Linguaggi accessibili, Beni culturali e buone pratiche. Un progetto di allestimento inclusivo del Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria e di "Vietato NON Toccare".

Stefania Poesini, Maddalena Chelini**, Lucia Sarti*, Fabio Martini***

**Laboratorio "Vietato NON Toccare"-Università di Siena*

*** Museo e Istituto fiorentino di Preistoria, Firenze*

vietato non toccare

MUSEO E ISTITUTO FIORENTINO DI PREISTORIA

Il Museo e Istituto fiorentino di Preistoria (MIFiP) ha iniziato nel 2018 un progetto di **allestimento accessibile** del proprio percorso espositivo in collaborazione con il Laboratorio "Vietato NON Toccare" un progetto nato nel 2004 nell'Università di Siena.

Il progetto di allestimento del MIFiP rientra nell'ampia riflessione che il Museo sta svolgendo sul ruolo che i servizi educativi museali possono svolgere sia a fianco dell'istituzione scolastica sia nell'ambito dell'educazione continua come luogo di apprendimento non formale, di scambio socio-culturale e di spazio pubblico aperto alle contaminazioni.

L'allestimento elabora le **buone pratiche** espositive messe a punto da Vietato NON Toccare, basate sulla filosofia della **Progettazione Universale (Design for All)** e sulle definizioni dell'ICF dell'Organizzazione Mondiale della Sanità che lega strettamente la condizione della disabilità al contesto ambientale.

Le soluzioni di comunicazione adottate, non rivolte ad una utenza in particolare, intendono offrire **un percorso di visita accessibile e accogliente al visitatore**, inteso come persona con esigenze e abilità diversificate (motorie, sensoriali, cognitive ed emotive) in situazioni che possono mutare nel corso della vita.

Alla base del progetto sta la ricerca di un'impostazione unitaria dell'allestimento, in particolare della comunicazione, e di **una metodologia partecipata e pluridisciplinare**, che viene seguita dalla fase conoscitiva a quella progettuale. Sono state previste:

- la condivisione del progetto con il personale e i collaboratori volto a garantire il rispetto e la valorizzazione della fisonomia dell'esposizione
-la formazione con attività immersive esperienziali e di *role playing*
-il confronto con le associazioni di categoria e i visitatori, per la conoscenza dell'ampia variabilità dei requisiti da considerare.

Altro principio qualificante è aver impostato **l'allestimento come work in progress** che costituisca un laboratorio di buone pratiche, in costante approfondimento metodologico e tematico, grazie anche al confronto con utenti, rappresentanti di categoria e specialisti del settore che abbiano anche verificato il percorso allestito.

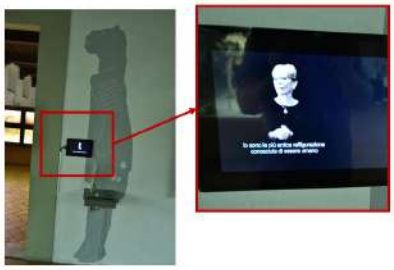
Considerata la diversità di ciascuna persona sono stati previsti accorgimenti variati secondo il concetto di **"accomodamento ragionevole"**, meno rigido talora rispetto le norme prescrittive, per prestare attenzione al carattere del contesto, all'estetica e ai caratteri artigianali dei reperti. Una mappa visuotattile semplificata all'ingresso permette di orientarsi. Spazi ampi consentono anche a sedie a ruote o passeggini di muoversi facilmente. Alcune sedute possono ridurre la fatica in un allestimento che cerca comunque una disposizione delle opere distanziata che non affatichi il visitatore con informazioni troppo lunghe o complesse.

I pannelli multisensoriali, posti ad una altezza che tiene conto del piano di osservazione di bambini e persone in sedie a ruote, sono le didascalie per gli argomenti e i reperti. I pannelli hanno più codici comunicativi e forniscono le **informazioni PER TUTTI**.

I reperti archeologici sono presentati in originale o in repliche in bassorilievo e in 3D, con textures differenziate che ne distinguono le diverse caratteristiche cromatiche, materiche e formali. Sono accompagnati da testi brevi con font ad alta leggibilità, caratteri aumentati, a rilievo e/o in Braille, con contrasto cromatico tra testo e fondo del pannello.

Il progetto "Vetrine aperte" è una scelta innovativa che permette di toccare reperti originali appositamente scelti per l'esperienza aptica. Ne deriva un più vivo coinvolgimento emozionale del visitatore che presta maggiore attenzione alle informazioni delle didascalie.

Ampliano le informazioni delle didascalie messaggi vocali per persone cieche e la traduzione nella lingua italiana dei segni (LIS) dei testi scritti, fruibili mediante dispositivi di ausilio e di sostegno (Qrcode).



Nel **progetto "Statue parlanti"** messaggi vocali e video su Ipad sono stati usati per postazioni che coinvolgono il visitatore con storytelling.

Il MIFiP cura costantemente la **formazione del personale di accoglienza** sulle metodologie di accompagnamento dei diversi pubblici.

Due temi di ricerca affiancano i criteri espositivi:

-**semplificazione del linguaggio**, scelta lessicale e gerarchizzazione delle informazioni. Questa pratica è legata anche alle attività con gruppi di persone con Alzheimer e autismo;

-**scelta dei materiali** da utilizzare per le repliche, valutando il loro valore estetico, la sensazione di gradevolezza al tatto e la rassomiglianza con il materiale originale. Scopo di questa ricerca è coniugare l'artigianalità (archeologia sperimentale) con la precisione del disegno e della riproduzione tecnica tridimensionale. Essa si basa sul principio che la materia nella quale l'oggetto è realizzato costituisce non solo un'emozione immersiva ma anche un aiuto per la comprensione cognitiva del reperto.