

# Cambiare punto di vista. Una app per ipovedenti alla Galleria Nazionale dell'Umbria

Jacopo Meniconi

Galleria Nazionale dell'Umbria, Ministero della Cultura, Corso Vannucci, 19. I-06123 Perugia. E-mail: jacopo.meniconi@icloud.com

## RIASSUNTO

Già dai primi anni del XXI secolo il Museo come "istituzione" sta affrontando un processo di evoluzione della mission e delle strategie di comunicazione, in particolar modo riguardo al rapporto con i visitatori, con l'obiettivo di non essere più un luogo d'élite per pochi ma uno spazio di tutti e per tutti. La stessa ICOM ha tentato di dare una nuova definizione di museo, in grado di contemplare sia le contingenze sia le esigenze dei diversi pubblici. Nonostante la proposta fatta a Kyoto nel 2019 non sia stata votata da un numero sufficiente di Stati membri, i principi teorici che ne erano alla base, il diritto universale alla fruizione dell'opera d'arte e l'impegno a una maggiore "democraticità" degli istituti museali, sono stati utilizzati come presupposti cardine di questa ricerca. L'obiettivo concreto dello studio è la realizzazione di una app per dispositivi mobili in grado di facilitare a tutti la visita della Galleria Nazionale dell'Umbria. Il metodo proposto è basato sul Design for All: immaginare ambienti, sistemi, prodotti e servizi fruibili in modo autonomo da parte di persone con esigenze e abilità varie, coinvolgendo la diversità propria della natura umana nel processo progettuale. Ognuno può condividere, contribuire, creare, grazie al proprio percorso emozionale ed esperienziale.

Parole chiave:

accessibilità, inclusione, museo, Design for All.

## ABSTRACT

*Changing point of view. An app for the visually impaired at the National Gallery of Umbria*

*Since the early years of the 21st century, the Museum as "institution" is facing a process of evolution of the mission and communication strategies, especially about the relationship with visitors, with the aim of no longer being an elite place for a few but a space for everyone. ICOM itself has attempted to give a new definition of a museum, capable of contemplating both the contingencies and the needs of different audiences. Although the proposal made in Kyoto in 2019 was not voted on by a sufficient number of Member States, the theoretical principles underlying it, the universal right to use the work of art and the commitment to greater "democracy" of the museums, have been used as the cornerstone of this research. The concrete objective of the studio is the creation of an app for mobile devices that can make it easier for everyone to visit the National Gallery of Umbria. The proposed method is based on Design for All: imagining environments, systems, products, and services that can be used autonomously by people with various needs and abilities, involving diversity, typical of human nature in the design process. Everyone can share, contribute, create, thanks to their own emotional and experiential path.*

Key words:

accessibility, inclusion, museum, Design for All.

L'intervento al Congresso ANMS di Perugia riporta lo stesso titolo della tesi di Laurea Magistrale in Storia dell'Arte discussa il 3 giugno 2020 alla Facoltà di Lettere dell'Università di Perugia.

La ricerca descritta è nata dall'esigenza di proporre delle soluzioni migliorative per la fruizione della Galleria Nazionale dell'Umbria da parte di un pubblico ipovedente, disabilità di cui sono portatore, nell'ottica del riallestimento del percorso espositivo attualmente in corso, ma che al tempo era in fase di progettazione. Se all'inizio il target individuato era solamente il pubblico con disabilità visiva, durante il lavoro di ricerca è emersa l'importanza di riuscire a trovare delle soluzioni

per tutti i visitatori con differenti abilità, entrando così nell'ottica del Design for All, perseguendo quindi la necessità di immaginare ambienti, sistemi, prodotti e servizi fruibili in modo autonomo da parte di persone con esigenze varie (v. sito web 1). Oggi ormai è non è pensabile parlare di museologia senza affrontare il tema dell'accessibilità. Dal secondo dopoguerra è stata rivolta sempre maggiore attenzione al mondo della disabilità, dall'art. 3 della Costituzione Italiana del 1946 fino alla Conferenza Internazionale dell'ICOM del 2019, quando si è tentato, senza successo, di trovare una nuova definizione di museo che potesse abbracciare le tematiche dell'accessibilità e dell'inclusione (v. sito web 2).



Fig. 1. Individuazione con linee a contrasto nella "Adorazione dei Magi" di Perugino.

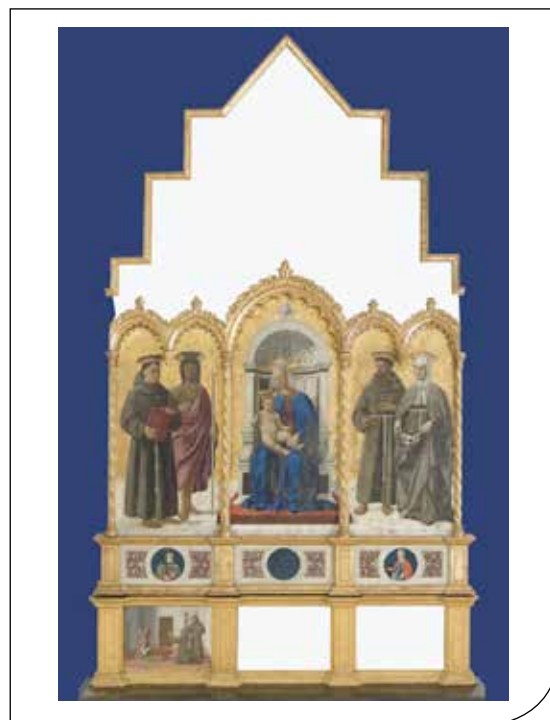


Fig. 3. Sequenza del video per il Polittico di Sant'Antonio di Piero della Francesca.



Fig. 2. Individuazione con uso di alterazione cromatica (luce/colore) nella "Adorazione dei Magi" di Perugino.

Passaggi intermedi sono state tutte quelle dichiarazioni e convenzioni che negli anni hanno provato a indagare la molteplicità di problematiche relative al tema. In particolare, due sono state le linee guida attorno a cui è stato costruito questo progetto: la Dichiarazione di Madrid del 2002, al cui art. 8 si sosteneva la necessità

della partecipazione dei disabili ai progetti a loro dedicati ("Niente sui disabili senza i disabili"), e la Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità del 2006, ai cui artt. 3 e 30 vengono promossi i criteri di rispetto dell'autonomia individuale e l'obbligo di creazione di strumenti informativi in formato accessibile.

Questi riferimenti normativi e le parole del vicepresidente dell'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus Enzo Tioli – "l'esperienza dimostra che una grande quantità – di problemi che i ciechi e gli ipovedenti possono risolvere con notevole facilità, vengono considerati pregiudizialmente insolubili da parte di chi vede, mentre problemi e situazioni che per i ciechi presentano reali difficoltà o sono obiettivamente insolubili, spesso sono trascurati, se non addirittura ignorati" – sono state illuminanti e mi hanno convinto a contattare l'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti di Perugia e il Centro di Consulenza Tiflodidattica di Assisi, eccellenza del territorio, per creare un rapporto di collaborazione e mutuo scambio di informazioni.

Il confronto con chi si occupa quotidianamente di problematiche della vista ha permesso di farsi un'idea della molteplicità di tipologie di menomazione e, soprattutto, della conseguente difficoltà di comprensione di determinati canoni dell'opera d'arte nel momento in cui la persona ipovedente vi si trova di fronte.

Il mezzo individuato per cercare di mitigare le difficoltà derivanti dall'ipovisione è stato lo sviluppo di una applicazione digitale per smartphone e tablet. La creazione di questa app permette di utilizzare uno strumento di proprietà (lo smartphone personale) adattabile



Fig. 4. Fermo immagine del video sulla Pala di Santa Maria dei Fossi di Pintoricchio.

al contesto per rendere autonoma e indipendente la visita al museo, grazie a precise indicazioni del percorso e alla presenza di contenuti informativi adatti alla lettura e comprensione di opere d'arte da parte di persone con disabilità visiva.

Si è prodotta quindi una versione dimostrativa di questa applicazione, grazie anche all'utilizzo in prova di un ambiente digitale sviluppato da una startup di Bologna (Pharoart), una applicazione accessibile e dinamica, in grado cioè di rispettare tutti i canoni di accessibilità degli strumenti digitali e di adattarsi alle preferenze già impostate di default da ogni singolo utente (esempio: se l'utente ha impostato la grandezza dei caratteri su un determinato valore, lo stesso valore sarà replicato nell'app).

Questa versione di prova è stata poi proposta a un campione di visitatori ipovedenti adulti, contattati grazie all'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, e a ragazzi in età evolutiva, seguiti nel percorso di studi dal Centro di Consulenza Tiflodidattica.

Sono stati loro proposti contenuti creati utilizzando strategie comunicative ideate per l'occasione. Era necessario fornire delle coordinate informative puntuali per veicolare i significati di un'opera: affinché il racconto museale sia efficace e leggibile, infatti, è opportuno puntare non sulla quantità ma sulla qualità sia dei contenuti sia dei linguaggi attraverso i quali veicolare i contenuti stessi. Per semplificare la fruizione sono state divise le opere in poche categorie, ognuna da affrontare con la medesima strategia di comunicazione, a seconda di alcune caratteristiche intrinseche dell'opera stessa (dimensione, tecnica, supporto...).

Ogni categoria è stata poi indagata con proposte comunicative molteplici:

- l'evidenziazione di personaggi e dettagli, che possono essere individuati attraverso la sintassi del dipinto stesso, utilizzando alterazioni del contrasto dei colori e delle linee (figg. 1, 2);
  - la scomposizione dell'opera, che permette non solo di individuarne il ductus compositivo, tecnico ed estetico, ma anche di rendere comprensibile, attraverso il focus sui dettagli, la narrazione generale dell'opera, valorizzandone le stratificazioni; le parti diventano così simbolo particolare del tutto, elemento caratterizzante sia singolarmente sia nell'economia generale dell'opera (fig. 3);
  - brevi video didattici, sperimentati durante la fase di prova, come ad esempio un video didattico creato per la Pala di Santa Maria dei Fossi di Pintoricchio; il successo esperienziale di questa proposta nasce dalla possibilità di una lettura comparativa che si avvale del digitale come strumento aumentativo dell'opera, la quale nella sua concretezza diventa specchio di confronto immediato e diretto (fig. 4).
- Durante la visita guidata di prova con il campione di persone ipovedenti è stato proposto un questionario a domande ordinali, per verificare il gradimento delle proposte presentate. Sui dati raccolti è stata effettuata poi un'analisi SWOT, i cui risultati sono stati successivamente utilizzati per la revisione delle strategie di comunicazione.

## CONCLUSIONI

La partecipazione e il coinvolgimento di persone con disabilità è il fulcro intorno al quale ruota il progetto. In fase di ideazione delle strategie comunicative, un campione del target di persone a cui era indirizzato il prodotto finale ha collaborato attivamente, restituendo un feedback istantaneo alle proposte presentate, offrendo così l'opportunità e la possibilità di capire i limiti, modulare il tiro e trovare soluzioni alternative. Per veicolare i significati di un'opera è necessario fornire delle coordinate informative puntuali, e puntare sulla qualità dei contenuti e dei linguaggi, al fine di rendere il racconto museale efficace e leggibile.

Anche se è vero che ogni opera meriterebbe un'indagine specifica per le sue intrinseche peculiarità, sono state create delle categorie per caratteri comuni (dimensioni, supporto, collocazione ecc.), al fine di creare esempi applicativi di strategie di comunicazione per rendere accessibile la collezione della Galleria Nazionale dell'Umbria a un pubblico di persone ipovedenti, ma anche per renderla fruibile a tutti, in un'ottica di partecipazione al patrimonio inclusiva.

## RINGRAZIAMENTI

Ringrazio la prof.ssa Laura Teza per avermi supportato e incoraggiato a terminare il percorso di studi e, soprattutto, per avermi concesso l'opportunità di presentare il mio lavoro di ricerca su un argomento a cui sono diventato particolarmente sensibile. Ringrazio inoltre Valentina Mesina, autrice dell'apparato grafico di supporto alle idee da me proposte. Desidero, infine, ringraziare anche il Centro di Consulenza Tiflodidattica, presso l'Istituto Serafico di Assisi, per avere gentilmente concesso il materiale di studio.

## BIBLIOGRAFIA

AA.VV., 2005. *Questione di leggibilità. Se non riesco a leggere non è solo colpa dei miei occhi*. Venezia.

AA.VV., 2006. *L'arte a portata di mano*. Armando Editore, Roma.

AA.VV., 2008. *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*. Gangemi Editore, Roma.

AA.VV., 2011. *L'arte vista sotto un'altra ottica*. Armando Editore, Roma.

GAROFOLO I., CONTI C., 2013. *Accessibilità e valorizzazione dei beni culturali. Temi per la progettazione*. Franco Angeli, Milano.

GULLOTTA V., 2010. *I miei strumenti. Manuale per collaboratori all'integrazione e insegnanti di sostegno*.

PICCARDI F., 2018. *La didattica speciale per la disabilità visiva: la Tiflodidattica*. Corso di Specializzazione per le attività di Sostegno, Università degli Studi di Perugia, A.A. 2018-2019.

SCHIANCHI M., 2013. *Sai cos'è? Disabilità*. Bruno Mondadori.

### Siti web (ultimo accesso 10.06.2022)

1) Fondazione ASPHI Onlus, Tecnologie Digitali per migliorare la Qualità di Vita delle Persone con Disabilità

[asphi.it/2013/09/16/progettazione-universale-o-universal-design-o-design-for-all/](https://asphi.it/2013/09/16/progettazione-universale-o-universal-design-o-design-for-all/)

2) Il Sole 24 Ore, 24 Arteconomy, "L'icom non raggiunge un accordo sulla nuova definizione di Museo", di R. Capozucca, 1 ottobre 2019

<https://www.ilssole24ore.com/art/l-icom-non-raggiunge-accordo-nuova-definizione-museo-ACPQyBo>