

Linguaggi rappresentativi per la fruizione museale inclusiva

*Original*

Linguaggi rappresentativi per la fruizione museale inclusiva / Boido, Cristina; D'Agostino, Gianluca. - ELETTRONICO. - (2022), pp. 220-231. ( DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione Genova 2-3 Dicembre 2022).

*Availability:*

This version is available at: 11583/2976992 since: 2023-03-14T19:21:08Z

*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**



# Linguaggi rappresentativi per la fruizione museale inclusiva

**Cristina Boido, Gianluca D'Agostino**

Politecnico di Torino

Dipartimento di Architettura e Design

[cristina.boido@polito.it](mailto:cristina.boido@polito.it), [gianluca.dagostino@polito.it](mailto:gianluca.dagostino@polito.it)



Rappresentazione  
Artifici tecnologici  
Ambienti narrativi  
Pubblici  
Patrimonio archeologico

Representation  
Technological artifices  
Narrative environments  
Publics  
Archaeological heritage

Il contributo intende presentare un panorama di strumenti, metodi e utilizzi del disegno e della rappresentazione in ambito museale, facendo riferimento in particolare al patrimonio archeologico, mettendo in luce come questi possano essere strumenti comunicativi inclusivi per i diversi pubblici, da quelli abituali e occasionali, fino a quelli potenziali e i “non pubblici”. L’aspetto frammentario e decontestualizzato caratterizza fortemente questa tipologia di patrimonio, rendendola di particolare interesse per indagare le diverse tecniche e utilizzi del disegno e della rappresentazione per migliorare l’accesso ai contenuti e significati culturali. Attraverso la presentazione di alcuni casi studio, gli Autori presentano il ruolo e le potenzialità dei linguaggi rappresentativi per la comunicazione del patrimonio archeologico in termini di accessibilità e inclusività.

The contribution aims to present an overview of tools, methods and uses of drawing and representation in museums, with particular reference to archaeological heritage, pointing out how they can be inclusive communicative tools for different audiences, from the regular and occasional visitors to the potential ones and “non-public”. The fragmented and decontextualised nature of this heritage typology making it of particular interest in order to investigate the different techniques and uses of drawing and representation to improve access to cultural contents and meanings. Through the presentation of some case studies, the authors illustrate the role and capabilities of representational languages for communicating archaeological heritage in terms of accessibility and inclusiveness.

## **Comunicare il patrimonio archeologico: il ruolo della rappresentazione**

Un obiettivo fondamentale nella gestione contemporanea dei beni culturali in generale - e dei musei in particolare - è quello di garantire un'ampia conoscenza e valorizzazione del patrimonio, sia in termini di fruizione che di accesso ai contenuti a un numero sempre più ampio di persone. In particolare, l'implementazione di buone pratiche nell'ambito dell'accessibilità e inclusione richiede un impegno da parte delle istituzioni culturali nella realizzazione di apparati di comunicazione in grado di presentare e trasmettere in maniera efficace e inclusiva contenuti e significati culturali ad una grande varietà di pubblici, da quelli abituali e occasionali, fino a quelli potenziali e i 'non pubblici'.

Grazie ad un'indagine incentrata sul tema dell'accessibilità al patrimonio archeologico con riferimento a musei e siti europei e non solo, gli Autori hanno esaminato soluzioni espositive, apparati di comunicazione, modalità di mediazione e interpretazione di questo patrimonio spesso difficile da raccontare e comunicare a visitatori meno esperti, anche a causa del suo aspetto sovente frammentato e decontestualizzato, in cui il disegno e la rappresentazione risultano uno degli strumenti di narrazione privilegiato e maggiormente utilizzato.

Il lavoro si inserisce all'interno di una ricerca più ampia condotta da un team di ricerca multidisciplinare, in cui le aree scientifiche del disegno e della rappresentazione, della museografia e dell'allestimento, del restauro e dell'archeologia si sono confrontate per valutare e esaminare in maniera critica le diverse prospettive e dimensioni rispetto ai temi dell'accessibilità e dell'inclusione.

Dall'esperienza condotta emerge uno scenario in cui il disegno risulta uno strumento ottimale per far comprendere contenuti e significati di reperti e collezioni che oggi appaiono spesso decontestualizzati, da un punto di vista spaziale, temporale e culturale. Facendo riferimento in particolare ai musei archeologici, numerosa risulta la varietà dei linguaggi grafici adottati e molteplici sono le metodologie e gli usi del disegno e della rappresentazione, utilizzati per migliorare l'inclusività.

Oggi queste numerose modalità e tipologie di rappresentazione hanno trasformato e ampliato i processi di comunicazione del patrimonio culturale, agendo nel profondo nella relazione tra fruitore, strumento e contenuto della comunicazione [Luigini 2018, p. 130].

Sebbene spesso i musei tendano a focalizzarsi perlopiù su dispositivi dedicati ai pubblici con disabilità (motoria, sensoriale, intellettive, ecc.), piuttosto che creare soluzioni integrate che siano in grado di “essere utilizzabili da tutte le persone, nella misura più ampia possibile” [Nazioni Unite 2006], i linguaggi rappresentativi, se ben progettati, possono divenire strumenti per una comunicazione e mediazione dei contenuti e significati culturali in grado di connettere il patrimonio culturale e le diverse categorie di pubblico, contribuendo alla valorizzazione delle esperienze museali anche a livello emotivo. Al contempo possono creare ambienti narrativi che in modo più innovativo e immersivo coinvolgono tutti i pubblici, anche quelli meno avvezzi a frequentare i luoghi della cultura.

All'interno della ricerca sono stati indagati gli strumenti, i metodi e le strategie attuati dai musei archeologici per raggiungere e includere una platea eterogenea di visitatori. Essi, infatti, non rappresentano un insieme omogeneo, bensì una varietà di persone con diversa età, formazione, stile di vita, interessi, difficoltà, esigenze, ecc. Questi elementi sono di particolare rilevanza nella progettazione dell'esperienza di fruizione del museo, mettendo in evidenza la necessità di approcci e iniziative che sia in grado di attrarre e coinvolgere i vari pubblici senza la necessità di ‘etichettarli’.

Riconoscendo il ruolo delle comunità e della società nell'attribuzione di valori e significati al patrimonio [Consiglio d'Europa 2005], i visitatori diventano un punto focale all'interno della vita del museo, che ha quindi la responsabilità di fornire un contesto e gli strumenti adeguati affinché i visitatori possano accedere ai contenuti, interpretare e comprendere il patrimonio, ‘costruendo’ il proprio significato relativamente a ciò di cui fanno esperienza lungo il percorso di visita.

L'indagine condotta ha permesso di constatare da un lato le potenzialità, dall'altro le lacune delle attuali tecniche che la rappresentazione nelle sue diverse forme offre sia nei processi di conoscenza e apprendimento, sia nella comunicazione dei valori propri del patrimonio archeologico.

## Gli apparati rappresentativi museali

L'utilizzo di un linguaggio comunicativo grafico, 'fresco', innovativo, dinamico, comprensibile, appropriato e integrato alla comunicazione multimediale, risulta un supporto indispensabile per favorire e implementare l'accesso culturale da parte di tutti i tipi di pubblico e raggiungere ottimi risultati in termine di inclusione e appropriazione culturale.

Fra le soluzioni illustrate, a titolo esemplificativo, è certamente il murale che accoglie i visitatori al primo piano del MuséoParc di Alésia, un ottimo esempio di rappresentazione che al meglio riesce a mettere in relazione la struttura museale e il suo patrimonio culturale, rispetto al contesto storico territoriale di riferimento. La grande mappa planimetrica, in cui si riconoscono il sito gallo-romano e i luoghi della storica battaglia, accompagnata dalla didascalia tradotta in tre lingue, risulta un valido supporto alla narrazione dell'assedio romano e alla sua localizzazione, capace di presentare e comunicare in modo chiaro e accessibile a tutti i pubblici i contenuti chiave del Centro di Interpretazione di Alesia (fig. 1).

E ancora, sempre in questo museo, la scelta di utilizzare la rappresentazione grafica tradizionale per integrare un reperto archeologico con il contesto di riferimento risulta efficace e comunicativa (fig. 2). La teca contenente un frammento di tenda dell'accampamento dell'esercito romano viene infatti perfettamente inserita in una raffigurazione dell'alloggiamento romano, disegnata tridimensionalmente in scala 1:1, consentendone di comprendere forma e caratteristiche.

Allo stesso modo le intuitive e scenografiche rappresentazioni tridimensionali, accompagnate da brevi e semplici testi descrittivi, che contraddistinguono alcune vetrine del Museo Archeologico di Salonico aiutano nella comprensione degli oggetti esposti sia dettagliando le descrizioni dei singoli reperti, sia raccontandone il loro utilizzo, come accade ad esempio per le stoviglie e gli utensili di una cucina romana che vengono inseriti graficamente all'interno dei locali di un'antica domus (fig. 3).

Anche i numerosi modelli tridimensionali animati, che approfondiscono la conoscenza dei siti archeologici di quasi tutti i musei esaminati, possono essere un valido supporto ad una più attiva partecipazione nel processo di approfondimento

**Fig. 01**  
Mappa planimetrica introduttiva al MuséoParc di Alesia che individua i luoghi della storica battaglia fra Giulio Cesare e Vercingetorice, localizzandoli ed attualizzandoli. (Gianluca D'Agostino)

**Fig. 02**  
Scenografica contestualizzazione di un frammento di una tenda facente parte dell'accampamento dell'esercito romano durante lo storico assedio, inserita in una pregevole ricostruzione prospettica rappresentata in scala 1:1 al MuséoParc di Alesia. (Gianluca D'Agostino)

**Fig. 03**  
Scene di vita quotidiana rappresentate tradizionalmente al Museo Archeologico di Salonico che permettono un'immediata ed intuitiva relazione fra i reperti archeologici esposti all'interno delle vetrine del museo e il loro uso abituale. (Gianluca D'Agostino)



culturale. Ne sono un esempio le ricostruzioni dei Musei Civici di Roma Capitale che integrano i reperti archeologici con il contesto di riferimento dei Mercati di Traiano Museo dei Fori Imperiali. In alcune sale, oltre a veder utilizzata la rappresentazione bidimensionale come traccia su cui riuscire a ricomporre e comprendere frammenti archeologici di difficile comprensione (fig. 4), è anche possibile visualizzare video esplicativi riguardanti immagini digitali a scala urbana dell'intera area archeologica o modelli tridimensionali specifici delle architetture presenti in periodo romano, in grado di aiutare nella comprensione del rapporto tra reperti esposti, manufatti andati distrutti e loro contestualizzazione rispetto ai siti archeologici musealizzati (fig. 5).

L'*Acropolis Museum* di Atene utilizza invece le ricostruzioni digitali per 'vestire di colori' alcune sculture in marmo della Collezione arcaica del museo. I reperti archeologici, che hanno perso la maggior parte dei tratti cromatici, vengono riprodotti tridimensionalmente e 'colorati' virtualmente, mostrando, tramite filmati animati, i risultati dei più recenti studi riguardanti la decorazione pittorica presente sulle statue greche.

Anche le illustrazioni animate della spettacolare installazione al Moesgaard Museum di Aarhus in Danimarca, utilizzate per descrivere la Battaglia di Illerup Ådal, risultano uno strumento di fruizione culturale efficace, immersivo e indubbiamente inclusivo. Dopo aver raccontato l'arrivo del nemico, l'accampamento e la notte prima del combattimento, si entra in una galleria buia dove sulle due pareti laterali prende vita la grande battaglia (fig. 6). Le immagini vengono proiettate in scala 1:1 a destra e sinistra del visitatore, il quale si viene a trovare nel mezzo del campo di guerra, costretto fra i due eserciti contrapposti. Il linguaggio grafico adottato, rafforzato dai suoni, dai rumori, dal frastuono delle armi, dalle grida dei soldati che si affrontano nel combattimento e si avvicinano sempre di più sino allo scontro finale, per poi lasciare il posto al grande 'silenzio di morte' che conclude la visione, catapultata il pubblico sul campo di battaglia. Al racconto disegnato della guerra, poi si contrappone la reale testimonianza dei resti e dei reperti bellici: gli oggetti poco prima rappresentati graficamente nella spettacolare proiezione emergono scenograficamente dal vero, terminato il video, nelle vetrine sottostanti, in precedenza totalmente oscurate (fig. 7).

**Fig. 04**  
Disegno bidimensionale del fregio utilizzato come "carta di base" attraverso cui riconnettere frammenti archeologici di difficile decodificazione ai Mercati di Traiano Museo dei Fori Imperiali a Roma. (Gianluca D'Agostino)

**Fig. 05**  
Modelli grafici tridimensionali che integrano reperti archeologici con il contesto di riferimento ai Mercati di Traiano Museo dei Fori Imperiali a Roma. (Cristina Boido)

**Fig. 06**  
Illustrazioni animate spettacolari e coinvolgenti che raccontano la Battaglia di Illerup Ådal al Moesgaard Museum di Aarhus. (Michela Benente)



E ancora l'utilizzo di un linguaggio comunicativo dedicato, divertente e accattivante come quello adottato al Lugdunum Musée di Lione per attrezzare le aree giochi rivolte ai bambini, le stazioni con attività e giochi che seguono le tematiche affrontate lungo la visita, appare indicato per includere i piccoli visitatori museali (fig. 8). La veste grafica scelta, commissionata ad un'agenzia esterna che si occupa di giochi per bambini, rendere immediatamente riconoscibile gli spazi e le attività rivolte a giovani pubblico. Il comunicare mediante figure semplici, pittogrammi, ideogrammi corredate dall'utilizzo di pochi colori permette e facilita la comprensione dei contenuti proposti, risultando ausili facilmente individuabili e utilizzabili anche per i visitatori senior.

### Riflessioni e prospettive metodologiche

Il panorama di casistiche, qui illustrato, mostra una gamma di usi e approcci che in qualche modo, con le loro potenzialità e limitazioni, mira ad essere inclusiva, offrendo soluzioni alternative per l'accesso ai contenuti e all'appropriazione culturale.

Dai sopralluoghi effettuati si è potuto constatare che a volte tecniche molto semplici e consolidate, come ad esempio il disegno assonometrico o prospettico di una ricostruzione, possano essere poco o molto utili per l'orientamento e la comprensione da parte dell'osservatore, a seconda che gli si forniscano gli strumenti per posizionarsi all'interno della ricostruzione oppure no. Viceversa, applicazioni e tecniche molto avanzate possono risultare ripetitive se semplicemente sostituiscono le tradizionali didascalie o i pannelli descrittivi, oppure possono essere di grande impatto e coinvolgimento se utilizzate una volta sola, ma in modo estremamente efficace creando contesti immersivi.

Inoltre la capacità evocativa della rappresentazione permette di andare oltre la semplice trasmissione di informazioni: si possono infatti favorire processi di identificazione, ricorrendo a immagini e simboli di facile lettura per tutti, che permettano di riconoscere nel passato archeologico la propria civiltà attuale; si può sottolineare un'appartenenza culturale utilizzando forme, simboli e colori; si può attirare l'attenzione di un pubblico particolare, ad esempio utilizzando la tecni-

**Fig. 07**  
Rapporti e connessioni fra realtà e rappresentazione in un'installazione espositiva al Moesgaard Museum di Aarhus. (Gianluca D'Agostino)

**Fig. 08**  
Pittogrammi e veste grafica accattivante delle stazioni gioco per i bambini all'interno del Lugdunum-Museum and Roman Theaters a Lione. (Gianluca D'Agostino)

**Fig. 09**  
Disegni a fumetti coinvolgenti e inclusivi per raccontare storie archeologiche ai più piccoli pur senza escludere gli adulti al MuséoParc di Alesia. (Gianluca D'Agostino)



Habille ces quatre divinités avec une toge ou une pèlerine puis distribue à chacune ses attributs

ER!

*Attribut : accessoire ou animal qui correspond au rôle de chaque divinité et avec lequel elle est associée*

<p><b>BACCHUS</b> Dieu du vin et des festivités</p> <p>Attributs : le grappe (sceptre avec pomme de pin), le léopard et la couronne de fleurs.</p>	<p><b>DIANE</b> Déesse de la chasse</p> <p>Attributs : le croissant de lune, la biche, l'arc et le carquois de flèches.</p>	<p><b>JUPITER</b> Roi des dieux et des hommes</p> <p>Attributs : le foudre, l'aigle et la couronne de feuilles de chêne.</p>	<p><b>MINERVE</b> Déesse de la stratégie guerrière</p> <p>Attributs : le casque, la chouette et le bouclier.</p>
--	---	--	--

★ CÉSAR : DE VICTOIRE EN VICTOIRE ★

Caesar: from one victory to another - Cäsar: Von Sieg zu Sieg

**Les Romains triomphent des Helvètes, des Vénètes, des Belges...**  
The Romans triumphed over the Helvetii, the Veneti, the Belgians.  
Die Römer siegen über die Helvetier, Veneter, Belgier ...

**César décrit sa conquête dans un récit intitulé « Commentaires sur la guerre des Gaules », mais tout n'a pas dû se passer comme il le dit !**  
Caesar described his conquest in a tale entitled « Commentaries on the Gallic War », but not everything must have happened as he claimed !  
Cäsar beschreibt seine Feldzüge in einem Bericht mit dem Titel « Berichte über den gallischen Krieg », der jedoch stark von Eigeninterpretationen geprägt ist !

ca del fumetto o del cartone animato, che sono in grado di attirare maggiormente i più giovani pur senza escludere gli adulti (fig. 9).

Sicuramente attraverso l'uso di linguaggi rappresentativi adeguati, dai più semplici e tradizionali, a quelli che utilizzano le tecnologie digitali più innovative, si ha la possibilità di creare ambienti narrativi specifici, in cui però, sempre e comunque, il disegno rimane un mezzo, uno strumento per trasmettere contenuti e valori culturali. Non sarà quindi tanto il tipo di rappresentazione, la tecnica grafica, il supporto multimediale, l'ausilio digitale a essere di per sé uno strumento più o meno inclusivo, ma sarà la scelta dei contenuti culturali da veicolare e le finalità da raggiungere a definire il metodo, il linguaggio e la tecnologia rappresentativa più adatti a promuovere una comunicazione inclusiva, necessaria per migliorare e completare l'esperienza museale del visitatore.

## 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 stessa 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.
- Council of Europe Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (2005). <https://www.coe.int/en/web/culture-and-heritage/faro-convention>
- Izzo, F. (2017), *Musei e tecnologie: valorizzare il passato per costruire il futuro*. Padova: CEDAM.
- Luigini, A. e Panciroli, C. (a cura di). (2018). *Ambienti digitali per l'educazione all'arte e al patrimonio*. Milano: Franco Angeli.
- Mandarano, N. (a cura di). (2017). *Comunicare il museo oggi: dalle scelte museologiche al digitale*. Roma: Skira.

- Martini, B. (2016), *Il Museo Sensibile. Le tecnologie ICT al servizio della trasmissione della conoscenza*. Milano: Franco Angeli.
- Nazioni Unite (2006), *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità*.  
<https://www.lavoro.gov.it/temi-e-priorita/disabilita-e-non-autosufficienza/focus-on/Convenzione-ONU/Documents/Convenzione%20ONU.pdf>
- 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.