

Museo facile

Un nuovo sistema integrato di comunicazione e accessibilità culturale. Obiettivi, metodi, esperienze

di [Ivana Bruno](#), [Gianluca Lauti](#)

“Museo Facile” è un progetto di comunicazione e accessibilità culturale, promosso nel 2012 dal Dipartimento di Lettere e Filosofia dell’Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale (responsabile e coordinamento scientifico: Ivana Bruno, professore associato di Museologia, critica artistica e del restauro), in collaborazione con il Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo (Centro per i Servizi Educativi del Museo e del Territorio) e realizzato in partenariato con l’Istituto Statale per Sordi, la Federazione Nazionale delle Istituzioni Pro Ciechi Onlus e il Centro Universitario Ricerca e Innovazione per gli studenti con disabilità (CUDARI) dell’ateneo di Cassino.

Fasce di pubblico diversificate

Il progetto mira a favorire l’accesso culturale ai musei grazie ad un sistema di comunicazione integrata, dinamica e comprensibile da fasce di pubblico diversificate, con attenzione anche alle persone con disabilità. Tale sistema – coniugando strumenti tradizionali e nuove tecnologie – prevede la progettazione e la realizzazione di supporti comunicativi e contenuti multimediali basati su chiarezza, leggibilità, coerenza grafica e accessibilità, in linea con gli standard nazionali e con l’orientamento dell’Unione Europea nel settore della cultura.

Linguaggi diversi

Il confronto interdisciplinare e la progettazione partecipata ne rappresentano il presupposto metodologico. L'integrazione di competenze dal mondo accademico, dalle istituzioni attive nell'educazione al patrimonio, dai soggetti che operano nel settore delle disabilità sono funzionali alla realizzazione di un sistema di comunicazione che, attraverso modalità e linguaggi diversi, possa rendere inclusiva l'esperienza museale.

Sussidi alla vista

Grazie a questo *modus operandi* sono stati realizzati, ridisegnandoli e ripensandoli secondo i canoni del *Design for all*, i principali sussidi alla visita: cartellino dell'opera, pannello informativo, scheda di sala, segnaletica interna etc. Pur in linea con la tradizione, questi strumenti presentano importanti innovazioni nelle loro componenti tipiche – testo, supporto, grafica – guadagnando in funzionalità ed efficacia comunicativa. È stata rivolta infatti particolare attenzione al testo scritto, tenendo conto dell'importanza delle regole di semplificazione del linguaggio, ma anche allo studio del suo supporto e della sua componente grafica.

Ausili specifici, integrati negli apparati – in particolare tavole tattili e altri materiali tiflodidattici, video in Lingua dei Segni Italiana (LIS) – favoriscono un approccio accessibile e diretto alle collezioni museali anche ai visitatori con disabilità visiva e uditiva, nell'ottica dell'integrazione e della partecipazione attiva di pubblici diversi.

Un sistema integrato

Questo sistema integrato di comunicazione e accessibilità museale è stato applicato in vari contesti museali grazie a finanziamenti ottenuti direttamente dalle istituzioni coinvolte oppure tramite la partecipazione con esito positivo a bandi competitivi.

Dopo la sperimentazione al Museo H.C. Andersen di Roma, il progetto è stato realizzato al Museo dell'Abbazia di Montecassino (sezione arte medievale), per il museo diffuso Luoghi del

Contemporaneo a Cassino e presso il Museo Guglielmo Romanazzi Carducci di Putignano (Bari) (sezione Collezione Giuseppe Albano).

L'app «Mus-A. Museo Aperto»

Il progetto «Museo Facile» ha dato origine ad un laboratorio di ricerca che, dal 2018, opera all'interno del Centro di Eccellenza del Distretto Tecnologico Beni e Attività Culturali della Regione Lazio ed è impegnato anche nel settore della formazione sull'accessibilità. Sono stati organizzati due Corsi di alta formazione professionale, oggi alla seconda edizione, uno sull'Accessibilità museale, con attenzione agli strumenti e tecnologie assistive, l'altro sull'Educazione al patrimonio. L'obiettivo, in linea con le nuove sfide del museo, è sviluppare competenze trasversali per favorire l'accessibilità museale, con attenzione alla sua accezione culturale, da parte di tutti i pubblici, progettare sistemi informativi basati sul *Design for all* e favorire nuovi approcci per la mediazione del patrimonio. Seguendo questa direzione, in collaborazione con l'Istituto Statale per Sordi e con il sostegno della Direzione Educazione e Ricerca del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo e della Galleria Borghese, è stata ideata un'applicazione mobile dal nome «Mus-A. Museo Aperto», pensata come una tecnologia per tutti, semplice da usare e da capire, anch'essa fondata sulla coprogettazione. Una nuova opportunità fornita da un uso appropriato e intelligente della tecnologia, che può contribuire a perseguire l'*audience development*, fornendo un apporto importante al rinnovamento della *mission* tradizionale del museo, non più soltanto luogo della conservazione e dell'esposizione delle collezioni ma «spazio relazionale» e vero e proprio motore di cambiamento sociale. *(questa prima parte è stata scritta da Ivana Bruno)*

* * *

Un museo può essere reso più accessibile sia attraverso una efficace organizzazione del materiale museale, sia attraverso la

semplificazione del linguaggio verbale e, in particolare, di tutte le scritte esposte rivolte agli utenti del museo. Sul piano operativo, gli elementi da semplificare sono, in ordine di importanza decrescente, i pannelli, i pieghevoli, le didascalie.

In genere, un testo museale non è *semplice* o *complesso* in un senso astratto, ma è tale piuttosto in rapporto alle competenze di un destinatario specifico. Esistono, infatti, varie fasce di utenti culturalmente deboli (quali, ad esempio, i parlanti non nativi, i bambini e gli adolescenti, le persone con alcune specifiche disabilità, gli analfabeti di ritorno) e per ciascuna di queste fasce è necessario un preciso percorso semplificato. A queste categorie, si possono aggiungere, su un piano leggermente diverso, quegli utenti con un buon bagaglio culturale, ma con competenze distanti da quelle del museo che si trovano a visitare.

Semplificare il lessico e la sintassi

Nei casi in cui è possibile, risulta molto utile conoscere le tipologie degli utenti deboli che presumibilmente e prevalentemente frequenteranno il museo. I materiali elaborati possono essere collocati direttamente nel museo interessato o resi disponibili *online* per una fruizione a distanza del museo (nel caso di musei che prevedano questa formula).

Normalmente la semplificazione riguarda il testo, il lessico e la sintassi. La semplificazione testuale riguarda tutti quei settori del testo che si collocano “al di sopra della frase” (e soprattutto il collegamento tra le parti del testo); rientra in questo ambito anche tutto quanto concerne il paratesto (e, in genere, tutto ciò che ruota intorno al testo), come la dimensione e il colore dei caratteri, la disposizione e la tipologia dei pannelli, la creazione di testi interattivi e di sistemi di ludo-didattica rivolti soprattutto ai bambini e agli adolescenti. La semplificazione del lessico (in particolare dei termini settoriali) è eseguita attraverso operazioni di vario tipo, come, ad esempio, l’omissione dei tecnicismi specifici non semplificabili, l’adattamento del registro, l’inserimento delle glosse esplicative. La

semplificazione sintattica, infine, quando è necessaria, è eseguita tenendo conto delle capacità di attenzione e di concentrazione di un lettore medio, rispettando principi di *brevitas* sviluppati soprattutto in ambito psicolinguistico.

Un glossario *empirico*

Una parte della terminologia storico-artistica non può essere semplificata se non a prezzo di una eccessiva banalizzazione del testo. Spesso, dunque, risulta necessaria l'istituzione di un glossario (consultabile online e direttamente nelle sedi museali) che prende forma in modo empirico ed è costituito dalle sole voci effettivamente impiegate nei pannelli, nei pieghevoli e nelle didascalie.

(questa seconda parte è stata scritta da Gianluca Lauta).