

Dall'accessibilità all'inclusione nei musei: un approccio multidisciplinare

*Original*

Dall'accessibilità all'inclusione nei musei: un approccio multidisciplinare / Benente, Michela; Boido, Cristina; D'Agostino, Gianluca; Minucciani, Valeria; Semeraro, Melania. - ELETTRONICO. - (2022), pp. 208-219. ( DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione Genova 2-3 Dicembre 2022).

*Availability:*

This version is available at: 11583/2976991 since: 2023-03-14T19:13:06Z

*Publisher:*

Publica

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)

PVBLICA

**DAI** Il Disegno per  
l'Accessibilità e  
l'Inclusione

A cura di Cristina Cándito e Alessandro Meloni

ISBN 9788899586256

# PUBLICA

## COMITATO SCIENTIFICO

Marcello Balbo  
Dino Borri  
Paolo Ceccarelli  
Enrico Cicalò  
Enrico Corti  
Nicola Di Battista  
Carolina Di Biase  
Michele Di Sivo  
Domenico D'Orsogna  
Maria Linda Falcidieno  
Francesca Fatta  
Paolo Giandebiaggi  
Elisabetta Gola  
Riccardo Gulli  
Emiliano Ilardi  
Francesco Indovina  
Elena Ippoliti  
Giuseppe Las Casas  
Mario Losasso  
Giovanni Maciocco  
Vincenzo Melluso  
Benedetto Meloni  
Domenico Moccia  
Giulio Mondini  
Renato Morganti  
Stefano Moroni  
Stefano Musso  
Zaida Muxi  
Oriol Nel.lo  
João Nunes  
Gian Giacomo Ortu  
Rossella Salerno  
Enzo Scandurra  
Silvano Tagliagambe

Tutti i testi di PUBLICA sono sottoposti a double peer review

# DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione

## COMITATO ORGANIZZATORE

Cristina Càndito (coordinamento scientifico e organizzativo)  
Alessandro Meloni

## COMITATO PROMOTORE

Marco Giorgio Bevilacqua  
Cristina Càndito  
Enrico Cicalò  
Tommaso Empler  
Alberto Sdegno

## COMITATO SCIENTIFICO

Francesco Bergamo  
Marco Giorgio Bevilacqua  
Giorgio Buratti  
Antonio Calandriello  
Adriana Caldarone  
Antonio Camurri  
Cristina Càndito  
Enrico Cicalò  
Agostino De Rosa  
Tommaso Empler  
Sonia Estévez-Martín  
Maria Linda Falcidieno  
Alexandra Fusinetti  
Andrea Giordano  
Per-Olof Hedvall  
Alessandro Meloni  
Alessandra Pagliano  
Leopoldo Repola  
Veronica Riavis  
Michela Rossi  
Roberta Spallone  
Alberto Sdegno  
Paula Trigueiros  
Michele Valentino

## PATROCINI

- UID - Unione Italiana Disegno
- CPO UniGe - Comitato Pari Opportunità Università di Genova
- dAD - Dipartimento Architettura e Design, Università di Genova
- AISM - Associazione Italiana Sclerosi Multipla
- ALI - Associazione Ligure Ipovedenti
- ANGSA Liguria - Associazione Nazionale Genitori di Persone con Autismo
- Effetà Liguria - Conoscere la disabilità uditiva
- UICI - Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, Genova

## IMPAGINAZIONE

Marco Giorgio Bevilacqua  
Alexandra Fusinetti  
Michele Valentino

## SITO DEL CONVEGNO

[www.disegnodai.eu](http://www.disegnodai.eu)  
Alexandra Fusinetti



PUBLICA



**DAI** Il Disegno per  
l'Accessibilità e  
l'Inclusione

A cura di Cristina Cãndito e Alessandro Meloni

ISBN 9788899586256

Cristina Càndito, Alessandro Meloni (a cura di)  
Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione.  
Atti del I convegno DAI, Genova 2-3 dicembre 2022  
© PUBLICA, Alghero, 2022  
ISBN 978 88 99586 25 6  
Pubblicazione Dicembre 2022

PUBLICA  
Dipartimento di Architettura, Design e Urbanistica  
Università degli Studi di Sassari  
[WWW.PUBLICAPRESS.IT](http://WWW.PUBLICAPRESS.IT)



# Sommario

- XII **Presentazione**  
Francesca Fatta
  
- XVI **Dall'accessibilità all'inclusione attraverso il disegno**  
Cristina Càndito, Alessandro Meloni
  
- XXXII **Ringraziamenti**
  
- FOCUS 1**  
**Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione spaziale**
  
- 4 **Spazi iperaccessibili e inaccessibili**  
Luigi Corniello
  
- 20 **Indoor wayfinding app for all**  
Cesar Companys, Sonia Estévez Martín
  
- 32 **The Design for Accessibility and Inclusion  
of the Epigean Architectural Heritage**  
Fabiana Guerriero
  
- 48 **Moving beyond human bodies on display -  
signs of a shift in categorisation**  
Per-Olof Hedvall, Stefan Johansson, Stina Ericsson
  
- 60 **Processi di fruizione digitale di sistemi complessi  
sotterranei per l'inclusione sociale.  
Il Pozzo Iniziatico ed il Pozzo Imperfetto**  
Gennaro Pio Lento
  
- 76 **Progettare per l'inclusione**  
Martina Massarente

- 96 **Sport e accessibilità.**  
**Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione spaziale**  
Maria Evelina Melley
- 106 **Un *Virtual Tour* accessibile per il Museo d'Arte Orientale**  
**Edoardo Chiossone**  
Alessandro Meloni
- 124 **Design per l'inclusione nel progetto *oMERO*:**  
**un curriculum europeo per la formazione dei riabilitatori**  
**di disabilità visiva**  
Claudia Porfirione
- 136 **Spazio e raffigurazione**  
Leopoldo Repola
- 150 **Inclusione come campo di problematizzazione:**  
**re-imparare l'architettura dalla neurodiversità**  
Micol Rispoli
- 164 **Accessibilità ed inclusione del patrimonio culturale.**  
**Dalla documentazione al progetto di restauro**  
Adriana Trematerra
- 180 **Creazione di ambienti inclusivi per le persone**  
**con disabilità uditiva in UniGe**  
Angela Celeste Taramasso, Mirella Zanobini, Marina Perelli
- 190 **Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione.**  
**I campanili storici di Napoli**  
Ornella Zerlenga, Massimiliano Masullo,  
Rosina Iaderosa, Vincenzo Cirillo

## **FOCUS 2**

### **Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione socio-culturale**

- 208 **Dall'accessibilità all'inclusione nei musei:**  
**un approccio multidisciplinare**  
Michela Benente, Cristina Boido, Gianluca D'Agostino, Valeria Minucciani, Melania Semeraro

- 220 **Linguaggi rappresentativi per la fruizione museale inclusiva**  
Cristina Boido, Gianluca D'Agostino
- 232 **Metaverso come opportunità di nuovi servizi di *welfare* per la terza età**  
Giorgio Buratti
- 252 **(Metodi HCD x Approcci More-than-human) = Design Inclusivo<sup>3</sup>**  
Francesco Burlando, Isabella Nevoso
- 266 **Tipografia fluida: un esercizio continuo**  
Alessandro Castellano, Valeria Piras
- 276 **L'esplorazione tattile per una conoscenza inclusiva: le fontane borboniche del Real Sito di San Leucio**  
Margherita Cicala, Riccardo Miele
- 292 **The evolution of Fashion Illustration for Design Inclusivity**  
Christopher Conners
- 306 **Analizzare il territorio nel XXI secolo: l'accessibilità attraverso lo studio dei luoghi tradizionali**  
Felicia Di Girolamo
- 318 **Considerazioni in merito all'Investimento 1.2 finanziato dall'Unione europea - NextGenerationEU. Il ruolo del Settore del Disegno**  
Tommaso Empler
- 332 **L'innovazione del patrimonio culturale: la valorizzazione dei borghi storici**  
Raffaella Fiorillo
- 342 ***(Be)coming Restroom.***  
**La segnaletica dei bagni pubblici da limitazione a sensibilizzazione**  
Giulio Giordano

- 356 From tactile reading to extended experience for blind people**  
Sara Gonizzi Barsanti, Adriana Rossi
- 372 Il disegno a mano libera nella progettazione: un linguaggio democratico in comparti esclusivi**  
Linda Inga
- 388 Molteplici forme di rappresentazione per condividere le geometrie di Expo Milano 2015**  
Martino Pavignano, Ursula Zich
- 410 Il disegno e il colore come forma espressiva di inclusione negli ambienti scolastici**  
Francesca Salvetti
- 422 Drawing by embroidering: Social design embedded in the culture and traditions of the north of Portugal**  
Daniela Silva, Bruna Vieira, Paulo Leocádio,  
Alison Burrows, Paula Trigueiros

### **FOCUS 3**

#### **Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione cognitiva**

- 438 Il contributo delle scienze grafiche al superamento delle barriere architettoniche negli spazi pubblici e nei siti di interesse culturale**  
Enrico Cicalò, Amedeo Ganciu
- 450 I.S.P: *Innovative Sustainable Paths***  
Nicola Corsetto
- 462 Digital documentation for the accessibility and communication of two Franciscan Observance convents**  
Anastasia Cottini
- 476 La stampa 3D come forma di rappresentazione per la comunicazione alla disabilità visiva**  
Tommaso Empler, Adriana Caldarone, Alexandra Fusinetti

**492 La Comunicazione Aumentativa Alternativa: un ambito di sperimentazione del ruolo inclusivo del disegno**  
Valeria Menchetelli

**512 Applicazioni empiriche della scienza del disegno per l'accessibilità web e l'inclusione cognitiva**  
Davide Mezzino, Pietro Verneti

**530 Lo spazio rappresentato per il disturbo dello spettro autistico (ASD)**  
Anna Lisa Pecora

#### **FOCUS 4**

#### **Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione spaziale**

**550 Toccare lo spazio prospettico, "sentire" l'opera d'arte. Strategie per l'accessibilità dei dipinti prospettici per i non vedenti**  
Barbara Analdi

**566 L'accessibilità tra Disegno ed Ecologia. Modelli proiettivi per le relazioni acustiche con l'ambiente**  
Francesco Bergamo, Alessio Bortot

**580 Toccare in prospettiva: una proposta alternativa per l'accessibilità e l'inclusione socio-culturale**  
Antonio Calandriello

**594 Riscoprire la volta. Comunicazioni accessibili per l'Aula Magna del Palazzo dell'Università di Genova**  
Cristina Cándito, Manuela Incerti, Giacomo Montanari

**614 La realtà virtuale per la 'rappresentazione' della musica. Quali possibilità per l'inclusione?**  
**L'esperienza di *Crescendo-Naturalia Artificialia***  
Valeria Croce, Federico Caprioli, Marco Cisaria,  
Andrew Quinn, Marco Giorgio Bevilacqua

**632 Il disegno per rafforzare il 'sentimento' e rallentare la degenerazione cerebrale**  
Andrea Giordano, Isabella Friso, Cosimo Monteleone

- 646** ***We-Ar(E)-Able Houses***. Proposte progettuali *Age-Friendly* tra *Interior Design* e *Fashion Design*  
Simona Ottieri, Giovanna Ramaccini
- 662** **Mano all'arte. Segni e linguaggi per un'esperienza tattile del patrimonio culturale**  
Alice Palmieri, Alessandra Cirafici
- 676** **Disegno a rilievo e mappe di luogo: comprendere l'architettura attraverso il tatto**  
Veronica Riavis
- 690** **Fabbricazione digitale ed AR per la creazione di percorsi espositivi multisensoriali inclusivi**  
Francesca Ronco
- 704** **Narrazioni sulla cecità**  
Alberto Sdegno
- 716** **Modelli tattili per la conoscenza.**  
***Eros che incorda l'arco*** al Parco Archeologico di Ostia Antica  
Luca J. Senatore, Beatrice Wielich
- 730** **Modelli digitali per il superamento delle barriere architettoniche in ambito medico-sanitario**  
Michele Valentino, Andrea Sias



## **FOCUS 2**

**Il disegno per  
l'accessibilità e  
l'inclusione  
socio-culturale**



# Dall'accessibilità all'inclusione nei musei: un approccio multidisciplinare

**Michela Benente<sup>1</sup>, Cristina Boido<sup>1</sup>, Gianluca D'Agostino<sup>1</sup>, Valeria Minucciani<sup>1</sup>, Melania Semeraro<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Politecnico di Torino

Dipartimento di Architettura e Design

michela.benente@polito.it, cristina.boido@polito.it,  
gianluca.dagostino@polito.it, valeria.minucciani@polito.it

<sup>2</sup> Libera professionista

melania.semeraro@gmail.com



Musei  
Patrimonio archeologico  
Appropriazione valori  
Comunicazione

Museums  
Archaeological Heritage  
Values Appropriation  
Communication

Il paper affronta il tema dell'accessibilità e dell'inclusione considerando quale obiettivo "l'appropriazione" personale del patrimonio culturale. Attraverso un'indagine multidisciplinare sul patrimonio archeologico, si rileva come gli approcci e le azioni attuate dai musei non sempre soddisfano tale esigenza e quali possano essere invece soluzioni che attraverso differenti modalità di comunicazione (analogiche, digitali, spaziali) risultano più efficaci e realmente inclusive per i diversi pubblici. Evidenziando il ruolo chiave del disegno e della rappresentazione per la comunicazione dei valori e significati di cui il patrimonio è portatore, il contributo esplora modalità e strumenti attraverso cui sperimentare linguaggi innovativi e definire forme inedite di interazione e coinvolgimento dei diversi pubblici.

The paper investigates the issue of accessibility and inclusion by considering the personal "appropriation" of cultural heritage as an objective. Through a multidisciplinary approach and survey on archaeological heritage, it shows how the strategies and actions implemented by museums do not always meet this goal and which solutions can instead be more effective and truly inclusive for different audiences through different modalities of communication (analogue, digital, spatial). The contribution highlights the key role of design and representation in communicating the values and meanings of cultural heritage, and explores methods and tools for innovative languages and defining new forms of interaction and involvement of different audiences.

## **Introduzione: il contesto della ricerca**

Il contributo illustra una ricerca condotta sull'accessibilità e l'inclusione nei musei, con specifico interesse al patrimonio archeologico. Il confronto con realtà diverse, non tanto per area geografica quanto per tipologia di beni, approcci e interventi attuati ha fatto emergere come il patrimonio archeologico presenti elementi di particolare complessità non solo in termini di accesso, ma anche e soprattutto di racconto e comunicazione, rendendolo quindi di difficile comprensione per i pubblici più generici. Il contatto diretto con istituzioni culturali attraverso interviste e sopralluoghi ha permesso di porre a confronto soluzioni che, sotto la definizione di accessibili, offrono un panorama molto eterogeneo.

Il gruppo di ricerca multidisciplinare accoglie al suo interno le aree scientifiche del disegno e della rappresentazione, dell'allestimento e museografia, del restauro e dell'archeologia, ed è stato un'occasione per condividere e confrontare prospettive, considerazioni e valutazioni critiche diverse rispetto ai temi dell'accessibilità e dell'inclusione. Il quadro fornito dall'analisi restituisce una situazione per lo più attenta al superamento delle barriere architettoniche e alla creazione di dispositivi pensati per le sole persone con disabilità, ma sono emersi spunti interessanti e visioni più ampie.

Si rileva in particolare il tentativo di superare un approccio progettuale dedicato, per avviare processi in grado di raggiungere un maggior numero di pubblici. In questi ambiti il disegno e la rappresentazione giocano un ruolo fondamentale per comunicare i valori di cui il patrimonio è portatore, divenendo gli strumenti attraverso cui sperimentare linguaggi innovativi e definendo forme inedite di interazione e coinvolgimento dei diversi pubblici.

## **Elementi in gioco: accesso e partecipazione**

Il percorso di ricerca fa riferimento all'evoluzione del dibattito internazionale in tema di accessibilità al Patrimonio. È bene ricordare che l'attenzione all'accessibilità deriva dall'affermazione della libera partecipazione alla vita culturale della comunità e al progresso scientifico, così come al godimento

*In copertina*  
Lugdunum Museum  
di Lione: stazione  
didattica per bambini  
su teatro, anfiteatro  
e circo.

delle arti, dichiarati sin dal 1948 come diritti fondamentali di ogni uomo dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite [1].

Con il tempo, anche sulla scorta della Convenzione delle Nazioni Unite del 2006 sui Diritti delle persone con disabilità, si è arrivati a equiparare la “partecipazione culturale” al semplice “accesso”, sia pure riferito anche ai contenuti culturali e non soltanto al luogo o all'oggetto fisico (grazie alla Convenzione di Faro e alla Carta ICOMOS di Ename). In ambito europeo emerge in modo chiaro come il patrimonio culturale debba contribuire alla coesione sociale riducendo le disuguaglianze [2].

È dunque importante sottolineare che il concetto di accessibilità si è ampliato, comprendendo l'accesso alla conoscenza e all'esperienza del patrimonio, e introducendo la partecipazione quale obiettivo prioritario.

Quest'ultima diviene un efficace strumento di inclusione e coesione sociale in quanto l'accesso alla cultura non può essere considerato un privilegio esclusivo di pochi, ma un diritto di ciascuno [3]. Emerge nello stesso tempo un cambio di prospettiva, che porta a riflettere in termini di “gente normale” che può, in ogni momento della propria vita, trovarsi in una condizione di “difficoltà”.

Negli ultimi decenni i musei hanno cercato di conquistare/ riconquistare pubblico, arricchendo la propria offerta. Se già nel 1960 l'UNESCO aveva riconosciuto l'importanza dell'accessibilità dei musei “a tutti, indipendentemente dallo status economico o sociale” [4], le nuove Raccomandazioni del 2015 hanno consolidato il ruolo dei musei come luoghi di dialogo interculturale e di coesione sociale, con il compito di raggiungere pubblici nuovi e diversi [5]. Come denuncia la recente questione della nuova definizione di museo e del dibattito anche aspro che ha suscitato, il museo si trova di nuovo a un momento di svolta: tuttavia l'accento sull'accessibilità e sull'attenzione a tutti i pubblici è costante [6], e si rafforza il ruolo chiave di un progetto comunicativo capace di rivolgersi a tutti indistintamente.

### **La ricerca condotta, i casi studio**

Nel dibattito contemporaneo è emersa la consapevolezza che l'accessibilità fisica non è altro che uno dei prerequisiti per un

reale “incontro” con il patrimonio: il vero fulcro sta in una comunicazione in grado di provocare una reazione attiva e partecipe del pubblico e un processo di “appropriazione” personale.

Tale esperienza, influenzata da tutti i fattori che in un modo o nell’altro costituiscono la visita museale (fig. 1), è diversa da persona a persona, ma è alla portata di tutti: è cognitiva, emotiva e squisitamente individuale.

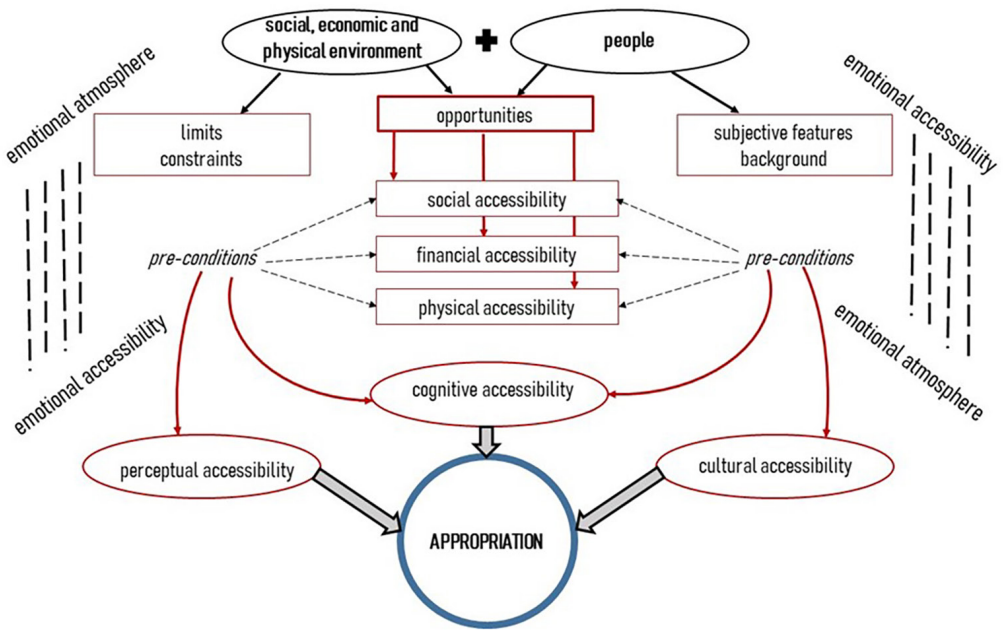
Nel corso della ricerca sono emersi casi e soluzioni significativi dal punto di vista non tanto dell’accessibilità fisica, ma anche di quella culturale e della partecipazione, volti all’inclusione di persone che sperimentano le difficoltà più diverse, compresi i pubblici cosiddetti allontanati. In particolare, dalla ricerca effettuata si evince come negli ultimi anni spesso si sia puntato sugli strumenti rappresentativi digitali per attrarre e raggiungere nuove fasce di pubblico, specialmente quello più “difficile”. Ma le soluzioni inclusive possono essere anche molto semplici, e a volte un dettaglio può fare una grande differenza.

Quello che oggi, nei casi più virtuosi, appare evidente è che la comunicazione è un processo complesso che coinvolge non solo i singoli dispositivi ma lo spazio in cui questa avviene nel suo insieme. Dunque, la rappresentazione non può essere considerata come avulsa dal contesto comunicativo più complesso. Se si prende in esame un parametro molto semplice, come la dimensione dei supporti, emergono alcune criticità che non sempre sono risolte. Per esempio, all’interno di un sito archeologico molto esteso come quello di Empùries i pannelli esplicativi (soprattutto quelli relativi alla parte romana del sito) hanno dimensioni oggettivamente “normali” ma relativamente al contesto esse appaiono del tutto insufficienti, sia per la loro visibilità da una certa distanza, sia per la relazione con l’oggetto che illustrano (fig. 2).

La relazione della rappresentazione con il contesto comunicativo è molto importante, anche per quanto concerne il livello e la quantità di dettagli che si intende comunicare: illustrazioni complesse, che richiedono concentrazione e tempo per essere correttamente lette e interpretate, non possono essere presentate lungo un percorso che sarà presumibilmente affollato, privo degli spazi necessari per la loro confortevole disamina, o in un tratto assoluto senza la possibilità di una sosta riposante (figg. 3, 4). In tali casi, al contrario, la rappresentazione dovrà perseguire le maggiori sintesi e chiarezza possibili.

Fig. 1  
Processo per  
l’accessibilità al  
patrimonio culturale  
(Michela Benente,  
Valeria Minucciani).

Fig. 2  
Pannelli sul  
sito romano di  
Empùries: l’area  
è molto estesa,  
i pannelli sono  
sproporzionatamente  
piccoli. (Valeria  
Minucciani).



Queste e altre riflessioni, di per sé molto basilari, si riferiscono alla possibilità per tutti di accedere fisicamente e intellettualmente a un contenuto. Occorre considerare che anche i semplici condizionamenti esterni (la folla, il sole, le distanze) escludono certuni a priori.

Viceversa, per esempio i contenuti possono essere offerti in modo da includere, senza allontanare gli adulti, anche i bambini (che rappresentano, al pari di alcune persone con difficoltà, una categoria davvero trattata “a parte” rispetto al resto del pubblico). È il caso del modellino proposto al museo Vesunna, realizzato con personaggi tipo “*playmobil*” che attirano i più giovani (con un’immagine per loro familiare e divertente) ma anche gli adulti, che ne apprezzano l’efficacia e i dettagli (fig. 5).

Pur basilari, particolarmente efficaci risultano alcuni dispositivi che fanno della semplicità il loro punto forte, come l’uso di simboli e la differenziazione dei caratteri per articolare meglio i testi scritti. È questo il caso del MARQ (Museo Arqueológico Provincial de Alicante, fig. 6) che prevede l’uso di testi di “*Lectura Fácil*” volti ad una semplificazione, mai banale, dei contenuti da veicolare, predisposti tramite caratteri tipografici più grandi e distaccati, espressamente rivolti a tutte le persone con difficoltà di lettura transitorie (immigrati, scolarizzazione insufficiente...) o permanenti (disturbi dell’apprendimento, diversità funzionali...), ma che divengono particolarmente adatti per un pubblico generalizzato, come riscontrato anche nel caso del Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, che ha utilizzato strumenti simili nel recente riallestimento.

Certamente i contenuti veicolati sono l’aspetto cruciale, ma poiché come tutti sappiamo “il medium è il messaggio”, lo stesso linguaggio grafico invita a una interpretazione, favorisce un’emozione o viceversa la limita: nel filmato dell’assedio di Cesare ad Alésia, proposto nel Muséoparc, il disegno animato è fortemente drammatizzato dai caratteri degli acquerelli, dal tratto del disegno, dai confini delle forme (fig. 7).

Oltre a comunicare informazioni la rappresentazione, attraverso l’uso di simboli, forme e colori di facile lettura, supporta processi di identificazione e di riconoscimento di un’appartenenza culturale, come avviene al Muséoparc di Alésia (figg. 8, 9), dove il rosso è associato ai Romani e il blu ai Galli.

Un altro elemento da sottolineare è l’importanza di soluzioni comunicative multisensoriali. Più che ‘sostituire’ la vista (il che

Fig. 3

Acropoli di Atene: al piccolo pannello, molto ricco di informazioni, situato su un percorso faticoso e assolato, difficilmente i visitatori saranno in grado di dedicare la necessaria attenzione. (Valeria Minucciani)

Fig. 4

Sito archeologico di Empúries: il pannello, ricco di informazioni, è sistemato all’ombra dell’unico albero della vasta area archeologica romana, e i visitatori sostano volentieri a leggerlo. (Valeria Minucciani)

Fig. 5

Museo Archeologico di Vesunna: modellino stile “*playmobil*” di una parte di domus romana e relativo cantiere di costruzione. (Valeria Minucciani)

Fig. 6

MARQ (Museo Arqueológico Provincial de Alicante). Esempi di pannelli con dispositivi per la lettura facilitata dalle mostre *Gladiadores. Héroes del Coliseo* e *El Guerrero Atlántico, ¿Símbolos de poder?* (Melania Semeraro)



**GAME OVER**  
Los juegos de los gladiadores

**GAME OVER**  
Los juegos de los gladiadores

**GAME OVER!**  
Gladiador generositas

**GLADIADORES**  
HÉROES DEL COLISEO

El 19 de mayo de 2014, el Coliseo de Roma fue declarado Patrimonio Cultural de la Humanidad por la Unesco. Este hecho es un reconocimiento a la importancia del monumento y a su valor histórico y artístico. El Coliseo es el mayor anfiteatro que jamás se construyó y es uno de los símbolos más reconocidos de la historia de la humanidad.

El Imperio Romano del Apuleo del que se conserva el monumento más impresionante es el Coliseo. Este monumento es un testimonio de la grandiosidad de la arquitectura romana y de la capacidad de ingeniería de los romanos. El Coliseo fue construido entre el 70 y el 80 d. C. por el emperador Vespasiano y completado por su hijo Titus. El monumento mide 188 metros de longitud por 156 metros de anchura y tiene una capacidad para unos 50.000 espectadores.

El monumento es un ejemplo de la grandiosidad de la arquitectura romana. El Coliseo es un testimonio de la grandiosidad de la arquitectura romana y de la capacidad de ingeniería de los romanos. El monumento mide 188 metros de longitud por 156 metros de anchura y tiene una capacidad para unos 50.000 espectadores.

**ORO**  
Y BIENES DE PRESTIGIO

DE LIBROS DE PRESTIGIO | GOLD AND PRESTIGE BOOKS

include i ciechi ma rischia di non attirare tutti gli altri visitatori) è interessante cercare di integrarla con altre percezioni sensoriali: prima di tutto con il tatto, come ormai i musei tendono a fare spesso, ma anche con l'olfatto. Si vedano, al proposito, le piccole stazioni disseminate nella prima parte del Musée de l'Homme di Parigi: esse invitano a toccare, guardare, leggere e ascoltare. Poco distanti, altre stazioni inviteranno, premendo un tasto, ad avvicinare il naso e a odorare (figg. 10, 11). Questi piccoli exhibit, isolati e realizzati con chiara semplicità, sono privi di variazioni cromatiche e concentrano l'attenzione sulle proprie forme (che il visitatore è invitato a esplorare tattilmente). Tuttavia i testi che vengono proposti, pur essendo pronunciati con chiarezza e intonazione accattivante, sono leggermente lunghi se confrontati con la capacità di concentrazione che normalmente un visitatore, soprattutto se non particolarmente affezionato ai musei, ha a disposizione: è frequente osservare il pubblico che, dopo aver attivato l'audio, lo segue per alcuni secondi e poi lo abbandona. Queste voci che raccontano la loro storia a nessuno sono una triste conferma che ancora qualche cosa si può migliorare.

## Conclusioni e futuri sviluppi

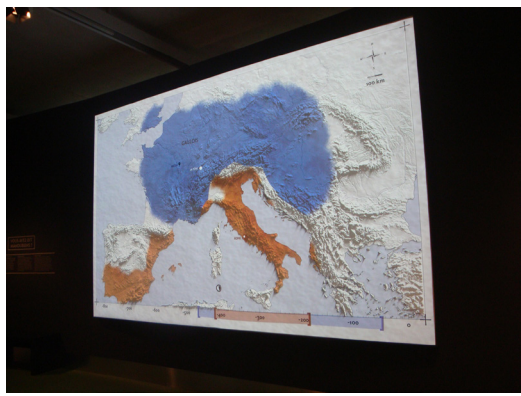
Si può dunque concludere che si rileva un'accresciuta sensibilità verso questi temi, non sempre le soluzioni rispecchiano un vero cambio di prospettiva. Ancora molti musei mirano a creare "servizi aggiuntivi" all'interno dell'esperienza museale, mentre occorre dedicare attenzione allo "spazio comunicativo". In esso convergono la scelta dei contenuti da comunicare e il progetto degli allestimenti; la definizione delle modalità di comunicazione e gli apparati comunicativi analogici e digitali. La sinergia dei diversi elementi e il loro equilibrio compone il palinsesto attorno a cui ruota la comunicazione museale "per tutti" e inclusiva.

Dunque, futuri sviluppi di ricerca, rafforzando la collaborazione disciplinare, dovranno indagare i modi per integrare la rappresentazione nell'ambiente comunicativo, inteso sia dal punto di vista fisico e formale, sia dal punto di vista mentale ed emotivo: essi costituiscono un unicum che viene percepito da qualsiasi visitatore e costituisce un elemento forte dell'esperienza, rendendola degna di memoria.

**Fig. 7**  
Muséoparc di Alésia: il carattere grafico dell'animazione che racconta l'assedio di Cesare accentua la percezione del movimento e dell'atmosfera drammatica del racconto. (Valeria Minucciani).

**Figg. 8, 9**  
il "codice colori" del Muséoparc di Alésia è immediato ed efficace. (Valeria Minucciani)

**Figg. 10, 11**  
Musée de l'Homme, Parigi. A sinistra, una delle piccole stazioni audio tattili, a destra una postazione ove è possibile percepire un odore. (Valeria Minucciani)



## Note

[1] Art. 23 della *Dichiarazione Universale dei Diritti dell'Uomo*, adottata dall'Assemblea Generale delle Nazioni Unite il 10 dicembre 1948 a Parigi.

[2] Cfr. Consiglio d'Europa, *European framework for action on cultural heritage*, 2019.

[3] Cfr. Consiglio d'Europa, *Convenzione di Faro*, 2005.

[4] UNESCO, *Recommendation Concerning the Most Effective Means of Rendering Museums Accessible to Everyone*, 1960.

[5] Cfr. UNESCO, *Recommendation concerning the protection and promotion of museums and collections, their diversity and their role in society*, 2015.

[6] <https://icom.museum/en/news/icom-approves-a-new-museum-definition/>

## Ringraziamenti

Gli autori desiderano ringraziare il Dipartimento di Architettura e Design del Politecnico di Torino e il Politecnico stesso per il sostegno finanziario concesso alle ricerche non direttamente finanziate da altri enti o bandi competitivi. Questa scelta riconosce la libertà della ricerca e dimostra la fiducia del Politecnico nei suoi ricercatori, che sono consapevoli della loro posizione privilegiata da questo punto di vista.

## Riferimenti bibliografici

Antinucci, F. (2014). *Comunicare nel museo*, Roma-Bari: Laterza.

Barbanera, M. a cura di (2009). *Relitti riletti*, Torino: Bollati e Boringhieri.

Benente, M., Minucciani, V. (2019). *“Dentro” il Patrimonio*. In Conte, A., Guida, A. (a cura di). *Atti del VII Convegno Internazionale ReUSO Matera 23-26 Ottobre 2019*, Roma: Gangemi.

Donika, G. (2016). *Rethinking Accessibility to Cultural Heritage: Sensing Archaeology*. In *Modern Conservation*, n. 4, pp. 91-105.

Luigini, A. e Panciroli, C. (a cura di). (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: Franco Angeli.

Megale, C. (a cura di). (2018). *Costruire il passato in Etruria. Il senso dell'archeologia nella società contemporanea*. Pisa: Edizioni ETS.

Pignataro, et al. (a cura di). (2018). *Museum. Dià Il Convegno Internazionale di Museologia. Chronos, Kairòs e Aion. Il tempo dei musei*. Atti dell'incontro internazionale di Studi. Roma, 26-28 Maggio 2016. Roma: E.S.S.

Volpe, G. (2018), *Comunicare il patrimonio archeologico: comunità e promozione sociale*, in *Forma Urbis. Musei archeologici e paesaggi culturali*, n.7/8, pp. 16-19.