

Vietato non toccare

un nuovo modo di parlare di accessibilità un cantiere sempre in movimento un nuovo modo di progettare

Il percorso museale tattile olfattivo Vietato non Toccare, è un laboratorio finalizzato all'esemplificazione delle buone prassi da adottare nella progettazione degli ambienti dedicati all'arte e alla cultura.

Il progetto di Vietato non Toccare si pone come obiettivo l'abbattimento sia delle barriere architettoniche, modulando degli spazi totalmente accessibili per una persona con disabilità motoria; sia delle barriere di tipo sensoriale, causa di alterazione della percezione visiva; sia, inoltre, delle barriere di tipo emotivo riguardo la percezione, in particolari condizioni psicofisiche, di ambienti insicuri, pericolosi o faticosi.

Vietato non Toccare è un modo di pensare alla progettazione in maniera innovativa, completamente universale, che ha come modello di riferimento non una particolare tipologia di utenza ma l'UOMO e tutte le trasformazioni che durante l'arco della vita si trova ad affrontare.

All'entrata della mostra, i visitatori sono invitati a bendarsi, poi in piccoli gruppi di due o tre persone si affidano ad una guida.

Il termine "affidare" non è eccessivo, perché trovarsi improvvisamente privi della vista ed entrare in un ambiente sconosciuto comporta un forte carico emotivo, che viene superato grazie alla preparazione delle guide.

Comincia così il percorso al buio: si esplora con il tatto, si percepisce con l'olfatto e con l'udito, si usano quindi quei sensi che crediamo normalmente di utilizzare, ma subito ci si accorge di quanto in realtà essi siano gregari della vista. La prima reazione è quella di ripercorrere le strade della memoria per cercare di capire, ma non tutto ciò che stiamo vedendo con le mani è a noi conosciuto, e allora finalmente iniziamo ad utilizzare questi nostri sensi sempre posseduti e così poco usati.

Progettazione accessibile per l'utenza ampliata

Il gruppo di lavoro di "Vietato non toccare" è in grado di progettare e realizzare allestimenti e percorsi museali e turistici accessibili per tutte le tipologie di utenza.

La progettazione prevede non solo la costruzione di un percorso privo di barriere fisiche e architettoniche in senso stretto ma privo anche di barriere sensoriali che spesso limitano l'autonoma fruizione del sapere per molte persone.

La progettazione accessibile si articola in diversi momenti:

- lo studio di fattibilità;
- la valutazione dei vincoli storici, artistici e paesagistici;
- l'analisi e l'individuazione dei possibili interventi;
- la realizzazione di un percorso modulare in base a direttive scientifiche e didattiche.

Nello specifico caso del percorso museale tattile olfattivo Vietato non Toccare, la progettazione universale si è concretizzata in una serie di buone prassi che hanno previsto la realizzazione di stazioni con reperti originali o riproduzioni e calchi da esplorare con le mani; la creazione di un percorso podo-tattile e il posizionamento dei corrimano per orientare le persone non vedenti e ipovedenti all'interno del museo; il posizionamento di pannelli dotati di pennellature con contrasti cromatici e caratteri cubitali per ipovedenti; il posizionamento di mappe tattili adatte a persone ipovedenti, vedenti e cieche; la creazione di un impianto di illuminazione che corrisponda alle reali esigenze di persone ipovedenti e la creazione di stazioni olfattive, di ambientazioni sonore e di un'ambientazione naturale (esempio: Bosco, interno di una caverna etc..) in grado di coinvolgere tutti i sensi del visitatore.

Infine, la produzione di guide e cataloghi della mostra in Braille per i non vedenti e a caratteri ingranditi per gli ipovedenti.

Consulenza nella progettazione accessibile di musei e spazi espositivi

La consulenza nella progettazione universale è offerta a tutti gli operatori e ai progettisti del settore cultura che vogliono rendere accessibili i musei e i percorsi culturali in genere. La consulenza che noi offriamo prevede uno studio analitico e funzionale degli spazi e mira a fornire le linee guida per la progettazione e il restauro, l'adattamento e il collaudo degli allestimenti.

La formazione in Vietato non Toccare

La Formazione rappresenta uno degli elementi cardine del progetto di Vietato non Toccare ed è finalizzata a fornire tutta una serie di strumenti cognitivi non solo a figure specifiche come ad esempio le guide museali o ad operatori del settore turistico, ma anche a tutte quelle figure che svolgono il proprio lavoro soprattutto relazionandosi con il pubblico.

La formazione può essere suddivisa in moduli distinti, ma contaminanti tra loro. In una prima parte sono previsti una serie di laboratori formativi esperenziali, che hanno come obiettivo l'acquisizione di capacità relazionali necessarie ad un migliore approccio alle disabilità, siano esse motorie che sensoriali. La metodologia prevista è quella delle lezioni frontali, analisi dei casi, role playing e learning in team. Una seconda parte è dedicata alla progettazione accessibile e può essere immaginata come un cantiere aperto che si esplica in studi di fattibilità, simulazione di ambienti etc etc.

I temi che verranno trattati possono essere così brevemente illustrati:

- Il linguaggio e l'immaginario della disabilità: rapporto tra individuo e disabilità, cambiamento terminologico, l'ICF (classificazione Internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute).

- Viaggio nelle varie disabilità: motorie, uditive, visive; approccio e conoscenza delle diverse modalità di interazione.

- La relazione d'aiuto, la comunicazione interpersonale, la comunicazione verbale - non verbale, l'ascolto attivo (dal

tradizionale modo d'aiuto alla relazione d'aiuto), l'empatia e la risoluzione dei conflitti.

- Dalla normativa sull'accessibilità all'accessibilità della normativa: excursus legislativo sull'accessibilità all'informazione, alla comunicazione, all'informatizzazione; riflessione sulla concreta e reale accessibilità della legislazione stessa.

- I principi della progettazione universale e dell'utenza ampliata: riflessione sulla progettazione di ambienti e servizi fruibili da tutti, dalle barriere architettoniche al Design for all.

La comunicazione che include.

Una mostra pensata per essere accessibile a tutti i cittadini deve sviluppare anche una strategia comunicativa che non trascuri nessun tipo di utenza, anche quella meno sensibile ai tradizionali mezzi comunicativi.

E una comunicazione accessibile deve avere dei caratteri imprescindibili: deve essere semplice, diretta e plurisensoriale.

Da un punto di vista comunicativo, la scelta di chiamare la mostra Vietato non Toccare presenta i caratteri di rottura, di qualcosa di inusuale; inoltre, il claim della mostra, Vietato non Toccare, si basa su un'interferenza cognitiva e, impossessandosi di una forma fortemente stereotipata come *vietato toccare*, la ribalta di senso e ne dà un'impronta inusuale, di rottura, appunto,

soprattutto se contestualizzata in un ambiente che presenta forti caratteri consolidati come quello museale.

Ogni città che ospiterà Vietato non Toccare avrà la sua campagna pubblicitaria specifica. È una scelta necessaria e naturale, finalizzata alla creazione di un forte legame con il territorio che ospita la mostra;

Una comunicazione specifica, però, che porti con sé il messaggio di Vietato non Toccare: rendere universale l'accessibilità ai beni culturali.

Inoltre, quello di Vietato non Toccare è un invito speciale: far riposare un senso per risvegliare gli altri quattro. Utilizzare questi sensi al posto della vista implica riscoprire l'aspetto ludico della conoscenza; il ritorno all'infanzia, dove, per apprendere non si utilizza esclusivamente la vista ma è tutto il corpo che si protende verso il mondo esterno.

Una campagna che si basi inoltre su un segno grafico forte, in grado di prestarsi ad una lettura univoca ed immediata grazie anche alla scelta cromatica che ha come caratteristica principale i colori bianco e nero, il cui contrasto agevola la lettura da parte degli ipovedenti.

L'archeologia preistorica in Vietato non Toccare

L'archeologia preistorica, ovvero, l'ambito culturale-scientifico, all'interno del quale si è mosso il percorso museale

tattile olfattivo Vietato Non Toccare, si è dovuta confrontare sia con la necessità di rendere il più possibile fruibili e accessibili le problematiche ad essa stessa connesse, sia con la volontà di dare un'immagine esaustiva ed efficace di quelli che sono i suoi diversi ambiti di ricerca, sperimentando percorsi e soluzioni del tutto nuove per gli stessi adetti ai lavori.

La prima problematica affrontata ha riguardato la scelta degli oggetti da esplorare, naturalmente tutti in copia ed eseguiti da sperimentatori che avendo come modello i pezzi originali si sono preoccupati di riprodurli utilizzando, quando possibile, gli stessi materiali e soprattutto le stesse tecniche impiegate dagli uomini nelle diverse fasi della preistoria. Si è trattato allora di realizzare dei reperti che riuscissero ad essere sufficientemente comprensibili al tatto una volta fornite le opportune indicazioni e al contempo in grado di fornire una visione il più possibile completa e chiara dell'ambito culturale di riferimento. La visita è stata organizzata quindi in diverse *stazioni*, tavoli sui quali sono stati poggiati gli oggetti che progressivamente vengono sottoposti dalla guida all'attenzione dei visitatori. La visita inizia dando delle informazioni sull'ambiente in cui la mostra è inserita, tutto ciò per superare la sensazione di disorientamento che soprattutto i "normovedenti" avvertono quando vengono bendati; si associa a questo la consultazione di una pianta tattile del museo e di una scala del tempo utile per rappresentare l'arco cronologico coperto dalla preistoria, con la durata delle diverse fasi che la caratterizzano (Paleolitico, Neolitico, Età dei Metalli) rese con segmenti di lunghezza differente.

Il primo tavolo-stazione è stato organizzato in modo da far conoscere tutti i tipi di materie prime, organiche e inorganiche, utilizzate nella preistoria per costruire utensili, ornamenti, abiti etc. Questo tipo di manipolazione si rende indispensabile tenendo conto del fatto che i visitatori si troveranno successivamente a toccare diversi tipi di oggetti fabbricati con quelle stesse materie prime che, a questo punto, possono essere più facilmente riconosciute.

Successivamente vengono presentati i calchi di cinque crani riferibili ad ominidi che hanno segnato le tappe principali dell'evoluzione umana.

In questa esperienza, è compito soprattutto dell'accompagnatore guidare la mano del visitatore verso quelle parti del cranio che, nel corso dell'evoluzione, hanno subito le trasformazioni più evidenti e significative.

Il passaggio seguente al tavolo del Paleolitico (antica età della pietra) permette di maneggiare tutta una serie di strumenti usati dall'uomo nella sua vita quotidiana, quindi per la caccia, per le diverse produzioni artigianali. Si tratta generalmente di utensili in selce, in osso, in corno ma anche di oggetti di ornamento o d'arte come la famosa *venerina* o *dea madre* della preistoria. La stazione successiva, riferita al Neolitico (età della Pietra Nuova) è stata concepita proprio per rendere l'idea del radicale cambiamento economico e nello stile di vita introdotto da questa nuova fase cronologica: con l'argilla incominciano le produzioni dei primi recipienti in ceramica.

Continuando il cammino, con la stazione dell'Età dei Metalli, vengono presentati una serie di oggetti legati proprio alla

lavorazione del metallo, partendo dallo stampo in cui veniva colata la materia prima fusa.

Alle varie stazioni, si sommano inoltre alcune stazioni monolite in cui sono rappresentate importanti incisioni rupestri che si rifanno ad alcuni dei principali momenti che caratterizzano la preistoria europea. In questo caso, il visitatore viene sollecitato affinché presti attenzione all'odore emanato dalle steli stesse che riproducono profumi importanti per contestualizzare le rappresentazioni: *odore di muschio e pellami* per le steli riferite al Paleolitico, in cui ritroviamo le rappresentazioni naturalistiche di animali frequenti all'interno delle grotte; *odore di fieno* per le steli riferite alle fasi più recenti della Preistoria, in cui sono riconoscibili scene di vita legate all'agricoltura come l'aratura.

Conclusioni

Vietato non toccare incarna il compito primo della ricerca, quello cioè di rendere migliori gli ambienti in cui viviamo.

Nel 2003 – anno europeo delle persone con disabilità – vi è stato nel nostro paese un fiorire di percorsi museali accessibili per persone con disabilità. Si è trattato, molto spesso – tranne alcune eccezioni – di brevi percorsi dove una persona con disabilità poteva “assaggiare” un po' di cultura.

L'intento che muove, invece, Vietato non Toccare è che la fruizione dell'arte e della cultura non può essere momentanea o limitata ad un evento singolo, ma deve essere continua ed immediata per tutte e tutti.

Dunque si potrebbe iniziare a parlare di un vero e proprio "*sistema Vietato non Toccare*" che, attraverso la creazione di una collaborazione tra gli enti promotori del progetto, ovvero l'Università di Siena (nello specifico, l'Ufficio Accoglienza Disabili e Servizi DSA, il dipartimento delle Scienze storiche e dei Beni culturali), la Crui (Conferenza dei Rettori delle Università Italiane), i musei e tutti gli attori in ambito culturale, può diventare un'occasione importante di lavoro per tanti giovani laureati di diversi corsi di laurea del nostro Ateneo.

La particolarità di Vietato non Toccare consiste nel fatto di aver messo a sistema una serie di attori con diversi profili professionali che hanno quasi sempre lavorato individualmente.

Un *impresa* che si occupa di progettazione e che mette in rete, dunque, comunicatori, ingegneri, architetti, museografi, archeologi, artigiani ma che si prefigge anche e soprattutto il compito di "*formare*".

La vera *impresa* è, infatti, quella di formare nuove professionalità capaci di agire nel più ampio settore del nostro paese: i beni culturali