverse esigenze. È possibile inoltre prenotare visite guidate personalizzate in LIS (Lingua Italiana dei Segni)

e visite guidate tattili. Per maggiori informazioni è possibile consultare la sezione Accessibilità del sito o inviare una mail.

Fondazione Istituto dei Ciechi

Via Vivaio 7, Milano

www.istciechimilano.it

www.dialogonelbuio.org

Presso l'Istituto dei Ciechi di Milano è stata allestita dal 2005 la mostra *Dialogo nel Buio*, dove i visitatori compiono un percorso in totale assenza di luce affidandosi ai sensi del tatto, dell'udito, dell'olfatto e del gusto. L'esperienza è un viaggio di oltre un'ora alla scoperta dell'invisibile, reso possibile dall'assistenza di esperte guide non vedenti.

Le attività di *Dialogo nel Buio* sono rivolte a tutti e sono strutturate secondo specifici criteri di accessibilità per le persone con disabilità visiva allo scopo di diffondere la cultura dell'integrazione promuovendo il ruolo attivo delle persone non vedenti nella società.

GAM – Galleria d'Arte Moderna

Via Palestro 16, Milano

www.gam-milano.com

c.gam@comune.milano.it

Grazie all'Associazione a.l.f.a. Onlus – Associazione Lombarda Famiglie Audiolesi Onlus – che ha realizzato nel 2015 il progetto *L'accessibilità degli spazi dei musei civici di Milano per le persone con disabilità uditiva*, sono state attivate alla GAM alcune facilitazioni per la fruizione del museo per i visitatori con difficoltà uditive.

Per facilitare l'ascolto alle persone che utilizzano protesi acustiche o impianto cocleare, è installato in biglietteria un sistema ad induzione magnetica, Telecoil.

A breve, grazie al progetto *No Barriere alla Comunicazione*, promosso dal Comune di Milano e da Spazio Aperto Servizi, sarà disponibile un servizio di visite guidate con interprete in LIS (Lingua Italiana dei Segni).

L'associazione Arte Insieme organizza visite guidate gratuite per le scuole, dedicate in particolar modo agli studenti non vedenti.

Per prenotare queste attività si può contattare l'associazione ARTE INSIEME – Volontari per l'Arte Onlus (info@arteinsiememilano.it).

L'associazione senza scopo di lucro, creata a Milano nel 2001 da un gruppo di ex insegnanti appassionati d'arte, offre visite guidate gratuite nei principali musei milanesi, a palazzi, chiese e nelle zone architettoniche più significative della città, con percorsi diversificati per età ed interesse e con speciale attenzione ai più giovani, agli anziani e a persone comunque svantaggiate.

Progetto Milano per tutti
in tutta la città di Milano
www.milanopertutti.it

Progetto promosso dal Comune di Milano e realizzato dalle principali associazioni lombarde delle persone con disabilità. Il sito web offre informazioni ai turisti con disabilità e con bisogni specifici in visita a Milano: è stata mappata l'accessibilità dei mezzi di trasporto ed in generale la mobilità in città. Sono stati visionati numerosi alberghi e ristoranti e i principali siti di interesse storico, culturale e artistico. Le associazioni aderenti al progetto hanno raccolto informazioni oggettive e affidabili grazie al lavoro di operatori qualificati che hanno visionato direttamente le strutture turistiche segnalate. Sono stati individuati diversi itinerari turistico-culturali per dare la possibilità anche ai turisti con disabilità di apprezzare le bellezze della città.

GAMEC
Galleria Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo
Via San Tomaso 53, Bergamo
www.gamec.it
servizieducativi@gamec.it

Dal 1998 la Galleria progetta e sviluppa percorsi legati alla fragilità, investendo risorse ed energie nella formazione di educatori museali che abbiano delle specifiche competenze nell'ambito della disabilità – fisica, motoria, psico-fisica – insieme a una conoscenza della storia dell'arte, per perseguire una progettazione dedicata che tenga presenti i bisogni, le aspettative e gli ostacoli percepiti da quel "non pubblico" con il quale si è costruito nel tempo un dialogo prezioso.

La GAMEC garantisce l'ingresso gratuito ai disabili (handicap motorio, psichico, psico-fisico, sensoriale, plurimo) e ai loro accompagnatori, sia alla Collezione Permanente sia alle mostre temporanee.

Si organizzano, su richiesta, anche visite guidate nella Lingua dei Segni, così come percorsi fruibili da persone con difficoltà motorie, sensoriali e cognitive.

È inoltre possibile esplorare tattilmente opere originali (ad esempio sculture di Manzù).

Numerose le collaborazioni con associazioni e istituzioni, dal Centro Diurno per persone con Disabilità di Bergamo all'Associazione Italiana Persone Down – onlus, dalla Cooperativa sociale ITACA alla Cooperativa sociale Namastè; progetti particolari sono stati attivati in contesti legati alle povertà, alle dipendenze e ai disturbi psichiatrici, nonché a minori in situazioni di affidamento a Comunità.

Museo civico scienze naturali Enrico Caffi
Piazza Cittadella 10, Bergamo
www.museoscienzebergamo.it
infomuseoscienze@comune.bg.it

Particolare attenzione è riservata all'attività didattica e alla interattività; nel museo si possono usare dei microscopi elettronici, o leggere libri o usare vetrine tattili (contrassegnate dalla scritta *Il museo da toccare*). Un apposito percorso con scritte in Braille è allestito per i non vedenti.

Orto Botanico Lorenzo Rota
Scaletta di Colle Aperto, Bergamo
www.ortobotanicodibergamo.it
ortobotanico@comune.bg.it

Progetto sostenuto da Regione Lombardia e Fondazione Cariplo nell'ambito del Progetto Est - *Educare alla Scienza ed alla Tecnologia*, con la collaborazione della sezione di Bergamo dell'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti. L'approccio è visivo e tattile, adatto a tutti, anche a non vedenti e ipovedenti (disegni in rilievo, linguaggio Braille), come pure ad un pubblico straniero (scritte anche in inglese), poiché è desiderio dell'Orto Botanico offrire nuove opportunità per segmenti di pubblico svantaggiato, come per il pubblico che proviene dall'estero.

Museo Archeologico di San Lorenzo
Via San Lorenzo 4, Cremona
www.musei.comune.cremona.it
museo.archeologico@comune.cremona.it

Il museo è accessibile per persone disabili. Sono, inoltre, presenti supporti didattici per non vedenti e ipovedenti e per persone con disabilità cognitiva. In collaborazione con la Soprintendenza per i Beni Archeologici e con l'Istituto dei Ciechi di Milano, il museo ha realizzato un percorso di visita fatto di riproduzioni tridimensionali degli oggetti esposti, pannelli raffiguranti a rilievo la sagoma di alcuni reperti, con le relative didascalie in Braille. Così come scritto in Braille è il fascicolo con riproduzioni a rilievo che i visitatori possono ritirare e leggere lungo il percorso.

Museo Stradivariano
Via Ugolani Dati 4, Cremona
www.musei.comune.cremona.it
museo.alaponzone@comune.cremona.it

All'interno del Museo Stradivariano è stato realizzato e inaugurato nel 2003 un percorso di visita per non vedenti e ipovedenti, allo scopo di rendere fruibile il patrimonio culturale a persone che ne sarebbero tradizionalmente escluse.

Per questo progetto sono stati intrecciati proficui rapporti di collaborazione con diverse Istituzioni quali l'Istituto dei Ciechi di Milano, il Gruppo "Vediamoci Insieme" della Croce Rossa Italiana - Comitato di Cremona e l'Unione Italiana Ciechi di Cremona, che hanno anche validamente partecipato al progetto con consulenze e collaborazioni.

Si tratta dell'allestimento di un percorso significativo all'interno dell'ordinamento espositivo e didattico del Museo Stradivariano, per la dimostrazione ed esemplificazione acustico-tattile del processo di realizzazione dello strumento ad arco secondo i canoni della prestigiosa scuola liutaria cremonese. Tale percorso comprende, oltre a una segnaletica orientativa a caratteri nero e Braille, nove vetrine appositamente studiate e realizzate per la ricostruzione del procedimento di realizzazione di un violino attraverso l'assemblaggio di elementi (su modello di strumenti stradivariani della collezione *Gli Archi del Palazzo Comunale di Cremona*). Tali parti sono destinate ad essere manipolate e assemblate dal visitatore.

Vi sono poi un'apparecchiatura di riproduzione dei suoni dei diversi strumenti ad arco, da attivare alla fine del percorso, e un'attrezzatura walk-assistant di audioguida con testi esplicativi del processo di realizzazione del violino.

È stato anche realizzato il catalogo in Braille e nero del Museo Stradivariano.

Museo Archeologico dell'Alto Mantovano

Piazza Castello 8, Cavriana (MN)

www.museocavriana.it

museo.cavriana@libero.it

Propone un progetto realizzato in collaborazione con la Regione Lombardia, la Provincia di Mantova e il Comune di Cavriana nonché che con l'Ufficio Tiflogico di Formazione di Mantova e con la collaborazione dell'Istituto dei Ciechi di Milano e con l'Unione Ciechi di Mantova. Il progetto consiste in un percorso nel quale non soltanto i ciechi e gli ipovedenti, ma anche i normovedenti, possono toccare sia plastici ricostruttivi di siti di scavo, realizzati dallo Studio Collia di Brescia, sia una selezione di riproduzioni di manufatti metallici, ceramici e litici delle sezioni preistorica e romana presenti nel museo. Per i ciechi sono state inoltre predisposte guide e mappe tattili, nonché il catalogo del museo tradotto in Braille.

Musei Civici Mantova – Museo di Palazzo Te

Viale Te 13, Mantova

museicivici@comune.mantova.it

I Musei Civici di Mantova (MuMM) con Spazio Autismo di Sol.Co-Mantova hanno dato vita al progetto *Autismo - Musei senza barriere* con l'obiettivo di favorire la partecipazione alle visite didattiche

dei bambini e i ragazzi con sindrome dello spettro autistico. Le agende visive, ovvero gli strumenti che consentono l'implementazione di percorsi specifici ai musei per i bambini con autismo, sono già attive dal 2018. Una volta scaricato il materiale, gli insegnanti e i genitori possono mostrare al bambino con autismo il percorso della visita al museo tramite agenda (il file essendo in formato word è adattabile alle esigenze delle singole scuole). Le modalità di percorso si distinguono in visite guidate con un operatore esperto (per singoli o piccoli gruppi) o visite in autonomia. Tra i sussidi didattici a disposizione per le visite in autonomia vi sono l'audioguida, le schede di sala con spiegazione del bassorilievo nelle tre versioni (nero normale, nero ipovedente e Braille) e le cartoline visuotattili che riproducono la pianta di Palazzo Te.

Museo Francesco Gonzaga
Piazza Virgiliana 55, Mantova
www.museofrancescogonzaga.it
info@museofrancescogonzaga.it

Tra i vari servizi che integrano la fruizione delle opere esposte, il Museo Francesco Gonzaga si è dotato di una struttura che ha ben pochi riscontri negli altri musei italiani.

Mentre le opere esposte nelle altre sale, come avviene in tutti i musei, sono percepibili attraverso la vista, vi è una che sala riunisce una ventina, tra dipinti e sculture, che i visitatori sono invitati a conoscere attraverso il tatto e l'udito.

I dipinti sono riproduzioni di alcuni capolavori di questo museo, realizzate a rilievo per poterne cogliere i soggetti anche nella terza dimensione, la profondità.

Le sculture sono quasi tutte opere originali, dei più diversi materiali e tecniche (bronzo e altri metalli, marmo, terracotta; a bassorilievo o a tutto tondo), disposte in ordine cronologico, così da tracciare una pur succinta storia dell'arte, dalla classicità ai giorni nostri.

Tutte le opere sono corredate di audioguida e di un fascicolo con testo illustrativo, in caratteri normali e in caratteri Braille.

La struttura è stata pensata anzitutto per i non-vedenti e ipovedenti, nell'ambito delle finalità istituzionali del museo, volte ad agevolare l'accesso all'arte di quanti, per le più diverse ragioni, ne sono spesso lontani. Si rivela però di grande interesse per tutti i visitatori, ai quali, sollecitando altri sensi oltre alla vista, consente una più coinvolgente e proficua conoscenza dell'opera d'arte.

Museo della Città – Palazzo di San Sebastiano
Largo 24 Maggio 12, Mantova
museodellacitta@domino.comune.mantova.it
www.sistemamusealeprovinciale.mantova.it
www.museodellacitta.mn.it

Si segnala l'accessibilità al Museo della Città da parte del pubblico diversamente abile, attraverso un percorso guidato per non vedenti.

Sono stati predisposti testi in Braille per non vedenti e testi con caratteri aumentati per ipovedenti.

All'interno delle sale sono presenti bassorilievi per non vedenti che riproducono alcune fra le opere più rappresentative del museo. Per i non vedenti sono inoltre disponibili audioguide che illustrano il percorso e le opere.

Civico Museo Archeologico
Via Marconi 2, Angera (VA)
www.comune.angera.it

Il Museo Archeologico offre visite guidate tattili per gruppi di massimo 10 visitatori non vedenti alla volta, accompagnati dalla propria guida.

I percorsi sono stati progettati con la collaborazione della dottoressa Bonanomi, dell'Istituto dei Ciechi di Milano. Il lapidario del museo, inaugurato nel settembre 2012, è un importante reperto di età romana ed è la prima tappa di un percorso durante il quale un archeologo racconterà ai visitatori la storia, la scoperta e le tecniche di realizzazione delle opere esposte; la presenza di un professionista qualificato permetterà ai visitatori di interagire e di chiedere tutti gli approfondimenti desiderati o le risposte alle proprie curiosità. La seconda tappa a "vetrine aperte" prevede una visita programmata fuori dall'orario di apertura ordinaria; viene allestito un tavolo specifico con superficie antiurto, su cui saranno collocati reperti originali selezionati, che i visitatori, da seduti, potranno esplorare per scoprirne caratteristiche, forme e materiali, riuscendo così a conoscere ed apprezzare direttamente reperti millenari; anche in questo caso la presenza dell'archeologo permetterà di porre tutte le domande che passeranno per la testa dei visitatori e che consentiranno loro di comprendere appieno la qualità e la funzione dei reperti.

Inoltre è in corso di realizzazione il tavolo tattile della preistoria. Si tratta di una vetrina apribile, che conterrà repliche dei reperti preistorici rinvenuti nel territorio ed esempi tattili delle fasi di lavorazione della pietra, dell'argilla, del legno, oltre che materie prime tra cui la fibra d'ortica, il fungo porifero e altro.

SiMArch
Sistema Dei Musei Archeologici Della Provincia Di Varese
Villa Recalcati - Piazza Libertà 1, Varese
www.simarch.org

La guida ai Musei e ai Parchi Archeologici della Provincia di Varese è stata tradotta in un audiolibro.

Musei Capitolini

Piazza del Campidoglio 1, Roma

www.museicapitolini.org

I Musei Capitolini sono uno dei principali complessi museali di Roma e si impegnano attivamente per promuovere l'accessibilità alle strutture museali e alle aree archeologiche per tutti i visitatori. Per utilizzare gli ingressi facilitati, normalmente chiusi al pubblico, è necessario avvertire in precedenza telefonando al numero +39 0667102071.

Il museo mette a disposizione delle persone con difficoltà motorie alcune carrozzine (in numero limitato). Sono attivi percorsi per disabili uditivi e visite tattili-sensoriali, laboratori gratuiti per vedenti e non vedenti con prenotazione obbligatoria.

L'ingresso è gratuito per portatori di handicap e un familiare o altro accompagnatore che dimostri la propria appartenenza a servizi di assistenza socio-sanitaria.

MACRO – Museo Arte Contemporanea Roma

Via Nizza 138, Roma

www.museomacro.it

Il MACRO è accessibile alle persone con ridotta capacità motoria. Durante gli orari di apertura al pubblico, l'ingresso è costantemente presidiato dal personale di accoglienza che è a disposizione dei visitatori per servizi di accoglienza e di assistenza al fine di agevolare le procedure di ingresso alla mostra.

Nell'area antecedente la sbarra di ingresso al MACRO garage, sono disponibili n.3 posti auto dedicati agli invalidi e ai disabili con una tariffa gratuita per 3 ore.

Nell'eventualità i tre posti a disposizione siano occupati, è possibile usufruire del parcheggio alla tariffa scontata di € 2,00/h (anziché € 3,00).

Dal MACRO garage è possibile accedere con ascensore al piano terra del museo, al primo piano (caffetteria) e al secondo piano (ristorante).

Galleria Borghese

Piazzale Scipione Borghese 5, Roma

www.galleriaborghese.beniculturali.it

ga-bor@beniculturali.it

La Galleria Borghese è un edificio storico nato nella prima metà del '600. Il suo ricchissimo patrimonio di opere d'arte è dislocato su due piani, piano terra e primo piano, mentre i bagni sono collocati nel piano seminterrato. Le persone disabili o con ridotte capacità motorie possono accedere al piano seminterrato e ritirare il biglietto attraverso un ingresso laterale, a destra della scalinata esterna posta in facciata. Per iniziare la visita bisogna uscire dall'edificio e recarsi all'ingresso sul retro, in Piazzale Scipione Borghese n. 5.

Una volta entrati in Galleria è possibile accedere al secondo piano tramite l'ascensore che, per ragioni legate alla struttura antica dell'edificio, ha una capienza ridotta e non permette l'ingresso di sedie a rotelle di grandi dimensioni, per questo motivo sono presenti su tutti e tre i piani sedie a rotelle di misura adeguata. Per rendere più agevole la visita e cercare di venire incontro a tutte le esigenze, consigliamo di contattare la struttura al numero +39 068413979.

Si segnala inoltre che il museo offre visite guidate per visitatori ipovedenti e non vedenti condotte dal personale V.A.M.I. (Volontari Associati per i Musei Italiani), su prenotazione al numero +39 0685357564.

Musei Vaticani

Viale Vaticano, Città del Vaticano (RM)

www.museivaticani.va

info.mv@scv.va

I Musei Vaticani offrono ingresso gratuito a persone con certificata disabilità superiore al 74%. In mancanza di autosufficienza, la gratuità è estesa anche ad un accompagnatore.

Tali visite specifiche non sono prenotabili online: per l'ingresso gratuito bisogna rivolgersi agli sportelli Permessi Speciali e/o alla Reception nella hall dei musei.

Ai disabili è garantito l'ingresso prioritario *skip the line*, che consente loro di non restare in fila. Il servizio offre anche noleggio gratuito su sedie a rotelle o apposite sedie a ruota elettriche. Tuttavia, per ragioni di ingombro, in questi casi non è consentito l'accesso in alcune aree.

Toscana

Gallerie degli Uffizi

Piazzale degli Uffizi 6, Firenze

www.uffizi.it

infouffizi@cultura.gov.it

Le Gallerie degli Uffizi si propongono come spazio di sviluppo e di accesso alla conoscenza per tutti. Promuovono l'abbattimento delle barriere fisiche, culturali e sociali con la finalità di educare al patrimonio. A questo scopo collaborano con persone, enti e associazioni senza scopo di lucro; elaborano percorsi dedicati e forniscono tutte le informazioni per un accesso facilitato agli spazi museali.

Per dare il benvenuto al museo, gli Uffizi hanno predisposto una storia sociale per pianificare la visita e rendere il museo uno spazio accogliente.

Su prenotazione è possibile usufruire della *Uffizi Activity Bag*, una proposta di osservazione fatta di attività semplici e di oggetti anti-stress, messi a disposizione del visitatore. La prenotazione deve essere fatta con una settimana di anticipo, il servizio è attivo

dal martedì al venerdì, escluso festivi e prefestivi. Date l'ampiezza e l'affollamento del museo e il fatto che le sale possono avere una illuminazione e una climatizzazione molto diversa, è opportuno che l'utente con particolare esigenze prepari la visita qualche giorno prima contattando ufficiaccessibili@cultura.gov.it (il progetto è stato realizzato grazie alla fondamentale collaborazione di Autismo Firenze Onlus).

Trentino Alto Adige

Mart – Museo Di Arte Contemporanea di Rovereto

Corso Bettini 43, Rovereto (TN)

www.mart.tn.it

info@mart.tn.it

La sede è completamente accessibile per mezzo del dispositivo montascale (mod. Roby T09) che permette di percorrere la scalinata interna del matroneo. Il montascale collocato all'inizio del matroneo, lato galleria B del 2° piano, è condotto dal personale di custodia presente al piano. Presso il guardaroba sono disponibili sedie a rotelle a uso dei visitatori con problemi di deambulazione. È possibile usufruire, richiedendola in reception, della versione ingrandita e in Braille dei materiali informativi.

Presso la biglietteria è altresì disponibile una videoguida gratuita in Lingua dei Segni su tablet, che accompagna i visitatori sordi nel percorso delle Collezioni permanenti. Il progetto è stato realizzato in collaborazione con ENS Ente Nazionale Sordi, Sezione provinciale di Trento.

Veneto

Palazzo Grassi

Campo San Samuele 3231, Venezia

www.pinaultcollection.com

visite@palazzograssi.it

education@palazzograssi.it

Palazzo Grassi, Punta della Dogana e il Teatrino sono impegnati fin dalla loro apertura a rendere accessibili gli spazi espositivi e le attività in programma a tutto il pubblico. L'accessibilità non è considerata un servizio da offrire ai visitatori ma uno dei fondamenti della missione educativa di questi spazi.

Per questo motivo, la programmazione punta, per quanto possibile, a garantire la reale accessibilità delle sue attività a tutto il pubblico, con o senza disabilità.

Palazzo Grassi, Punta della Dogana e il Teatrino sono raggiungibili senza barriere architettoniche dagli imbarcaderi San Samuele (Palazzo Grassi e Teatrino) e Salute (Punta della Dogana).

Al loro interno sono totalmente accessibili ai visitatori con difficoltà motorie, dotati di ascensori, rampe mobili e sedie a rotelle.

Punta della Dogana partecipa inoltre, insieme ad altri musei vicini,

al progetto *Venice Art for All*, che mira a rendere accessibile l'intero sestiere di Dorsoduro attraverso l'installazione di rampe sui ponti dell'area.

Le visite guidate a Palazzo Grassi e Punta della Dogana sono accessibili al pubblico sordo in quanto è possibile, con un preavviso di una settimana, richiedere gratuitamente la presenza di una guida o di un interprete LIS.

Anche le visite guidate per famiglie del sabato pomeriggio sono accessibili ai piccoli visitatori non udenti e udenti: prevedono sempre la presenza di un educatore LIS e non è necessaria la prenotazione.

Nel 2013 Palazzo Grassi ha avviato *ST_ART - Ascoltare con gli occhi*, il progetto elaborato in collaborazione con l'Università Ca' Foscari di Venezia e VEASYT che mira a garantire la completa accessibilità delle attività didattiche a ragazzi e famiglie non udenti, sia singoli che in gruppi scolastici, attraverso la presenza di un operatore didattico LIS messo a disposizione gratuitamente dal museo.

MUVE - Fondazione Musei Civici di Venezia

Piazza San Marco 52, Venezia

www.visitmuve.it

education@fmcvenezia.it

Tutte le attività sono strutturate secondo criteri di massima inclusione, ma sono sempre rimodulabili in base a eventuali esigenze specifiche, anche con l'uso di strumenti dedicati, come traduzione in lingua dei segni, utilizzo di materiali tattili e plurisensoriali e personalizzazione di itinerari, supporti e proposte.

Sono disponibili: integrazione nello staff di comunicatori in LIS in caso di presenza di persone con problemi di udito, adattamento dei percorsi in caso di problemi motori, modifiche *ad hoc* dei materiali in caso di persone ipovedenti o non vedenti, personalizzazione delle proposte e dei materiali in caso di visitatori con problemi cognitivi. È sufficiente contattare la struttura all'indirizzo mail dedicato ai programmi educativi. MUVE, elabora la propria offerta sulla base di formazione continua, ricerca, sperimentazione di approcci, metodi, proposte e forma il proprio personale alla luce di questi principi.

Museo Civico Belluno

Via Roma 28, Belluno

www.mubel.comune.belluno.it

museo@comune.belluno.it

Qui nel 2004 è stato presentato un progetto grazie al quale si è riusciti a dotare le strutture della rete museale della provincia di Belluno di tecnologie innovative volte ad ampliare l'accessibilità al pubblico, in particolare a quello dei disabili sensoriali.

Il cuore del progetto è costituito dall'app *AmuseApp SENSI*, realizzata da Larin Group SRLS. L'App ha la capacità di trasformare lo smartphone del fruitore in un'audioguida multimediale che conduce il visitatore nel percorso, fornendo allo stesso tempo contenuti aggiuntivi su opere e cimeli esposti, sia in forma scritta sia in forma orale. Inoltre è possibile programmare la visita e il proprio percorso, salvando i contenuti preferiti e condividendo l'esperienza sui propri canali social. L'applicazione funziona tramite Beacons – piccoli trasmettitori fissi che grazie alla tecnologia Bluetooth Low Energy comunicano con smartphone e tablet – installati nelle sale del museo, che guidano il visitatore verso i punti d'interesse; grazie ad essi è possibile espandere la fruizione dei contenuti riguardanti le opere esposte, in un modo che ad oggi le normali audioguide non permettono di avere, un'offerta tecnologica in linea con i migliori standard nazionali.

Prendono parte al progetto: il Museo Civico di Palazzo Fulcis di Belluno, il Museo di Storia Naturale dell'Alpago, il Museo Civico Archeologico di Mel, il Museo Civico Storico Territoriale di Alano di Piave, il Museo Storico della Bicicletta di Cesiomaggiore, il Museo Storico del 7° Reggimento Alpini di Sedico, il MIM - Museo Interattivo delle Migrazioni e il Museo Etnografico della provincia di Belluno e del Parco Nazionale Dolomiti Bellunesi di Seravella di Cesiomaggiore.

Piemonte

Museo Nazionale del Cinema Torino

Via Montebello 20, Torino

www.museocinema.it

prenotazioni@museocinema.it

Il Museo Nazionale del Cinema, da sempre attento alle esigenze delle differenti tipologie di pubblico, adotta soluzioni espositive e strumenti volti a facilitare la partecipazione di tutti i visitatori. L'ingresso è gratuito per persone con disabilità e un loro accompagnatore, il museo è dotato di un ascensore panoramico. Sono disponibili gratuitamente carrozzine da richiedere presso la biglietteria.

Ad ogni piano si trovano pannelli visivo-tattili ad alta leggibilità e in Braille con mappa del percorso espositivo. Ci sono inoltre mappe concettuali per DSA (Disturbi Specifici dell'Apprendimento).

Tramite scansione di QR Code ed NFC è possibile attivare su smartphone audiovideo in italiano con interprete LIS e sottotitoli. Anche qui troviamo modelli da toccare ed esplorare, al fine di sperimentare in prima persona il funzionamento dei principali dispositivi pre-cinematografici e di scoprirne i principi tecnici. Nelle Sale uno, due e tre del cinema Massimo, l'ascensore è utilizzabile con l'ausilio del personale. Il cinema Massimo aderisce al circuito *Cinemamico*: sottotitolatura dei film tramite l'applicazione *Moviereading*.

La Venaria Reale – Residenze Reali Sabaude
Piazza della Repubblica 4, Venaria Reale (TO)
www.lavenaria.it

Sono a disposizione del pubblico non vedente e ipovedente percorsi tattili e modelli della Reggia, del Borgo e dei Giardini nonché di alcune opere e alcune parti in stucco del percorso in Reggia.

I Giardini offrono per la loro stessa natura un'esperienza multisensoriale, arricchita dall'esplorazione tattile delle opere di Giuseppe Penone.

I visitatori non udenti possono prenotare la visita con interprete LIS e la visita con guida-ripetitore labiale.

Per persone con disabilità motoria e per passeggini la Reggia e gli spazi espositivi destinati alle mostre temporanee (Scuderie Juvarriane e Sale delle Arti) sono privi di barriere architettoniche e consentono l'accesso in forma autonoma. Nei Giardini sono già accessibili il Gran Parterre Juvarriano e il Giardino delle Sculture Fluide, con la possibilità di utilizzare mezzi di locomozione elettrici a disposizione del pubblico con difficoltà motorie. Inoltre sono a disposizione 3 sedie a rotelle, da richiedere in accoglienza.

La Reggia di Venaria aderisce al Manifesto per la Cultura Accessibile a tutti¹, promosso dal Dipartimento Educazione del Castello di Rivoli e da CPD - Consulta Persone in Difficoltà di Torino.

¹ Nel capitolo successivo sarà riportato il testo integrale del manifesto.

Liguria

Mar - Museo Archeologico e della Città di Savona
Corso Giuseppe Mazzini 1, Savona
www.museoarcheosavona.it
info@museoarcheosavona.it

In questo museo il 5 maggio 2003 è stato inaugurato il percorso per persone con problemi visivi. Il percorso, allestito grazie all'impegno della Sezione Sabazia dell'Istituto Internazionale di Studi Liguri e alla collaborazione della Soprintendenza Archeologica della Liguria, del Comune di Savona e della sezione

provinciale dell'Unione Italiana Ciechi, si avvale della competenza del personale del museo, specializzato in archeologia e sensibile alle problematiche delle persone diversamente abili.

Obiettivo primario dell'iniziativa è di permettere agli utenti non vedenti di fruire dello spazio museale. L'utente non vedente potrà leggere alcuni stampati in Braille (o in nero adeguatamente ingranditi per gli utenti ipovedenti) che lo informeranno sia della natura del percorso che della collezione. I visitatori non vedenti potranno esplorare con il tatto alcuni manufatti lapidei:

- un fregio di epoca romana imperiale, raffigurante scene di caccia e animali;
- un pluteo e un pilastrino rinvenuti nell'area della cattedrale di Santa Maria e risalenti all'VIII-IX secolo d.C.;
- un sarcofago appartenente al Cardinale Spinola del 1522;
- alcune serravolte in ardesia appartenenti al medievale Palazzo della Loggia;
- alcuni elementi marmorei facenti parte della decorazione della chiesa di San Domenico il Vecchio.

Altri reperti sono disponibili per esplorazioni tattili. Lungo il percorso sono inoltre presenti sintetici pannelli e stampati esplicativi in Braille nonché articoli informativi su siti internet e su riviste sia divulgative che specializzate.

Quello qui presentato è solo un primo nucleo del progetto integrale, che comprende l'allestimento di un percorso vero e proprio attraverso tutta l'area espositiva e quella della necropoli tardo antica, per permettere all'utente non vedente di acquisire informazioni maggiori sull'ambiente, attraverso l'attivazione di sensi diversi dalla vista.

Castello D'Albertis - Museo delle Culture del Mondo

Corso Dogali 18, Genova

www.castellodalbertisgenova.it

castellodalbertis@comune.genova.it

Il percorso espositivo è accessibile. Il personale presente indica al visitatore in carrozzina il percorso più agevole da seguire. Il parco pubblico è nel complesso accessibile. La terrazza panoramica è raggiungibile tramite una rampa, che però presenta una pendenza superiore all'8%, e si sviluppa per una lunghezza superiore a 10 metri senza zone di riposo. Il percorso è interamente visitabile a bordo di scooter elettrici a quattro ruote del Mobility Service. Al piano terra sono presenti servizi igienici accessibili ed attrezzati. Il biglietto per visitatori con disabilità costa 3.5€ ed è gratuito per gli accompagnatori.

Arricchita l'offerta inclusiva che i Musei civici già promuovono con *Musei in tutti i... sensi*, l'insieme di percorsi e iniziative del Comune di Genova per il superamento delle barriere nei siti culturali.

Una guida cartacea pensata per persone con disabilità intellettiva, scaricabile anche online, e l'installazione *Sensoriale* con suoni, profumi, colori, vibrazioni nonché due grandi sedute morbide rendono Castello D'Albertis sempre più accessibile.

Dal 30 novembre 2017, infatti, conclusasi la fase di formazione del personale e quelle di progettazione e sperimentazione, al Castello D'Albertis è entrato a sistema il progetto *Museo per tutti*. L'obiettivo è offrire alle persone con disabilità intellettiva, sia bambini sia adulti, la possibilità di sperimentare un percorso di visita e attività su misura per loro, mantenendo comunque una modalità di fruizione inclusiva.

In Italia aderiscono a *Musei per tutti*, tra gli altri: il Museo Archeologico San Lorenzo di Cremona, Venaria Reale (Torino), la Galleria Nazionale d'Arte Moderna e Contemporanea di Roma e il Museo Benozzo Gozzoli di Castelfiorentino (Firenze).

Inoltre, attraverso il progetto *Musei in tutti i... sensi*, il Comune di Genova ha già avviato un nuovo modo di vivere i musei della città offrendo iniziative e percorsi che favoriscono il superamento delle differenze e l'abbattimento di barriere fisiche, sensoriali e mentali. Oltre a Castello D'Albertis gli altri musei coinvolti in questo progetto sono: il Museo Archeologico, la Galleria d'Arte Moderna, il Museo Sant'Agostino e i Musei di Strada Nuova, nei quali sono messi a disposizione e organizzati percorsi tattili, dedicati a persone cieche e ipovedenti.

Infine, dallo scorso settembre, con cadenza settimanale, nei Musei di Sant'Agostino, Musei di Strada Nuova, Musei di Nervi e Atelier delle Arti nel parco di Villa Grimaldi Fassio sono offerte visite guidate e laboratori gratuiti a favore di gruppi organizzati di pazienti dei Centri Diurni ASL e Centri Salute Mentale, per offrire la possibilità di apprendere ed esprimersi attraverso la realizzazione di prodotti, come DVD o brevi guide cartacee, messi poi a disposizione di altre persone.

È possibile avere maggiori informazioni su *Musei in tutti i... sensi* contattando i Servizi Educativi e Didattici dei Musei civici del Comune di Genova al numero telefonico +39 0105574746.





Il manifesto della cultura accessibile a tutti

Premessa

La cultura, con i suoi eventi e con gli spazi in cui essi si manifestano, riveste, nella società contemporanea, un ruolo primario per ogni persona, in relazione alla sua educazione, al piacere e all'intrattenimento, all'inclusione nella società. Le manifestazioni della cultura, infatti, riuniscono diversi e molteplici ambiti di crescita personale, collettiva, sociale.

Tali ambiti toccano aspetti estetici, emotivi, relazionali e a ciò si aggiunge il fatto che esiste uno stretto legame tra partecipazione ad eventi culturali e lo stato di ben-essere e di salute della persona. L'impegno delle istituzioni che offrono cultura è di essere al servizio della pluralità e diversità degli utenti e provvedere ad identificare e a soddisfare i bisogni espressi dai fruitori, specie laddove vi siano esigenze specifiche, collegate a disabilità o difficoltà.

Diventa perciò prioritario definire ed esplicitare una capillare politica inclusiva per i diversi pubblici, non solo in quanto fruitori ma in quanto essi stessi produttori di cultura. La questione è fondamentalmente etica: le manifestazioni culturali hanno una responsabilità sociale ben precisa in quanto realizzate in spazi pubblici o aperti al pubblico, il loro ruolo diventa sempre più incisivo nella dimensione non solo ri-creativa, ma anche educativa e formativa.

Se il diritto d'accesso a queste manifestazioni della cultura è negato o ridotto a causa di restrizioni sociali o dell'ambiente fisico e strutturale, viene compromessa la piena ed effettiva partecipazione di tutti alla vita culturale, viene cioè lesa un diritto inalienabile della persona. Ma l'accessibilità per tutti deve poter significare un'esperienza di qualità e perché ciò sia possibile il visitatore deve essere messo al centro delle politiche culturali, che devono fornire strumenti e opportunità a tutti, comprese le persone che presentano identità e differenze, attese, bisogni, curiosità e abilità diverse.

È indispensabile leggere, nella prospettiva dell'accessibilità, della fruibilità e della piacevolezza, tutti gli anelli connessi alla catena dell'esperienza culturale, in modo da consentire a chiunque una fruizione appagante, in condizioni di autonomia, comfort e sicurezza. Affinché ciò avvenga, è necessario inglobare nel processo di trasformazione tutti gli aspetti connessi anche a ciò che accade prima di arrivare e di accedere all'offerta culturale, ovvero: l'informazione, la mobilità (trasporti, percorsi pedonali, controllo delle lunghe distanze a piedi, parcheggi), i tempi e gli orari.

In questa prospettiva si colloca *Il manifesto della cultura accessibile a tutti*, elaborato partendo dal decisivo contributo dei musei e delle associazioni a tutela delle persone con disabilità, con il successivo contributo di altre istituzioni e soggetti culturali.

I 10 punti del manifesto della cultura accessibile a tutti

(In ottemperanza all'art. 30 della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità del 13-12-2006 ratificata dallo Stato italiano con Legge n. 18 del 24-02-2009 *Ratifica ed esecuzione della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità*, con Protocollo opzionale, fatta a New York il 13 dicembre 2006 e istituzione dell'Osservatorio nazionale sulla condizione delle persone con disabilità)

1 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;

2 Offrire un'esperienza culturale appagante per qualsiasi persona.

Un luogo e un evento culturali devono poter garantire a tutti, indipendentemente dalle particolari esigenze e abilità, la possibilità di realizzare, anche tramite specifici accorgimenti e servizi, una visita e un'esperienza complete, appaganti e soddisfacenti, in condizioni di autonomia, comfort e sicurezza, comprendendo anche la partecipazione attiva all'evento, qualora sia prevista nella manifestazione culturale;

3 Miscelare ed equilibrare l'accessibilità agli spazi, all'esperienza e all'informazione.

È necessario promuovere e realizzare un'accessibilità a tutto campo, risultato del rapporto equilibrato tra: accessibilità strutturale (possibilità per tutti di accedere e muoversi in autonomia ed utilizzare, in modo paritario, inclusivo, non discriminante ed emarginante, gli spazi e i luoghi in cui si svolgono attività culturali, ivi compresi i cosiddetti spazi accessori e collaterali: guardaroba, caffetteria, servizi igienici, camerini, sale prove ecc.); accesso all'esperienza (possibilità per tutti di partecipare, godere, comunicare, comprendere e vivere al meglio l'esperienza culturale proposta); accesso all'informazione (possibilità per tutti di reperire informazioni chiare, affidabili e aggiornate circa l'accessibilità e i servizi e soluzioni disponibili attraverso strumenti di comunicazione fruibili da persone con disabilità e non).

L'accessibilità strutturale deve essere conseguita sia ricorrendo a interventi progettuali, tecnologici, organizzativi e gestionali, sia a soluzioni di comunicatività ambientale;

4

Privilegiare l'aspetto relazionale, educativo e l'accoglienza.

L'accessibilità dell'offerta culturale si compone di elementi statici e dinamici: è dunque fondamentale valorizzare gli aspetti di relazione con i vari pubblici, con particolare riferimento sia ai servizi di accoglienza, di informazione e di accompagnamento, sia alle attività di natura formativa ed educativa. Occorre incentivare un cambiamento culturale che generi profondi mutamenti dei modelli organizzativi e gestionali, ancor prima che strutturali, in un'ottica volta a garantire la piena inclusione e partecipazione alle attività culturali di tutti e di ciascuno, indipendentemente dalle specifiche esigenze e abilità;

5

Comunicare in modo positivo, non discriminante ed escludente.

Vanno utilizzate e incoraggiate strategie di comunicazione inclusive, efficaci ed esaustive, fondate sull'utilizzo di un linguaggio corretto (parlato, scritto e segnato) e di strumenti di comunicazione appropriati, utili a prevenire ogni forma di discriminazione. Il luogo in cui si svolge un evento culturale deve disporre di un sistema di segnalazione dell'accessibilità che sia visibile, leggibile e comprensibile. Altrettanto importante è la visibilità, la leggibilità, la comprensibilità e la coerenza di tutta la segnaletica: di informazione, di direzione, di designazione di luoghi e funzioni, di sicurezza;

6

Ricorrere a pluralità di modalità comunicative e all'uso appropriato delle tecnologie.

In una visione di fruibilità, interazione e partecipazione attiva dei diversi pubblici ai luoghi della cultura e agli eventi culturali è importante promuovere attività e percorsi basati sulle diverse forme di comunicazione, che facciano ricorso alla multi-sensorialità, all'interattività, ad ausili e anche a supporti tecnologici, integrati in modo equilibrato, finalizzati alla leggibilità e alla comprensibilità della comunicazione. Tali soluzioni devono essere fruibili e utilizzabili dai diversi pubblici garantendo a ciascuno, senza discriminazioni di sorta, il diritto ad una concreta e reale inclusione e partecipazione sociale, nel rispetto dei desideri e delle aspettative. Le differenti modalità comunicative, per essere effettivamente inclusive, devono riguardare sia l'organizzazione sia i supporti sia i contenuti della comunicazione, con attenzione particolare alle problematiche percettive (sensoriali e intellettive);

7 **Fornire informazioni oggettive per permettere un'autovalutazione dell'offerta culturale.**

L'informazione sull'accessibilità non si esaurisce con l'uso del simbolo convenzionale solitamente connesso solo all'accessibilità fisica degli spazi, ma deve essere completa (ossia relativa alle differenti esigenze già menzionate), oggettiva, dettagliata, aggiornata, affidabile, garantita, declinata e specificata al fine di permettere a ognuno di conoscere e valutare in autonomia l'offerta culturale. Si sottolinea l'importanza della collaborazione preliminare con le associazioni di persone con disabilità e con quelle a promozione e tutela delle persone con disabilità, al fine di conseguire un'estesa e onnicomprensiva accessibilità agli spazi ed eventi della cultura;

8 **Promuovere la formazione degli operatori nei confronti dell'accessibilità alla cultura.**

È necessario integrare le tematiche dell'accessibilità e dell'accoglienza di tutti nella formazione professionale di quanti intervengono, a vario titolo, nella realizzazione di un evento culturale in senso lato. Si riconoscono come categorie prioritarie rispetto alle quali pianificare percorsi formativi specifici: i progettisti delle strutture culturali, gli organizzatori degli eventi culturali, i direttori, i dirigenti, i curatori di mostre, esposizioni, installazioni, eventi, spettacoli ecc., i responsabili degli allestimenti a qualsiasi livello (bacheca, espositore, palco, stand), i grafici e i designer, gli educatori e i mediatori, gli addetti al servizio di accoglienza e di sorveglianza, gli intrattenitori a qualsiasi livello;

9 **Invitare gli artisti a considerare le istanze dell'accessibilità.**

Si invitano gli artisti a considerare e sostenere le istanze della cultura accessibile nelle loro ricerche e nella loro progettualità;

10 **Promuovere la ricerca sui temi della cultura accessibile.**

Occorre promuovere la ricerca sui temi dell'accessibilità e dell'inclusione ai luoghi ed eventi culturali al fine di ridurre i fattori di esclusione, di rischio, di nocività e di malessere ambientale, di disuguaglianza, di marginalizzazione dei diversi pubblici nell'accesso e nella partecipazione alla cultura.

Considerazioni finali

I principi esposti esprimono l'impegno verso una cultura sempre più accessibile a tutti – quindi anche alle persone con disabilità –, un impegno di cui ogni responsabile di eventi e spazi culturali, ogni artista, musicista, amministratore pubblico e privato e chiunque sostenga e finanzi, a vario titolo, il settore culturale deve assumere su di sé.

I promotori del manifesto auspicano che il documento venga sottoscritto e adottato da altri soggetti, per una maggiore estensione e diffusione a tutto il settore culturale e alle diverse professionalità che ne fanno parte.

Gli estensori del manifesto si impegnano a promuovere la realizzazione di studi, ricerche, sperimentazioni e attività orientate a conseguire l'accessibilità, per qualsiasi persona, agli eventi culturali e ai luoghi della cultura o di interesse culturale. Si impegnano, altresì, a sollecitare il rispetto delle normative esistenti e a promuoverne ulteriori approfondimenti.

Nel dicembre 2010, per iniziativa della Consulta per le Persone in Difficoltà di Torino e del Dipartimento Educazione del Castello di Rivoli - Museo d'Arte Contemporanea, è stato costituito un *Tavolo di confronto sul tema della cultura accessibile*, una possibilità sempre aperta di confronto sulle tematiche dell'accessibilità della cultura tra istituzioni, associazioni e operatori culturali.

I partecipanti al tavolo sono:

- Associazione Artepertutti, Ivrea;
- Castello di Rivoli Museo d'Arte Contemporanea, Rivoli;
- Consulta per le persone in difficoltà Onlus, Torino;
- Cittadellarte Fondazione Pistoletto Onlus, Biella;
- Città di Torino;
- Direzione Centrale Politiche Sociali e Rapporti con le Aziende Sanitarie;
- Servizio Disabili: Coordinamento Interventi e Servizi Integrati per la Disabilità Motoria e Arte Plurale;
- Fondazione Fitzcarraldo, Torino;
- Fondazione Paideia Onlus, Torino;
- Fondazione Sandretto Re Rebaudengo, Torino;
- Fondazione Torino Musei;
- GAM, Torino;
- Istituto Italiano per il Turismo per tutti, Torino;
- Istituto dei Sordi di Torino;
- La Venaria Reale, Venaria;
- Museo Civico Casa Cavassa, Saluzzo;
- Museo Nazionale del Cinema, Torino;
- Parco Arte Vivente, Torino;
- Piano di valorizzazione Valle di Susa Tesori di Arte e Cultura Alpina, Susa;
- Susa Culture Project - Tactile Vision Onlus;
- Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus.

È utile, infine, specificare quali sono i luoghi da considerarsi luoghi della cultura o di interesse culturale:

- biblioteche, archivi e altri luoghi di raccolte;
- attività teatrali, coreutiche, musicali, circensi (teatro, auditorium, stadi, palazzetti, palatenda, anfiteatri, piazze, strade);
- cinema e audiovisivi;
- arti visive, figurative e plastiche (pittura, scultura, installazioni, fotografia, happening, altre espressioni e performance di vario tipo, con qualsiasi mezzo e in qualsiasi luogo);
- casa della cultura, istituti e fondazioni culturali, centri di lettura, circolo dei lettori, centri di documentazione culturale;
- luoghi di aggregazione artistico-culturali;
- convegni, seminari, tavole rotonde aventi per oggetto aspetti della cultura (centri polifunzionali, centri e sale congressi, sale per meeting in qualsiasi edificio);



- monumenti, palazzi, edifici e complessi con caratteristiche di beni storico-culturali;
- aree archeologiche;
- edifici di culto;
- parchi e giardini storici, orti botanici e tematici;
- itinerari storico-architettonici, letterari;
- festival, fiere e mostre letterarie e di interesse culturale;
- rievocazioni e commemorazioni storiche, devozionali e folkloristiche;
- sedi scolastiche e universitarie adibite ad eventi culturali;
- altri eventi culturali di tipo temporaneo;
- eventi e attività culturali in spazi non convenzionali;
- iniziative alternative coinvolgenti un mix di attività (dalla musica al ballo alla lettura a performance di vario tipo).





Strumenti interpretativi: l'accessibilità come motore di inclusione

Le categorie concettuali

Per tirare le fila del discorso fin qui affrontato abbiamo scelto di effettuare un'analisi qualitativa del materiale raccolto utilizzando la metodologia della "Grounded Theory"¹. Tale metodologia ci ha consentito di enucleare alcune categorie che orientano l'esplorazione del materiale raccolto:

- le caratteristiche dell'ambiente;
- le caratteristiche delle attività accessibili;
- le finalità educative delle attività accessibili.

Per quanto concerne la prima categoria, cioè le caratteristiche degli ambienti in cui avvengono le visite guidate rivolte ai soggetti in condizione di disabilità (per lo più bambini e adolescenti), è emerso che tali ambienti devono essere adattati attraverso stimolazioni sensoriali modulate, di tipo sia uditivo sia visivo e che gli spazi devono prevedere aree di sosta.

In merito, invece, alle caratteristiche delle attività accessibili è emersa la rilevanza dell'esplorazione sensoriale supportata dal gioco o altre attività quali il disegno e la pittura. La progettazione di tali attività deve basarsi su precise finalità educative, e veniamo così alla terza categoria: le finalità educative devono tenere conto della specifica condizione di disabilità dei soggetti coinvolti.

In generale le finalità educative possono essere:

- promuovere l'apprendimento permanente;
- promuovere lo sviluppo di abilità sociali;
- incoraggiare l'espressione creativa;
- migliorare le abilità visuo-spaziali;
- promuovere lo sviluppo del pensiero astratto e della capacità immaginativa.

Com'è possibile intuire, anche a colpo d'occhio, ciascuna di queste finalità tende intrinsecamente allo stesso scopo: potenziare le abilità fragili nei soggetti in condizioni di disabilità cognitiva affinché non siano esclusi da nessun ambito della vita associata.

Alla luce di ciò è possibile dire che la "core-category", cioè il concetto fondamentale attorno al quale s'impenna il tema della ricerca, è: *l'accessibilità intesa come motore di inclusione sociale*. L'accessibilità sembra, infatti, costituire un veicolo educativo attraverso il quale promuovere l'apprendimento permanente,

¹
Glaser, Barney G. & Strauss, Anselm L., (1967). *The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research*, Chicago, Aldine Publishing Company.

ricosciuto come necessità per tutti i cittadini che, in un'ottica inclusiva, devono essere messi nella condizione di potere sviluppare le proprie capacità e competenze in tutto l'arco della vita e partecipare attivamente alla società.

Per favorire l'apprendimento permanente è necessario anzitutto promuovere quelle che, secondo quanto stabilito dalla Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio del 18 dicembre 2006, sono le "competenze-chiave", quelle senza le quali non è possibile immettersi in un processo di *longlife-learning*. Le competenze-chiave citate nel documento sono:

- comunicazione nella madrelingua;
- comunicazione nelle lingue straniere;
- competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
- competenza digitale;
- imparare a imparare;
- competenze sociali e civiche;
- spirito di iniziativa e imprenditorialità;
- consapevolezza ed espressione culturale.

Queste competenze sono considerate la chiave di accesso al futuro; sono tutte ugualmente importanti e, per tale ragione, l'ordine in cui le abbiamo esposte non ha natura gerarchica. Analizzandole possiamo notare come sia posta particolare attenzione alla comunicazione, che deve essere intesa non in senso lato come agire comunicativo, ma in senso proprio: come padronanza della lingua, possesso grammaticale, lessicale e sintattico.

Le competenze-chiave afferiscono alle principali aree di formazione: matematica, scienza, tecnologia, scienze sociali ed espressione. Secondo quanto riportato nel documento del Parlamento Europeo, è la competenza a dover essere al centro dell'azione didattica, il docente deve scegliere i contenuti disciplinari in funzione alla competenza che intende sviluppare e raggiungere. Tutte le competenze-chiave però ne presuppongono una fondamentale, che è alla base di ogni processo conoscitivo, la competenza zero potremmo dire, quella senza la quale non è possibile intraprendere, tanto meno realizzare, un apprendimento efficace per tutto l'arco della vita: la capacità di *imparare a imparare*, che è anche la prima delle competenze di cittadinanza.

Le competenze di cittadinanza

Nel Decreto Ministeriale 22 agosto 2007, n. 139, *Regolamento recante norme in materia di adempimento dell'obbligo di istruzione*, sono state inserite le competenze di cittadinanza individuate attraverso il lavoro dei docenti della scuola italiana.

Le competenze di cittadinanza individuate sono le seguenti:

- imparare a imparare;
- progettare;
- comunicare;
- collaborare e partecipare;
- agire in modo autonomo e responsabile;
- risolvere problemi;
- individuare collegamenti e relazioni;
- acquisire e interpretare informazioni;

Le otto competenze-chiave sono state raccolte in quattro aree culturali:

- asse dei linguaggi;
- asse matematico;
- asse scientifico-tecnologico;
- asse storico-sociale.

Poiché, specie in alcuni indirizzi scolastici, l'ultimo settore disciplinare potrebbe essere il più trascurato, l'Unione Europea ha invitato gli Stati membri a inserire nei propri *curricula* contenuti riguardanti il campo politico e sociale, proprio con l'obiettivo di formare un senso civico omogeneo a prescindere dagli indirizzi scolastici.

L'idea di cittadinanza che si intende perseguire è quella di una cittadinanza attiva, che è possibile apprendere soprattutto tramite la creazione di occasioni di partecipazione alla vita democratica. Solo grazie all'interdipendenza dei saperi, intrecciati all'esperienza di pratiche democratiche, è possibile conseguire reali competenze di cittadinanza.

Se prima abbiamo visto nel dettaglio quali sono le competenze-chiave, adesso vedremo quali sono le competenze relative alle quattro aree culturali, che sono chiamate competenze di base e vanno acquisite a conclusione dell'obbligo scolastico.

Asse dei linguaggi:

- padronanza della lingua italiana;
- utilizzare una lingua straniera per i principali scopi comunicativi ed operativi;
- utilizzare gli strumenti fondamentali per una fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario;
- utilizzare e produrre testi multimediali.

Asse matematico:

- utilizzare le tecniche e le procedure del calcolo aritmetico e algebrico, rappresentandole anche sotto forma grafica;
- confrontare e analizzare figure geometriche, individuando invarianti e relazioni;
- individuare le strategie appropriate per la soluzione di problemi;
- analizzare dati e interpretarli sviluppando deduzioni e ragionamenti sugli stessi, anche con l'ausilio di rappresentazioni grafiche, usando consapevolmente gli strumenti di calcolo e le potenzialità offerte da applicazioni specifiche di tipo informatico.

Asse scientifico-tecnologico:

- osservare, descrivere e analizzare fenomeni appartenenti alla realtà naturale e artificiale e riconoscere nelle sue varie forme i concetti di sistema e di complessità;
- analizzare qualitativamente e quantitativamente fenomeni legati alle trasformazioni di energia a partire dall'esperienza;
- essere consapevole delle potenzialità e dei limiti delle tecnologie nel contesto culturale e sociale in cui vengono applicate.

Asse storico e sociale:

- comprendere il cambiamento e la diversità dei tempi storici in una dimensione diacronica attraverso il confronto fra epoche e in una dimensione sincronica attraverso il confronto fra aree geografiche e culturali;
- collocare l'esperienza personale in un sistema di regole fondato sul reciproco riconoscimento dei diritti garantiti dalla Costituzione, a tutela della persona, della collettività e dell'ambiente;
- riconoscere le caratteristiche essenziali del sistema socio-economico per orientarsi nel tessuto produttivo del proprio territorio.

Risulta evidente che il museo, in quanto luogo pubblico e quindi luogo di vita associata, e in quanto istituzione che conserva e diffonde il patrimonio culturale legato a un determinato territorio, rappresenta, insieme all'istituzione scolastica, il più potente ed efficace dispositivo di promozione ed educazione alla cittadinanza attiva, intesa come l'insieme dei diversi saperi e di pratiche democratiche, come con le sue proposte accessibili possono dunque divenire un veicolo educativo volto alla promozione di attività accessibili alle persone in condizione di disabilità.

Tali attività rappresentano quella buona inclusione basata sull'idea che è il contesto che si adatta alle esigenze dei soggetti disabili, superando la mera logica dell'integrazione che da sola non basta a garantire l'effettivo coinvolgimento di tutti. Una vera inclusione si pone, infatti, l'obiettivo del superamento delle barriere alla partecipazione e all'apprendimento.

Inoltre, l'integrazione si ispira ad un *modello compensativo* (sostegni e risorse) che assume il concetto di *normalità* come parametro di riferimento nel processo educativo finalizzato a ottenere una conformità al modello ideale; l'inclusione invece propone un modello *ecologico-sociale*, e sostituisce il concetto di *norma* e normalizzazione con quello di *differenza*.

Spostando il focus sul nostro Paese, è necessario dire che l'Italia vanta norme per l'inclusione che risultano essere, per i contenuti se non per la loro applicazione, tra le più avanzate a livello internazionale, tanto che una esportazione del "made in Italy" relativa al settore educativo, sarebbe auspicabile.

Nel sito **www.museionline.it**, è possibile riscontrare che su 3195 musei inseriti nella banca dati, solo 1635, cioè il 51,17%, sono classificati accessibili per le persone con disabilità.

Da ciò risulta evidente come l'accessibilità, malgrado quanto previsto dalla citata Convenzione ONU, si associ ancora principalmente con le disabilità sensoriali e motorie, riferendosi a quelle cognitive-relazionali e neurologiche in modo più limitato (benché almeno citate, rispetto a tempi in cui non venivano neppure menzionate).



Materiali

Includere la diversità

di Maria Chiara Ciaccheri

consulente e facilitatrice, docente al corso di Accessibilità museale per il Master in Servizi Educativi dell'Università Cattolica di Milano.

La difficoltà, come spesso accade, anche qui sta nel metodo; nello specifico, mettere le persone al posto giusto, rendendone esplicito il valore, a partire da un'analisi delle competenze e delle attitudini.

Il nodo centrale di questo discorso e, del resto, quello che più ci riguarda, è l'inclusione della diversità.

Un discorso sulla rappresentazione, che chiama in causa anche il senso d'essere proprio del museo.

Se consideriamo i musei *solo* quali collezioni di opere bellissime e importanti è evidente che la nostra riflessione può terminare qui. Ma se davvero vogliamo che questi luoghi assumano un ruolo centrale nella nostra società (a partire giustamente dal loro patrimonio) forse occorrerà mettere in campo un pensiero più articolato.

Se il museo dovrà essere un'alternativa alla scuola per l'apprendimento, anche trasversale, lungo l'arco della vita e proporre una riflessione aperta sulla storia, sul chi siamo e cosa siamo stati, occorrerà imprescindibilmente ragionare sul "noi":

- Chi seleziona gli oggetti (non per forza d'arte)?
- Quali idee veicolano, che percezioni supportano?
- Chi le racconta?
- Chi rappresenta il museo?

Si tratta di un discorso attualissimo, già portato avanti su molti altri fronti (è anche una delle riflessioni del recente convegno di *MeLA Project – European Museums in an Age of Migration*) ma che nell'ambito lavorativo assume contorni ancora più evidenti. Se vogliamo davvero parlare di accessibilità, di inclusione della diversità, non possiamo esimerci dal volerla assumere, renderla parte, renderla visibile, ben oltre l'assunzione delle categorie protette.

Un esempio in Italia è soprattutto legato alla comunità sorda, come nel caso ben promosso del Castello di Rivoli.

Più in generale, invece, pare di essere lontani anni luce da questa prospettiva (se solo già esistessero le proposte accessibili per i visitatori!), ma per spingere lo sguardo verso scenari futuri, occorrerà iniziare a pensarci già da ora.

È l'esempio, già citato, della LEAD Conference del Kennedy Center che esplicita l'*advocacy* della disabilità da parte di chi davvero ne è portatore: e nei musei americani, moltissimi.

È il progetto dello Smithsonian Institution, per la formazione (di un anno) per l'inserimento lavorativo di persone con disabilità cognitiva e di molti, molti altri ancora.

In generale, non possiamo pensare di fare *audience engagement* (con una riflessione più ampia sui servizi, i modi e i tempi di un processo anche comunitario strutturato e, alle volte, lentissimo) e, insieme, non preoccuparci anche di inserimento lavorativo, a maggior ragione se il museo ambisce ad essere un luogo *super partes*.

Non solo. Questa apertura consentirebbe un ampliamento delle competenze specifiche, delle opportunità per la mediazione, l'attivazione creativa del pensiero che favorisce l'incontro con la diversità; di fatto, trasformerebbe il museo in uno spazio in cui imparare il confronto, rendendo la presenza della diversità (che sia la disabilità, la differenza culturale o altro) naturale. Lascerebbe supporre di chi è davvero il museo, dando per implicita la risposta: di tutti.

Far crescere risorse, valorizzare le persone. Includere la diversità, rappresentare il museo come il migliore dei mondi possibili: in questa domenica mattina ci piace immaginare che anche in Italia potrà essere così.

Chissà se fra quei 20 direttori qualcuno sceglierà di farsi carico anche di questa strada in salita. Lo spazio per le riflessioni qui sotto, come al solito, resta aperto.

E io, nel dubbio, mando un *curriculum* al MiBAC.

P.S. Per chi lavora in ambito educativo, per chi lo vorrebbe o anche per chi, al museo, fa altro, lascio il suggerimento di un libro bellissimo e ispiratore: a cura di Leah M.

Melber, *Teaching the Museum. Careers in Museum*

Education, 2014, American Alliance of Museums (anche in ebook).

L'accessibilità nei musei

di Paola Visentini,

direttrice Museo Archeologico di Udine

Una museologia partecipata, che terrà in reale conto le impressioni e le necessità dei visitatori, spostando l'attenzione dall'oggetto in esposizione all'utente.

Si intende non soltanto influenzare l'attitudine degli operatori museali e le tendenze dei visitatori, ma si pone l'obiettivo ambizioso di contribuire ad aggiornare il quadro legislativo vigente a livello locale, regionale e nazionale: per questo, un'attività di coinvolgimento dei decisori politici è stata sviluppata sin dalle prime battute del progetto, allo scopo di ottenere un sostegno effettivo dei suoi risultati e una possibile adozione degli standard di accessibilità promossi.

Le proposte si basano su due fondamentali concetti: inclusione e accessibilità per tutti.

Inclusione significa avere l'opportunità di partecipare pienamente a ogni aspetto della vita sociale. La fruizione di un museo deve essere progettata in modo da garantire la massima inclusione, partendo sempre dal presupposto che il problema sono le barriere, non le persone con disabilità: un approccio inclusivo del quale possono poi beneficiare tutti i visitatori del museo e non solo quelli con disabilità.

Il concetto fondamentale è però l'accessibilità, così come viene menzionata nell'articolo 9 della Convenzione ONU per i Diritti delle Persone con Disabilità:

l'accessibilità o la libertà da barriere è una condizione essenziale per l'eguaglianza delle persone con disabilità e per la loro piena partecipazione alla vita sociale.

Accessibilità significa quindi libertà da qualsiasi tipo di barriera.

Tutti i musei dovrebbero essere accessibili per chiunque ed assicurare un ambiente accogliente e facile da visitare e per questo le linee guida declinano l'accessibilità prendendo in considerazione quattro diverse dimensioni: accessibilità fisica, accessibilità all'informazione e comunicazione, accessibilità sociale, accessibilità economica.

Dall'accessibilità fisica dipendono in particolare le persone con problemi di mobilità. Si tratta di favorire interventi che rimuovano barriere esistenti non solo nell'ambito di un'esposizione, ma che prendano in considerazione tutti gli spazi interni ed esterni. Significa, ad esempio, mettere a disposizione parcheggi per persone disabili nelle immediate vicinanze dell'entrata, fornire collegamenti con mezzi di trasporto pubblico accessibili, dotare gli itinerari alle/delle esposizioni di una chiara segnaletica, attrezzare accesso a spazi o locali con rampe, prevedere itinerari non faticosi dedicando spazi a zone di riposo, disporre di servizi igienici accessibili.

Fondamentale risulta poi l'accessibilità all'informazione e comunicazione.

Infatti bisogna tenere presente che le persone con disabilità, oppure persone con specifiche esigenze, ad esempio genitori con bambini piccoli, oppure anziani, devono pianificare con molta attenzione la propria visita ad un museo.

Devono sapere in precedenza se ci siano ostacoli o barriere che ne limitino l'accesso, cosa sia possibile visitare e quali servizi siano disponibili.

In questo modo possono valutare se siano presenti tutte le condizioni per una visita soddisfacente e soprattutto priva di imprevisti. Per questa ragione tutte le informazioni rilevanti dovrebbero essere riportate in modo accessibile sul sito del museo. Inoltre, una volta giunte al museo, hanno bisogno di sapere come potersi muovere nell'area espositiva, di quali ausili poter disporre e se ci sia la possibilità di avere anche un'assistenza durante la visita. Accessibilità sociale significa rimuovere le barriere "immateriali", come ad esempio atteggiamenti negativi nei confronti delle persone con disabilità.

Significa inoltre poter accedere liberamente con le proprie capacità intellettuali e sensoriali a tutti i contenuti culturali, come ad esempio a quelli di un'esposizione museale, anche attraverso esperienze multi-sensoriali.

COME-IN! Estratti dal progetto europeo

Attraverso il programma operativo *INTERREG Central Europe*, per il periodo di programmazione 2014-2020, c'è stato un grande investimento da parte dell'Unione Europea nel progetto *COME-IN!* - *Cooperare per un accesso aperto ai musei verso un'inclusione più ampia*. Sulla scia dello slogan «niente su di noi, senza di noi», musei di Austria, Italia, Slovenia, Croazia, Germania e Polonia hanno collaborato con associazioni di disabili, accademici, istituti di formazione e responsabili delle politiche per definire standard transnazionali finalizzati al miglioramento dell'accessibilità nei musei.

Al di là del periodo di attività dei progetti, *COME-IN!* è diventata un'etichetta di garanzia di accessibilità ed è attualmente utilizzata per promuovere gli sforzi del progetto a livello transnazionale, nazionale e locale e per dimostrare la trasferibilità degli sforzi dello stesso, in quanto l'accessibilità non deve essere identificata con eventi straordinari che, viceversa, sono pensati proprio in ordine all'acquisizione di linee guida definitive e strategie innovative per l'inclusione e l'accessibilità.

L'esperienza italiana al Museo Archeologico di Udine

In Italia, grazie ai finanziamenti del progetto europeo *COME-IN!*, il Museo Archeologico di Udine ha iniziato nel 2014 un percorso orientato all'accessibilità della struttura museale, degli allestimenti e delle iniziative culturali organizzate.

Il processo ha riguardato l'intera struttura e, in generale, i servizi forniti dai Civici Musei di Udine. L'obiettivo di inserire in maniera armoniosa ed equilibrata tutti gli interventi previsti dal progetto si è concretizzato nel coinvolgimento di professionisti e associazioni che hanno collaborato in base alle proprie competenze.

Gli interventi hanno tenuto in considerazione ogni momento della visita e del percorso.

Per esempio, al fine di evitare il disorientamento, la confusione e l'affaticamento di cui si può soffrire in un edificio strutturalmente e concettualmente articolato come il Castello di Udine, il personale di accoglienza e gli operatori didattici sono stati formati da professionisti dell'accessibilità e psicologi per migliorare la comunicazione con l'utente.

Sono state realizzate:

- una carta dei servizi in italiano e inglese, disponibili on-line per progettare con anticipo la visita al museo;
- piante visuo-tattili per ciascun piano, per agevolare l'autonomia delle persone con disabilità visiva;
- piante di orientamento cartacee in italiano e inglese con indicazione delle aree espositive e dei servizi disponibili

e una segnaletica interna bilingue per favorire la visita di tutti gli utenti, anche stranieri.

- è stato implementato il numero delle sedute e realizzata un'area relax per incoraggiare la riflessione e favorire l'accoglienza.

L'arredamento delle aree relax e di accoglienza è stato pensato con poltrone monoposto, con base di colore grigio antracite e seduta rosso carminio, con formula modulare per composizione variabile dell'ambiente e sono state inserite nuove sedute per il Museo Archeologico e la mostra temporanea.

Il progetto ha portato a un fecondo dibattito circa i risultati conseguiti e le criticità riscontrate e a una più matura consapevolezza, tramite osservazione diretta, dell'inderogabile ruolo sociale dell'istituzione museale.

Nell'ambito delle attività organizzate in collaborazione con l'associazione ProgettoAutismo FVG - Onlus, partner del progetto *COME-IN!*, sono stati coinvolti ragazzi con disturbi dello spettro autistico.

Il primo frutto di questa collaborazione è stato un video didattico dell'esposizione temporanea *Adriatico senza confini - Via di comunicazione e crocevia di popoli nel 6000 a.C.*; video didattico, della durata di venti di minuti circa, che illustrava le principali tematiche della mostra alle persone con disabilità cognitiva e/o relazionale.

È importante sottolineare che la "narrazione" dell'esposizione è stata affidata ai ragazzi di ProgettoAutismo FVG e che la traduzione dei testi in linguaggio semplificato è stata eseguita dai loro educatori, coadiuvati dagli archeologi del Museo di Udine. Il 3 dicembre 2015, in occasione della Giornata internazionale delle persone con disabilità, il Museo Archeologico ha messo a disposizione i video didattici della mostra temporanea *Mense e banchetti nella Udine rinascimentale*, in uno spirito di continuità con le iniziative di *COME-IN!*.

L'esperienza è stata molto positiva ed è stata replicata il 2 aprile 2017, in occasione della Giornata mondiale della consapevolezza sull'autismo, con una visita guidata alle sale del Museo Archeologico. Anche in questi casi è stata fondamentale la sinergia tra educatori e operatori museali non solo nella trascrizione dei testi in linguaggio semplificato, ma anche nel preparare i ragazzi ad affrontare un momento emotivo significativo. Considerato proprio il forte impatto emotivo, a ciascun ragazzo è stata affidata la narrazione, tramite lettura della durata di pochi minuti, di un singolo reperto del museo.

Le acquisizioni teoriche più importanti hanno riguardato la formazione multidisciplinare degli operatori e l'abbandono di una concezione statica e superata della visita guidata, in cui il visitatore viene relegato al ruolo di ascoltatore passivo.

La formazione (e l'autoformazione) sono un processo che deve essere continuo. Uno dei passi preliminari per l'ideazione delle attività didattiche connesse al Museo Archeologico e alla mostra temporanea è stato l'aggiornamento e il confronto con gli esempi provenienti da esperienze italiane ed estere. Come previsto dalle linee guida del progetto *COME-IN!*, gli operatori coinvolti hanno partecipato a un corso di formazione con esperti della materia, dotati di consolidate esperienze in ambiti territoriali e culturali diversi. Il confronto ha permesso agli operatori di apprendere nuovi metodi e strumenti di approccio. La multidisciplinarietà è un'utile risorsa: l'interazione tra professionalità diverse, quali quelle degli operatori coinvolti, che comprendono, tra gli altri, archeologi di varia formazione e storici dell'arte, moltiplica i punti di vista sia all'atto della progettazione delle attività che nel corso della visita guidata, permettendo inoltre una costante verifica *in itinere*. Le visite guidate sono state concepite in forma di dialogo con il pubblico, attraverso modalità che l'operatore è in grado di declinare, a seconda del target (gruppi-classe, famiglie, adulti, anziani o associazioni). La guida pone domande al visitatore, più che narrare stimola il ragionamento e il coinvolgimento multisensoriale, attivato anche grazie ai supporti predisposti nell'allestimento. In questo modo la visita guidata da strumento statico diventa dinamico e rende gli utenti protagonisti attivi.

A progetto concluso, la testimonianza più preziosa che gli operatori e i professionisti del Museo Archeologico di Udine coinvolti nel progetto *COME IN!* ci lasciano riguarda l'importanza della sperimentazione. Una ulteriore conferma del fatto che non esistono ricette preconfezionate, buone per tutti a prescindere, ma buoni ingredienti e buone prassi, da mescolare, personalizzare e calibrare in funzione della finalità che, di volta in volta, ci si propone.





Collana



quaderniMANN

n1

Mito e Natura

approccio multidisciplinare

tra antico e presente

n2

Gli Etruschi in Campania.

Storia di una (ri)scoperta

dal XIV al XIX secolo

n3

Museo Archeologico

Nazionale di Napoli

museo vivo, caposaldo

dell'identità collettiva

n4

MANN + Exhibit design =

Concept per allestimenti

temporanei

Cura redazionale

postScriptum di Paola Urbani

Chiara Barchiesi

Finito di stampare

nel mese di novembre 2023

presso artem srl Napoli

ISBN 978-88-569-0951-7

ISBN 978-88-569-0951-7



9 788856 909517

M museo
archeologico
nazionale
di napoli

piazza Museo 19, Napoli
mann-napoli.it