

La particolarità come estensione. Il museo per te, per me, per tutti

Serafina Carpino
Marco Morelli

Fondazione ParSeC - Parco delle Scienze e della Cultura, Museo di Scienze Planetarie, Via Galcianese, 20/H. I- 59100 Prato.
E-mail: carpino@fondazioneparsec.it; morelli@fondazioneparsec.it

RIASSUNTO

L'accessibilità e l'inclusione culturale rappresentano oggi due caratteristiche fondamentali del museo, che da luogo di raccolta ed esposizione delle collezioni è andato sempre più strutturandosi in luogo di interazione sociale in risposta alle esigenze della comunità. In tale contesto, la progettazione di attività, percorsi, sussidi o strumenti rivolta ai bisogni particolari di alcuni visitatori, necessaria a realizzare questi obiettivi, finisce per diventare la protagonista principale dell'idea di museo che dovrebbe essere perseguita. Un museo che sia luogo pensato e realizzato in modo che ogni visitatore sia libero di interagire secondo le proprie capacità e i propri interessi, senza la necessità di doverlo definire secondo la sua particolare diversa abilità.

Parole chiave:

particolarità, accessibilità, inclusione.

ABSTRACT

Specificity as extension. The museum for you, for me, for everyone

Accessibility and cultural inclusion today represent two fundamental characteristics of museums, which have changed over time from a place of collection and display into a place of social interaction in response to the needs of the community. In this context, activities, routes, aids and tools planned for the special needs of certain visitors, end up becoming the main protagonists of the idea of museum that should be pursued. A museum that is a place designed and implemented so that each visitor is free to interact according to his or her abilities and interests, without the need to have to define all the different abilities.

Key words:

specificity, accessibility, inclusion.

INTRODUZIONE

Recentemente l'International Council of Museums (ICOM) ha modificato, ampliandola, la definizione di museo, specificando, tra i suoi obiettivi fondamentali, l'accessibilità, l'inclusività, la promozione della diversità e della sostenibilità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze (v. sito web 1).

La nuova definizione, che rappresenta un punto di riferimento per il museo attuale e futuro, recepisce la lunga esperienza che molti musei hanno sviluppato nel corso degli anni proprio su tali tematiche, anche se forse sarebbe stato opportuno anche un riferimento al benessere oltre che al piacere (Roland, 2013; Diaz & Paneto, 2020), come recepito nelle linee guida del MiBACT (ora MIC) in seguito alle osservazioni dell'OMS (Fornasari, 2022).

L'accessibilità e l'inclusione culturale, la salute intesa come uno stato di completo benessere fisico, sociale e mentale, il contrasto alle disuguaglianze sono solo alcune delle sfide che i musei stanno affrontando ormai da diversi anni attraverso la costruzione imprescindibile di partenariati e collaborazioni territoriali

che consentono non solo una progettazione adeguata, articolata e multidisciplinare, ma anche di ottenere la visibilità all'interno della comunità e quindi l'opportunità di interagire con essa.

DALLA PARTICOLARITÀ ALL'ESTENSIONE

Da una decina di anni, il Museo di Scienze Planetarie si adopera per rendere accessibili e fruibili le collezioni museali alle persone con alcune disabilità o necessità particolari. Le progettualità introdotte hanno ogni volta previsto in modo imprescindibile sia la formazione del personale educativo del Museo sulla disabilità/fragilità sia la co-progettazione con gli esperti del settore. Questa modalità di lavoro è risultata fin da subito vincente e ha consentito al Museo, come primo progetto, di realizzare un percorso multisensoriale per le persone con disabilità visiva e ipovisione, oltre a formare gli educatori museali sulle modalità di accompagnamento lungo le sale per quelle persone che lo avessero richiesto.

Negli anni seguenti, grazie a un corso di formazione della Regione Toscana, il Museo ha avviato la pro-

grammazione di una serie di incontri nelle sale espositive per le persone con demenza senile, Alzheimer e loro caregiver. Anche in questo caso, insieme alle operatrici sanitarie, sono state scelte e definite le modalità di interazione e i relativi sussidi che hanno permesso di facilitare e agevolare la piena partecipazione delle persone alle attività proposte (Carpino et al., 2017). Un'ultima progettualità, partita anche in questo caso da un corso di formazione per educatori museali, è quella rivolta ai ragazzi e ai giovani adulti con disturbo dello spettro autistico. Partendo da alcune difficoltà più ricorrenti, come la preoccupazione di visitare luoghi non conosciuti e la difficoltà di relazionarsi con le persone, sono stati individuati specifici sussidi preparatori alla visita (la storia sociale) per facilitare gli incontri e progettate apposite attività multisensoriali da affiancare alla visita delle collezioni. (Carpino et al., 2020).

Appare dunque evidente come nella progettazione sia stato fondamentale partire dalla particolarità dei bisogni specifici delle persone alle quali era intenzione rivolgersi.

La particolarità dei progetti potrebbe fare ipotizzare una limitazione all'utilizzo dei supporti e delle attività specifiche sviluppate, senza l'interessamento degli altri visitatori. Pensiamo ai percorsi multisensoriali ideati per le persone cieche e ipovedenti oppure ai sussidi adeguatamente preparati per stimolare la partecipazione dei ragazzi con disturbo dello spettro autistico.

In realtà, si è successivamente riscontrato come quanto realizzato nello specifico rappresenti di fatto un'occasione di rimodulazione dell'impostazione complessiva del Museo, producendo un arricchimento che si ripercuote in tutte le principali attività del medesimo, dall'allestimento all'apparato informativo, alla proposta educativa, andando quindi ben oltre gli obiettivi iniziali e interessando pertanto la molteplicità dei visitatori. In tale contesto, il percorso tattile pensato appositamente per le persone cieche ha finito per rappresentare un punto di attrazione generale per tutti i visitatori, comprese le persone con differenti particolari necessità, come quelle con disturbi dello spettro autistico o con Alzheimer (fig. 1). Oppure, strumenti specifici, quali la sonificazione di immagini astronomiche pensata nell'ambito delle attività per le persone con Alzheimer, sono in realtà proficuamente utilizzabili anche all'interno di altri contesti, come per esempio laboratori per famiglie con bambini.

Il patrimonio museale può diventare in tal modo accessibile a qualsiasi visitatore con una più ampia varietà di stimoli, di percorsi multisensoriali, di sussidi che gli permettono una visita più consapevole, coinvolgente e partecipata, oltre a consentirgli di stare bene e a proprio agio, senza sentirsi "etichettato" sulla base della sua diversa abilità (Tokar, 2004; Ciaccheri, 2022). Tuttavia quanto sopra discusso rappresenta solo un passo verso la piena accessibilità e inclusività di un museo, che dovrà necessariamente comprendere anche l'abbattimento di altre barriere tra le quali le modali-



Fig. 1. Persone con Alzheimer interagiscono con un sussidio tattile.

tà di comunicazione e informazione (sito web, canali social ecc.), che possono contribuire a perpetrare gli stereotipi che ancora oggi la società impone sulla disabilità (Sandell et al., 2010).

CONCLUSIONI

Prendere in esame le diverse particolarità offre l'opportunità di ripensare la modalità complessiva di fruizione del museo senza barriere, nel senso non solo di rimozione di qualsiasi impedimento alla piena fruibilità di tutti, ma più propriamente di estensione delle possibilità di ciascuno. Tanto più se consideriamo che ognuno di noi può sperimentare un qualche tipo di "disabilità" in relazione a specifiche situazioni o momenti nel corso della vita.

Non sarà quindi più necessario specificare per quali visitatori il museo è accessibile, che costituisce di per sé una forma di esclusività, ma chiunque potrà disporre di tutta una serie di strumenti/percorsi/attività per costruire la propria personale modalità di fruizione, in piena autonomia.

RINGRAZIAMENTI

Un sentito ringraziamento ad Antonio Cangelosi per le stimolanti conversazioni e la cospicua documentazione condivisa sulla tematica dell'accessibilità.

BIBLIOGRAFIA

CARPINO S., LUNDSTROM M.B., CORSI L., 2017. Museo per tutti: esperienze di condivisione. In: Borzatti de Loewenstern A., Roselli A., Falchetti E. (a cura di), Atti del

XXIV Congresso ANMS, "Contact Zone": i ruoli dei musei scientifici nella società contemporanea. Livorno 11-14 novembre 2014. *Museologia Scientifica Memorie*, 16: 81-84.

CARPINO S., BEMERE M., PACINI V., 2020. Un museo speciale per bisogni speciali. In: Capasso L., Monza F., Di Fabrizio A., Falchetti E. (a cura di), Atti del XXIX Congresso ANMS, L'accessibilità nei musei. Limiti, risorse e strategie. Chieti 23-25 ottobre 2019. *Museologia Scientifica Memorie*, 21: 198-201.

CIACCHERI M.C., 2022. *Moltiplicare le opportunità*. In: Ciaccheri M.C., Fornasari F. (a cura di), Il museo per tutti. Buone pratiche di accessibilità. Edizioni La Meridiana, Molfetta, pp. 99-102.

DIAS A., PANETO S., 2020. The Human Condition: Health, Wellness, & Emotional Connection in Museums. *Curator. The Museum Journal*, 63(4): 579-583.

FORNASARI F., 2022. *Appuntamento con il museo*. In: Ciaccheri M.C., Fornasari F. (a cura di), Il museo per tutti. Buone pratiche di accessibilità. Edizioni La Meridiana, Molfetta, pp. 89-95.

ROLAND D., 2013. Creating a Wellness Culture. *Museums & Social Issues*, 5:166-174.

SANDELL R., DODD J., GARLAND-THOMSON R. (eds.), 2010. *Re-Presenting Disability: Activism and Agency in the Museum*. Routledge.

TOKAR S., 2004. Universal design in North American museums with hands-on science exhibits. *Visitor Studies Today*, 7: 6-10.

Siti web (ultimo accesso 20.02.2023)

1) ICOM, Museum Definition (24 August 2022) <https://icom.museum/en/resources/standards-guidelines/museum-definition/>