

# Archeologia per tutti. L'accessibilità nei musei

Andrea Perin

*Architetto, libero professionista*

La recente attenzione al tema dell'accessibilità nei musei, fino ad ora affrontata quasi unicamente come accessibilità motoria agli spazi in attuazione al DM 236 del 1989, è stata solo episodicamente e per sensibilità personale ampliata alla comunicazione e comprensione di quanto esposto.

Con una prospettiva allargata, il concetto stesso di disabilità andrebbe sicuramente rivisto: non esistono uomini o donne ideali, e accanto a patologie precise si aprono tutte le differenze legate alle variabili anagrafiche, di genere, morfologiche ma anche culturali e geografiche. Senza contare che eventi della vita posso portare a forme di disabilità temporanee che possono creare dei limiti individuali (un danno traumatico, una sciatica, spingere un passeggino, ecc.)

In campo museologico e museografico tanto la pratica quanto la manualista e la letteratura hanno fino ad ora prevalentemente incentrato l'attenzione sulla struttura scientifica del percorso senza sostanzialmente preoccuparsi dei bisogni dei visitatori<sup>1</sup>.

La realtà però fa i conti con una frequentazione dei luoghi della cultura estremamente ridotta. In base alle rivelazioni ISTAT si scopre che solo il 32,6% circa della popolazione con più di 6 anni di età ha visitato almeno un museo nel 2023, e che la maggioranza di costoro è costituita dai minori accompagnati con le visite scolastiche<sup>2</sup>.

Le cause sono molteplici e scarsamente indagate, ma è evidente che esistono barriere, sia materiali che immateriali, che a diverso titolo contribuiscono a rendere difficoltosa la visita, sicuramente a persone con disabilità ma anche a un pubblico generalista. Maria Chiara Ciaccheri in un recente e interessante studio le sintetizza con questo elenco: barriere cognitive, socio-culturali, economiche, all'informazione, fisiche, sensoriali, emotive e digitali<sup>3</sup>.

Sono barriere non sempre assolute, che spesso si intrecciano tra di loro e cambiano in relazione ai contesti e al pubblico.

Il presente articolo vuole presentare alcuni interventi realizzati nell'allestimento di quattro musei in oltre dieci anni per il superamento di

<sup>1</sup> PERIN 2022.

<sup>2</sup> ISTAT 2024, p. 443.

<sup>3</sup> CIACCHERI 2024, pp. 104-128.

alcune di queste barriere: Museo Archeologico "Platina" di Piadena (CR)<sup>4</sup>, Museo Archeologico della Valtenesi di Manerba (BS)<sup>5</sup>, Museo Archeologico della Vallesabbia di Gavardo (BS)<sup>6</sup>, Museo Civico dei Fossili di Besano (VA)<sup>7</sup>.

Sono interventi che non hanno intenzione di proporsi come prassi metodologica, ma come esempi di soluzioni nate a fronte di domande e bisogni individuati, all'interno di contesti specifici, con la convinzione che al progetto architettonico spetti la responsabilità di creare un ambiente accogliente e positivo. Per fare questo non esistono formule standard ma sono fondamentali il dialogo, l'ascolto e la curiosità per affrontare le diverse situazioni.

## 1. Superare le barriere

### 1.1. Barriere fisiche

Le barriere fisiche non sono costituite unicamente dagli impedimenti al movimento e al superamento dei dislivelli, ma anche alla possibilità di fruire delle opportunità espositive. In un museo archeologico, costituito spesso prevalentemente da vetrine che espongono reperti, significa permettere a tutte le categorie dei visitatori di poter arrivare a vedere gli oggetti esposti: da una parte evitando di usare ripiani troppo bassi, scomodi praticamente per tutti, ma principalmente quelli più alti: impossibili per le persone in sedia a rotelle ma anche per gli adulti di bassa statura e soprattutto per i bambini.

Non esiste un valore medio, ma nei manuali di ergonomia il piano visivo di una persona adulta in sedia a rotelle varia da 119 a

137 cm circa da terra (tra donna percentile 1 e uomo percentile 99), mentre quello di un bambino di 8 anni, l'età in cui si affronta a scuola lo studio della storia, è intorno ai 116 cm; per una donna di percentile 50 lo sguardo è 151 cm, mentre l'uomo con lo stesso percentile è 164 cm<sup>8</sup>.

Per il Museo Archeologico "Platina" di Piadena si è deciso progettare le vetrine con un solo ripiano espositivo alto 90 cm da terra, tanto per le vetrine autoportanti collocate al centro della sala (fig. 1) quanto quelle a parete (fig. 2), in modo da permettere a tutti i visitatori di poter osservare agevolmente gli oggetti (con un'altezza superiore ai 115/120 cm da terra diventano difficilmente visibili per molte persone); considerando la gamma accettabile del cono visivo e della rotazione della testa, la vista risulta agevole anche per persone più alte (fig. 3).

Scelta analoga è stata svolta per molte vetrine del Museo Archeologico della Vallesabbia, come ad esempio nelle vetrine a tavolo della sezione Palafitte, con il piano superiore a 90 cm da terra e il fronte vetrato per una visione comoda soprattutto per i più piccoli (fig. 4).

Nel caso delle vetrine a muro del Museo dei Fossili di Besano (fig. 5), dove l'esposizione è sviluppata prevalentemente sul piano verticale, i reperti sono disposti in un intervallo che si colloca tra i 55 e i 150 cm da terra, all'interno di un cono visivo comodo sia per i piani visivi bassi come quelli alti (fig. 6).

La *Museum fatigue*<sup>9</sup>, conosciuta in letteratura ma non sempre considerata nella progettazione degli spazi museali, può essere considerata a pieno titolo una barriera fisica.

Nel museo di Manerba sono state progettate

<sup>4</sup> Inaugurata la sezione Preistoria nel gennaio 2014; Età del Ferro nel 2015; Piroghe nel 2016; Età Romana nel 2018. A cura di Marco Baioni.

<sup>5</sup> Interventi tra il 2016 e il 2020. A cura di Brunella Portulano.

<sup>6</sup> Inaugurata la sezione Paleontologica nel 2012; Età Ro-

mana nel 2019; "Palafitte" nel 2024. A cura di Marco Baioni.

<sup>7</sup> Inaugurato nel 2020. A cura di Fabio Bona.

<sup>8</sup> TILLEY 1994.

<sup>9</sup> ROSA 2021.



Fig. 1.



Fig. 2.

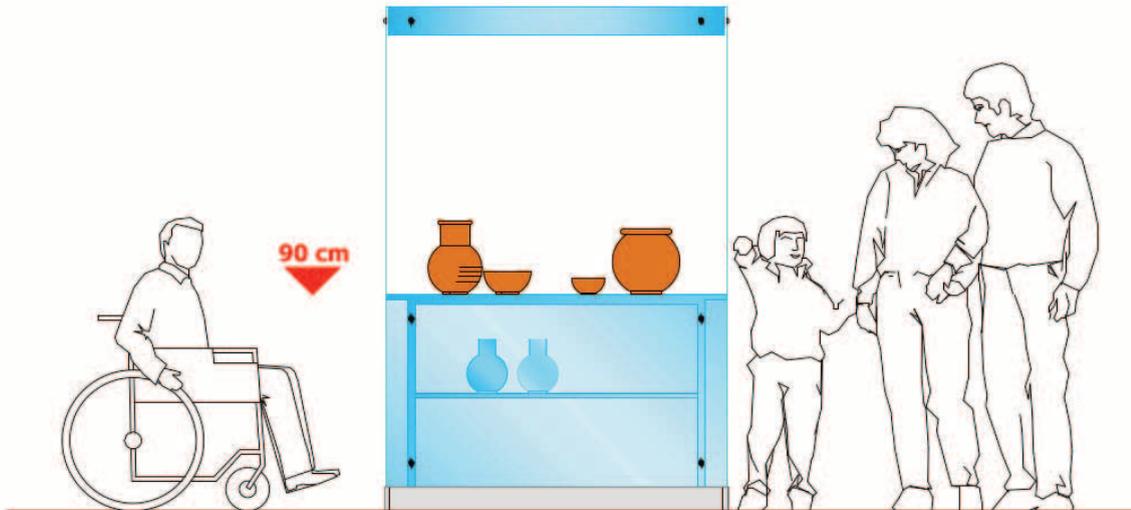


Fig. 3.



Fig. 4.



Fig. 5.

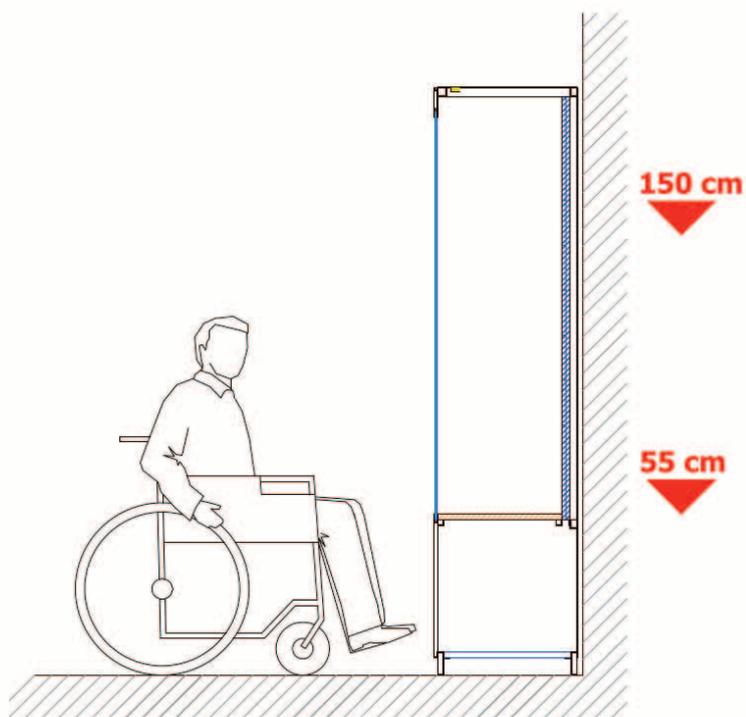


Fig. 6.



Fig. 7.

tate delle panche che svolgono varie funzioni, come sedute di fronte alle postazioni video o nella postazione gioco (fig. 7), ma anche come momento di riposo durante il percorso di visita, specialmente per persone anziane o con difficoltà deambulatorie.

### 1.2. *Barriere sensoriali*

Nei musei, la vista è tradizionalmente l'unico senso utilizzato per la conoscenza, tanto che le soluzioni per ciechi e ipovedenti hanno spesso caratteristiche compensatorie

e secondarie, implicitamente discriminanti, soprattutto nel caso delle opere di cd. arte visiva<sup>10</sup>.

Diversa è la situazione nei musei archeologici dove i reperti esposti, pur se spesso frammentari, appartengono alla categoria della cultura materiale: sono oggetti che spesso svolgevano una funzione ed erano normalmente manipolati. Poterli toccare non ha solo funzione vicaria per le persone con difficoltà di vista, ma rappresentano un complemento importante della conoscenza anche per tutti i visitatori.

<sup>10</sup> In alcuni musei d'arte è disponibile un servizio che permette ai visitatori con problemi di vista di poter svolgere

un percorso tattile nel quale, dotati di guanti, possono toccare alcune opere in pietra.

«Il tatto è perfettamente idoneo a percepire le dimensioni e la forma delle cose. Se si tratta di piccoli oggetti, basta una sola mano a misurarne la dimensione e la forma in maniera assai più concreta, poiché la vista non è in grado di valutare il peso, la temperatura, la durezza ecc. che invece non sfuggono al tocco della mano. (...) Circa determinate caratteristiche di una superficie, tutti sanno bene che il tatto può essere addirittura più efficace della vista per distinguere se è liscia o ruvida, compatta o friabile, solida o soffice»<sup>11</sup>.

Le postazioni tattili con le riproduzioni dei manufatti, realizzati da specialisti con gli stessi materiali e le stesse tecniche degli originali, realizzate nei musei di Piadena e Manerba sono diventate ben presto un elemento distintivo del percorso di visita di ciechi e ipovedenti, ma anche uno snodo significativo delle visite guidate scolastiche. A Piadena si tratta di un piano a 90 cm da terra, che permette l'avvicinamento delle persone in carrozzina, fissato al muro con un pannello retrostante e un breve testo (fig. 8); a Manerba, vista la diversa morfologia dello spazio, è un elemento autoportante con il piano a 65 cm da terra (fig. 9). In ambedue i casi le riproduzioni sono fissate con catenelle per evitare i furti o qualsiasi utilizzo inappropriato, ma in tanti anni non si sono mai verificati problemi.

Per il Museo dei Fossili sono state utilizzate invece delle riproduzioni in resina, in quanto sarebbe stato troppo costoso realizzarle in pietra come nei reperti originali, ma comunque è diverso anche il tipo di conoscenza che si vuole offrire a tutti i visitatori. Non erano oggetti da manipolare ma sono elementi di studio e ricerca: la postazione ha il piano inclinato e una luce radente che mette in rilievo i sottili spessori che definiscono la forma dei resti animali o vegetali conservati, invitando al tatto per poterli meglio riconoscere (fig. 10).



Fig. 8.

<sup>11</sup> GRASSINI 2015, pp. 72-73.



Anche il colore gioca ha una funzione legata ai sensi. Nel Museo di Piacenza le pareti hanno colori caldi (verde bosco la preistoria, ocra l'Età del Ferro, rosso l'Età Romana) che aiutano emotivamente a rendere meno asettico lo spazio, ma soprattutto il contrasto tra la tinta della parete e quello del pavimento aiuta gli ipovedenti a percepire i limiti dello spazio e a muoversi nelle sale con più sicurezza: a Piacenza il pavimento è grigio chiaro (fig. 1) mentre al Museo di Besano, con un pavimento antecedente all'allestimento e una decorazione dai colori decisi, la parete è azzurro chiaro (fig. 5).

All'interno delle vetrine, sempre per gli ipovedenti ma in generale per aiutare la visione, si è cercato di esporre i reperti offrendo un contrasto cromatico tra l'oggetto e la superficie di sfondo.

Fig. 9.



Fig. 10.

### 1.3. Barriere cognitive

Un ripiano espositivo pieno di reperti, magari frammenti ceramici di piccole dimensioni disposti in maniera fitta, è sicuramente una barriera cognitiva, perché la quantità e la somiglianza degli oggetti (soprattutto agli occhi di un non addetto ai lavori) rallentano il processo decisionale («cosa devo vedere?») e in definitiva portano all'affaticamento e all'abbandono. Se poi le vetrine sono tante, e magari anche i ripiani per vetrina, il rischio è di veder vagare il visitatore con lo sguardo vacuo senza realmente soffermarsi su nulla.

Nell'allestimento si è proceduto a ridurre il numero di reperti esposti per ogni ripiano, in accordo con la curatela scientifica e senza penalizzare la presentazione, scegliendo una di-

stribuzione che raggruppasse per significato, lasciasse spazi vuoti e utilizzasse basette e colori per movimentare e isolare contesti e significati (fig. 11-13). Ogni ripiano appare diverso dagli altri, e intende stimolare la curiosità con la diversità per favorire il proseguimento del percorso e contribuire a ridurre la *Museum Fatigue*.

Un intervento per la fruizione da parte di bambini in età prescolare o con difficoltà cognitive (dislessia – lievi disturbi dello spettro autistico) è stato realizzato nel 2016 a Piadena, a cura della società Kleio snc<sup>12</sup>, inserendosi negli spazi lasciati dall'allestimento: segnaletica semplificata attraverso l'affissione di Pecs e un angolo dedicato con supporti didattici e ludici (fig. 14), con tavole che raffrontano contesti e oggetti antichi con i corrispettivi moderni.



Fig. 11.

<sup>12</sup> All'interno del bando *Innova Cultura*.



Fig. 12.



Fig. 13.



Fig. 14.

A Manerba lungo il percorso, è stato collocato un tavolo con tre grandi fogli ognuno dei quali rappresenta un gioco da tavola antico, con relative istruzioni (fig. 7), rivolto tanto agli adulti che ai bambini. Lontano da intenti pedagogici, si propone come sosta durante il percorso per aiutare nelle intenzioni a stemperare i timori di inadeguatezza che coglie il potenziale pubblico.

## 2. Considerazioni

Alla luce dell'esperienza e delle criticità maturate in questi dieci anni, alcune considerazioni relative all'ambito dell'allestimento, come da competenze di chi scrive.

### 2.1. Lo staff

Considerare i bisogni dei visitatori, e in particolare di quelli che presentano disabilità, in un percorso espositivo è una novità significativa nel campo museale, che fino ad ora ha sempre considerato quasi unicamente i bisogni del patrimonio conservato ed esposto.

È necessario che in fase progettuale vengano coinvolte nuove realtà professionali perché quelle dei profili finora presenti, ovvero il curatore scientifico e l'architetto, possono non avere tutte le competenze necessarie.

Il mediatore culturale, professionista il cui ruolo sta prendendo sempre più spazio all'interno dell'organico dei grandi musei internazionali, è l'interfaccia tra il museo e il pubblico e collabora per creare un percorso e una narrazione in grado di soddisfare le esigenze del pubblico. Spesso infatti le persone non frequentano i musei perché non si riconoscono nei processi comunicativi attuati, non si sentono all'altezza perché vengono date per scontate competenze e conoscenze<sup>13</sup>.

Per affrontare invece specifici problemi nel corso della progettazione, o anche per verificare che quanto progettato possa raggiungere l'obiettivo prefissato, è fondamentale l'intervento degli *stakeholders*, siano essi singole persone o associazioni che tutelano i diritti di determinati gruppi<sup>14</sup>.

Questo coinvolgimento può essere a più livelli, dal semplice ascolto non vincolante alla co-progettazione, con una complessità diversificata e chiaramente progressiva che può richiedere capacità che non si possono improvvisare; purtroppo vi è una scarsa casistica di esempi a cui potersi ispirare.

Secondo la Direzione Generale Musei del Ministero della Cultura la stessa funzione potrebbe essere svolta dal referente per l'accessibilità (R.A): «una professionalità tecnica che affianca il direttore nella redazione e attuazione del Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche, contribuisce alla progettazione, realizzazione, monitoraggio degli interventi e attività del museo nell'ottica della fruizione ampliata»<sup>15</sup>.

Anche il personale di sala, praticamente l'unico profilo professionale che ha un rapporto diretto con il pubblico, andrebbe coinvolto e soprattutto formato al rapporto con le esigenze delle persone con disabilità.

### 2.2. Lo spazio

Per poter rispondere alle necessità di accessibilità, lo spazio museale dovrà aprirsi a significativi cambiamenti che modificheranno le prassi finora consolidate: un percorso museale non potrà più avere tutti gli spazi occupati dall'esposizione dei reperti ma, insieme a interventi legati alla sfera immateriale, sarà opportuno l'inserimento di nuovi arredi.

Non esistono soluzioni standard, perché ogni museo ha le sue specificità nel patrimonio

<sup>13</sup> DAL MASO 2018.

<sup>14</sup> CIACCHERI 2024, pp. 165-170.

<sup>15</sup> Circolare n. 26 del 25 luglio 2018, pp. 6-7.

e la sua autonomia nella scelta del taglio scientifico e del racconto che vuole proporre al pubblico, e soprattutto il progetto dovrà essere un complesso articolato dove l'allestimento è solo una delle componenti. Ugualmente si possono immaginare una serie di possibili inserimenti nello spazio architettonico.

Non dovrebbero mancare ad esempio le sedute che permettono la sosta e il riposo, magari non necessariamente in tutte le sale, ma se possibile con uno spazio libero per accogliere anche le sedie a rotelle e carrozzine/passeggini per i bambini. In alcuni musei, dove lo spazio è proprio compresso, si potrebbero mettere a disposizione seggiolini portatili leggeri, così come passeggini e sedie a rotelle di cortesia.

Per superare la prevalenza della vista come senso da utilizzare nella visita, sono importanti le postazioni tattili, fondamentali per le persone cieche o ipovedenti ma anche, come già detto, un importante strumento di conoscenza per tutto il pubblico soprattutto nei musei archeologici. Ma anche le postazioni olfattive, sempre più spesso presenti nei musei archeologici ma anche artistici, permettono di aggiungere un altro senso come strumento di conoscenza.

I video con la traduzione in LIS e il testo in sottotitolo sono indispensabili per venire incontro alle esigenze delle persone sorde, ma spesso sono un supporto utile per molti. Lo stesso servizio può essere servito tramite QRcode sul telefono mobile personale, qualora il museo fosse servito da wi-fi, risparmiando spazio, ma con un servizio meno comodo.

In tasche collocate nelle sale posso trovare spazio schede che aiutano a offrire letture alternative a quella istituzionale (ad esempio in lingue diverse, per bambini) oppure in Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) per disagi cognitivi e in "Large print" per ipovedenti. Tra queste, ad esempio, sarebbero molto utili didascalie pensate per un pubblico diversificato e meno tecnico, per il quale sono attualmente concepite.

Solitamente in prossimità dei servizi igienici

non dovrebbe mancare un fasciatoio, se possibile in uno spazio dove possono accedere anche gli uomini, e un happy-popping.

Fondamentale la segnaletica interna, chiara e concisa, che aiuta le persone a orientarsi facilmente e a consentire loro di evitare stimoli aggiuntivi non necessari, con informazioni anche sulle eventuali difficoltà da superare (ad esempio il numero di gradini di una scala).

All'ingresso in museo sarebbe utile trovare essere spazi per mettere a disposizione dei visitatori una serie di strumenti per aiutare la visita: oltre alle citate sedie a rotelle/passeggini e sgabelli, potrebbero esserci anche cuffie anti-rumore, kit per categorie (bambini, utenti con disturbi cognitivi, etc.), mappe sensoriali del museo, etc.

### 2.3. Prospettive

Se, come auspicabile, l'attuale attenzione verso l'accessibilità museale non si rivelerà una moda passeggera ma un impegno concreto, si tratterà di una grande rivoluzione.

La rimodulazione del percorso, con un innovativo rapporto dialettico tra arredi con funzioni diverse, comporterà una riduzione degli spazi dedicati strettamente all'esposizione, e inevitabilmente una potenziale diminuzione del numero dei reperti.

È una situazione che non costituisce necessariamente una penalizzazione: spesso nei percorsi museali ci sono ridondanze quantitative che portano all'appagamento degli specialisti ma alla fatica dei visitatori non cultori della materia, che dalla grande quantità dell'offerta rischiano di essere sopraffatti, e forse contribuisce a essere un disincentivo.

La rotazione è sicuramente una potenziale situazione per poter comunque valorizzare il patrimonio, ma la prospettiva di un percorso dove le opere e i reperti esposti hanno la possibilità di essere comunicati con chiarezza e vissuti con serenità, con meno barriere materiali e immateriali, non potrà che giovare alla proposta museale, finora appannaggio di una piccola minoranza di cittadini.

## BIBLIOGRAFIA

- CIACCHERI M.C. 2024, *Musei e accessibilità. Progettare l'esperienza e le strategie*, Editrice Bibliografica, Milano.
- DAL MASO C. 2018 (a cura di), *Racconti da museo. Storytelling d'autore per il museo 4.0*, Bari.
- GRASSINI A. 2015, *Per un'estetica della tattilità. Ma esistono davvero le arti visive?*, Roma.
- ISTAT 2024, *Cultura e tempo libero*, in *Annuario Statistico Italiano*, <https://www.istat.it/storage/ASI/2024/capitoli/C10.pdf>
- PERIN A. 2022, *Al museo. Dalla parte del visitatore*, Milano.
- ROSA B. 2021, *Nascita e sviluppo degli studi sulla Museum Fatigue*, "Nuova Museologia", 45, pp. 7-11.
- TILLEY A.R. 1994, *Le misure dell'uomo e della donna. Dati di riferimento per il progetto*, Milano.