

Open! Progetti e strategie curatoriali museali per l'inclusività

Open! Design and Curatorial Museum Strategies to Inclusiveness

Research confirms that museums are health allies (Fancourt and Finn, 2019). Under this assumption, all should be guaranteed physical, psychological, sensorial, and cultural access to museum sites. Being a place “open to the public, accessible and inclusive” and fostering “diversity and sustainability,” a museum project should consider encountering all deficits and the absence of cultural barriers. To become completely inclusive, the museum needs to work on differences, considering diversity a value and excluding the dichotomy of normality-disability in favour of the coexistence of differences. As public places, Italian museums are usually hosted inside accessible buildings. On the contrary, the exhibit layout is not automatically accessible – due to the high of the objects and panels, font size, layout of captions, color of the rooms, integration of languages, and multimedia – and rarely embeds systems dedicated to the audiences’ deficits. Through the discussion of selected case studies and best practices, the paper illustrates the strategies that will lead the refurbishment project of the Ceramic Museum of Montelupo Fiorentino (FI). It considers the experiences of renowned museums, like the Van Abbe Museum in Eindhoven, and the Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum in New York, USA, little performing museums such as the Museum Benozzo Gozzoli in Castelfiorentino, Italy. The paper merges the curatorial and exhibit design perspective. The design translates the curatorial message into a space installation. Still, speaking about inclusiveness, accessibility, and fruition, one cannot exclude aspects like narrative, inclusive language, and specific use of off site and online instruments. Everything should be calibrated and designed accordingly. Therefore, refurbishing the Ceramic Museum is the occasion to consider the new exhibit design as a laboratory for inclusiveness and the ground for implementing best practices in little museums.

Giada Cerri Università degli Studi di Firenze, Dipartimento di Architettura. Architetto e PhD in Management and development of cultural heritage (IMT Lucca), è docente a contratto e assegnista di ricerca presso il DIDA, UNIFI. Con l'attività didattica e di ricerca porta avanti la pratica professionale, occupandosi di consulenza, progettazione e allestimento museale.

Lorenza Camin Direttrice scientifica del Museo della ceramica di Montelupo Fiorentino. Archeologa, ha svolto attività lavorativa in ambiti differenti che spaziano da mansioni di responsabilità in progetti di scavo e di ricognizione a incarichi di consulenza scientifica per l'allestimento di percorsi museali e curatela mostre. Attualmente è direttrice scientifica del Sistema Museo Montelupo (Montelupo Fiorentino, FI).

I paragrafi Introduzione, Casi studio e buone pratiche, Discussione sui casi studio sono da attribuire a Giada Cerri, il paragrafo Conclusioni è da attribuire a Lorenza Camin.

Introduzione

Il Museo della Ceramica di Montelupo Fiorentino (FI) ospita la collezione di maggiore spicco del Sistema museale Montelupo. Il museo racconta la plurisecolare tradizione ceramica di Montelupo, rinomata “fabbrica di Firenze” conosciuta nell'intero bacino del Mediterraneo. La storia del museo inizia nel 1973 con il ritrovamento del cosiddetto Pozzo dei lavatoi (XIII secolo). Alla metà del XIV secolo, quando la sua funzione originaria cessò, il pozzo, profondo oltre 31 metri e largo circa 2,50 metri, fu riempito con gli scarti di lavorazione delle vicine fornaci ceramiche. Il recupero di questi manufatti e i successivi scavi effettuati all'interno della cerchia muraria hanno permesso di ricostruire l'attività produttiva di Montelupo dal XIV al XVIII secolo. La gran parte delle maioliche esposte nel museo rappresenta ciò che la filiera considerava un prodotto di scarto e che a causa di alcune imperfezioni non poteva essere venduto.

In una strategia di valorizzazione di tutto il sistema museale, Museo, Comune di Montelupo Fiorentino e Fondazione Museo Montelupo hanno avviato un percorso progettuale per la realizzazione del nuovo allestimento della collezione permanente.

L'edificio del museo, una ex-scuola, non ha barriere architettoniche, così l'attenzione progettuale è rivolta all'allestimento e all'integrazione tra spazio e programmazione dei servizi e tra gli spazi fisici e virtuali. La sensibilità sul tema dell'accessibilità è un aspetto consolidato. Il museo è dotato di un itinerario per persone cieche e ipovedenti (mattonelle tattili, contenenti le decorazioni caratteristiche delle ceramiche e didascalie in Braille), collabora con educatori museali nell'organizzazione di attività dedicate a persone cieche e sorde, con professionisti competenti in ambito geriatrico e cura delle demenze, e partecipa a programmi per persone con l'Alzheimer e coloro che se ne prendono cura. Manca però un progetto di accessibilità e inclusione ampio e integrato. Partendo dalla definizione che il museo è un luogo “aperto al pubblico, accessibile e inclusivo” che promuove “la diversità e la sostenibilità” (ICOM, 2022), il nuovo allestimento intende rivolgersi a più pubblici, cercando di superare la dicotomia normalità-disabilità a favore di una “coesistenza delle differenze” (Acanfora, 2021). L'obiettivo del progetto è rendere possibile la visita autonoma delle sale a più persone possibili e riuscire ad abbattere anche eventuali muri culturali, comunicare cioè che il museo è un luogo dove tutti sono benvenuti.

Lo studio dei riferimenti è una fase fondamentale per il progetto. È necessario prendere in considerazione ciò che è già stato sperimentato, identificare quali strumenti possono migliorare la comprensione degli spazi e dei contenuti culturali e individuare strategie progettuali efficaci e sostenibili, in un'ottica di coerenza e programmazione di lungo periodo. Il paper presenta una riflessione su quattro casi studio, due internazionali e due italiani, che lavorano sui temi dell'accessibilità e dell'inclusione e analizza gli aspetti allestitivi e museologici. L'obiettivo è avviare una discussione sui riferimenti selezionati e trarne elementi utili per il progetto del nuovo allestimento del Museo della ceramica.

Casi studio e buone pratiche

Un museo virtuoso cerca di rispondere alle esigenze di un pubblico composito, considerando disabilità, esigenze e interessi diversi, e cerca di ampliare il proprio bacino di riferimento applicando strategie di coinvolgimento. Ciò si traduce, nel caso degli spazi, in progetti multidisciplinari che integrano il progetto di allestimento con quello dei servizi per il visitatore, delle tecnologie multimediali e della comunicazione. I musei che applicano da tempo buone pratiche legate all'accessibilità e all'inclusività sono molti, soprattutto nel mondo anglofono, mentre in Italia questa sensibilità è relativamente recente (Ciaccheri, 2021).

Dallo studio dei riferimenti parte la riflessione sulle possibili soluzioni attuabili nel progetto per Montelupo. Sono stati selezionati due eccellenze internazionali, Cooper Hewitt, Smithsonian



Fig. 01 Assonometria della mostra *The Senses* (2018). Lo spazio caratterizzato dal grigio scuro delle pareti è articolato con divisori curvi costituiti da telai metallici appesi. Cooper-Hewitt

Design Museum di New York City, USA, e Van Abbe Museum a Eindhoven, Paesi Bassi, che si distinguono per lungimiranza delle soluzioni e capacità innovativa, e due casi italiani, MuSE a Trento e BeGo a Castelfiorentino (FI), attori e costruttori di buone pratiche museali. Sebbene i casi siano diversi, per localizzazione, capacità di spesa, numero di ingressi, dimensione del personale, tutti sono accumulati dall'attitudine alla sperimentazione e dalla ricerca sull'accessibilità.

Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, New York City

Il museo newyorkese, dedicato al design e all'arte decorativa, è anche centro di ricerca e di formazione specializzata. Il museo non ha barriere architettoniche e offre molti servizi al visitatore. Sono disponibili su richiesta, per esempio, sedie a rotelle, sgabelli portatili, *Sensory support bag*, sia per adulti che per bambini contenti tappi auricolari e *fidget*, e sistemi di audio descrittivi per ipovedenti e ciechi per alcune mostre.

Molta attenzione è dedicata alla preparazione della visita da casa e alla personalizzazione in base alle specifiche esigenze. Per esempio, un visitatore può scaricare la descrizione audio di alcune mostre o stampare materiali, come planimetrie del museo e descrizioni. Per la mostra *Jazz Age* (2017) è stato sviluppato un codice informatico per stampare i testi delle didascalie della dimensione desiderata, da 18 a 28 punti di grandezza, con un font leggibile e dal forte contrasto, testo nero su fondo bianco. Il codice è stato poi implementato e oggi la stessa funzione può essere eseguita su uno smartphone ed è disponibile sia per le mostre che per la collezione permanente.

La mostra *The Senses: Design Beyond Vision* (2018), dedicata alla capacità, e sensibilità, del design nello sviluppare progetti attenti alla percezione e ai cinque sensi, è stata un'occasione per sviluppare un allestimento accessibile (Fig. 01). In questo ambito, è stata sperimentata una didascalia accessibile che fornisce le informazioni in tre modi: testo stampato, con alto contrasto e altezza font adeguata, testo in Braille e contenuti multimediali, in formato testo e audio, accessibili inserendo nella *app* dedicata un numero identificativo. Una banda gialla segnalava la possibile interazione con l'oggetto in mostra (Fig. 02).

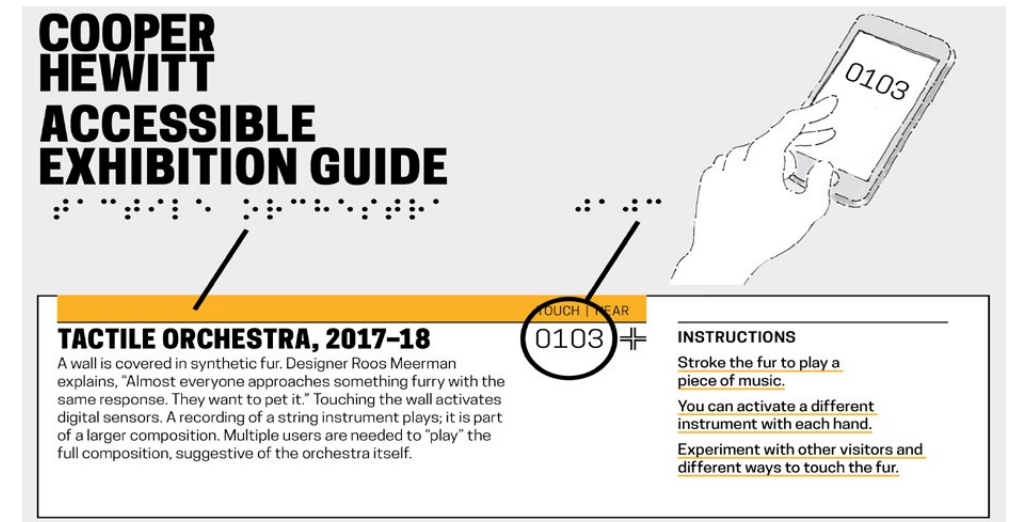


Fig. 02 Struttura della didascalia accessibile. Il titolo e il numero, anche in braille, identificano l'oggetto descritto dalla didascalia. L'interazione con un oggetto (tatto, udito, olfatto) è identificata da una fascia gialla texturizzata. Il linguaggio direzionale indica dove si trova l'oggetto rispetto all'etichetta e quale interazione è disponibile. Inserendo il numero nell'applicazione *Accessible Exhibition Guide* si può accedere ai contenuti audio e testi. Cooper-Hewitt

Van Abbe Museum, Eindhoven, Paesi Bassi

“Il Van Abbe Museum è uno dei primi musei pubblici dedicati all'arte contemporanea inaugurati in Europa [...] Il museo ha un approccio sperimentale circa il ruolo dell'arte nella società. Apertura, ospitalità e scambio di conoscenze sono importanti per noi”. Con queste parole il museo si presenta, dichiarando i suoi valori e gli obiettivi generali.

L'accessibilità online permette di preparare la visita da casa, mentre la digitalizzazione delle opere di esperire il museo anche da remoto. Tra i tanti target di riferimento, il programma *Unlimited Vanabbel* lavora nella direzione delle disabilità (ciechi e ipovedenti, sordi e ipoacusici, Alzheimer, persone con autismo) ma i servizi sono articolati per essere disponibili per tutti. Per esempio, la *Special Guest App* è pensata per coloro che si trovano all'ospedale, in visita o pazienti, e visto che lì il tempo può essere molto dilatato, possono approfittarne e scoprire la collezione. Il progetto *Visiting the museum with a robot* permette di compiere la visita del museo attraverso gli occhi di un robot (Fig. 03). Autonoma o guidata, è pensata per persone confinate a casa ma è aperta a tutti. Ciò consente anche a chi non può permettersi economicamente lo spostamento a Eindhoven di visitare il museo. Un programma pilota sta studiando un tipo di visita a basso impatto, pensata, ma non limitata, a persone con autismo, mentre quello educativo ha molti target, dai bambini agli studenti universitari.

Il museo è consapevole che rendere un museo accessibile sia un lavoro continuo e cerca di coinvolgere varie persone portatrici di interessi. Per esempio, persone sorde e con ipoacusia hanno fatto notare che la diversa vibrazione e assorbimento dei materiali può fungere da *wayfinding* sensoriale se ben progettato. Le mostre temporanee, come con *De-linking and Relinking. Multi-sensory collection presentation*, sono occasione di ricerca. Lo scopo di questa era arricchire l'esperienza multisensoriale di ciascuno e rendere l'allestimento accessibile ad un ampio pubblico. Venticinque dispositivi multisensoriali, inclusi testi in Braille, diffusori olfattivi, disegni tattili e paesaggi sonori, sono stati realizzati coinvolgendo artisti contemporanei, professionisti specializzati nel campo dell'accessibilità e l'associazionismo.



Fig.03 Servizio *Visiting the museum with a robot*. Van Abbe Museum

MuSE Museo delle scienze, Trento

Ricerca scientifica e benessere delle persone sono parole chiave della *mission* del MuSE. Il museo firmato Renzo Piano, che ha anche la direzione artistica degli allestimenti, dichiara di essere “senza ostacoli”. Per una maggiore fruizione è possibile richiedere gratuitamente un passeggino, una sedia a rotelle o un marsupio per bambini. Il sito web ha una versione accessibile, il linguaggio è semplificato e il contrasto tra lettere e sfondo è alto, e vi si evidenziano i servizi per target di utenza specifici, tra cui visite guidate dedicate.

I target principali del museo sono bambini e ragazzi. Il museo organizza molte iniziative educative, collaborazioni con le scuole e con gli studenti e corsi di formazione per i docenti. L'obiettivo è creare sinergie con i giovani e la relazione con questo pubblico è coltivata fin dai primi mesi di vita. Per i piccolissimi c'è infatti un'area specifica, chiamata *Maxi Ooh! La scoperta inizia dai sensi*, che si rivolge ai bambini da zero a cinque anni e ai loro genitori.

Gli spazi e gli allestimenti rispondono sia alle esigenze espositive delle collezioni che alle esigenze legate alla varie attività (Fig. 04). Queste, la ricerca e la corposa opera di comunicazione sono animate da un team interno che conta più di cinquanta unità. Altro aspetto rilevante è la presenza di una rete di collaborazioni, di cui fanno parte associazioni locali, enti provinciali e nazionali, che lavora sul tema dell'accessibilità e i cui esiti sono raccontati nelle pagine web dedicate.

BeGo - Museo Benozzo Gozzoli, Castelfiorentino, Firenze

Il BeGo è un piccolo museo civico della provincia fiorentina. L'architettura del museo è un grande contenitore, costruito ex-novo, che custodisce i frammenti architettonici e gli affreschi di due tabernacoli affrescati da Benozzo Gozzoli nella seconda metà del Quattrocento. All'interno, due volumi a quote diverse ospitano gli affreschi. Lo spazio libero intorno, necessario per la fruizione dei manufatti, permette di accogliere molte persone e le varie iniziative organizzate dal museo.

Come si evince dal logo, apertura e accessibilità sono aspetti prioritari. Il punto di forza sono le attività educative e i servizi di mediazione per rendere la visita “piacevole e coinvolgente”. Il personale, composto da tre persone, è altamente specializzato e offre servizi a vari target con disabilità. Un'attenzione manifesta già dal sito web, dove la sezione più corposa è dedicata agli



Fig.04 Momento della visita con le guide formato *Easy to read* e CAA - Comunicazione Aumentativa Alternativa. MuSE

aspetti di accoglienza e di informazione (Fig. 05). All'interno del museo è installato un percorso tattile sensoriale (realizzato in collaborazione con il Museo tattile nazionale Omero di Ancona) ed è stata sviluppata un'applicazione smartphone per la visita autonoma del museo e del territorio, con audio-video guida in LIS. Il museo fa parte del network “Musei per tutti” con cui ha redatto la guida accessibile nei formati *Easy to read* e CAA - Comunicazione Aumentativa Alternativa.

Il BeGo è il principale animatore dell'iniziativa *Musei per l'Alzheimer*, che ha coinvolto in seconda battuta i musei del Sistema museale Museo diffuso Empolese Valdelsa, che include il Museo della ceramica di Montelupo (Fig. 06), le biblioteche e le RSA territorio, riprendendo iniziative simili già sperimentate in altri musei (Rosenberg, 2009).

Discussione sui casi studio: spunti per il Museo della ceramica

Cooper Hewitt è un caso unico, avendo a disposizione risorse per sperimentare anche soluzioni tecnologicamente avanzate. Dimostra però che è possibile rendere il museo più accessibile anche con elementi *low-tech*. Il Van Abbe Museum è un altro caso di eccellenza. Il coinvolgimento di artisti contemporanei nelle varie iniziative può aiutare a interpretare gli aspetti dell'accessibilità sotto vari punti di vista e le soluzioni “alternative” possono ribaltare la concezione tradizionale degli allestimenti. Un aspetto caro sia a Cooper Hewitt che a Van Abbe è la centralità della parola (scritte o orale) e l'importanza della costruzione dei testi. Un testo inclusivo e comprensibile a tutti è una chiave ulteriore per abbattere barriere culturali. Il museo scientifico contemporaneo facilita la possibilità di interazione con più pubblici e l'abbattimento di barriere culturali (Pedretti e Iannini, 2020). L'attenzione e le iniziative del MuSE verso i pubblici di giovani e giovanissimi sono un aspetto interessante, sia a livello strategico per avvicinare potenziali pubblici (i ragazzi che cresceranno e le loro famiglie) che come chiave per l'integrazione culturale.

Il BeGO mostra che anche i piccoli musei possono essere performanti e motore di innescio di buone pratiche. La loro collocazione e specializzazione ne determina la riconoscibilità all'interno di gruppi specifici (es. ciechi) e aiuta la comunicazione del museo verso l'esterno (social, web, canali di informazione tradizionali).

Parlando di spazi, tutti mostrano che sia necessario che il loro progetto sia legato alla pro-



Fig.05 Pagina web del BeGo "Organizza la tua visita". Disponibile in più lingue e graficamente accessibile, descrive che cos'è il museo, i servizi presenti e specifica alcuni pubblici a cui ci si rivolge.



Fig.06 Iniziativa Musei per l'Alzheimer, edizione 2017. Appuntamento al Museo della Ceramica di Montelupo Fiorentino. MuDEV

grammazione dei servizi e alla narrazione generale. Uno spazio presente in tutti i musei analizzati è quello di decompressione, dedicato principalmente a persone con autismi.

Tra gli spazi da progettare c'è anche quello virtuale, che è parte integrante di quello reale. Tutti i casi analizzati hanno un sito web accessibile. La visita parte dalle informazioni ricavate dalla pagina web del museo e lo spazio online permette l'approfondimento dei contenuti. Gli studi effettuati dalla psicologia ambientale riportano che la fatica da museo abbassa la capacità di attenzione delle persone (Bitgood, 2011), è quindi preferibile mettere a disposizione del visitatore testi di approfondimento che possono essere fruiti anche in situazione di maggiore comfort, *in situ* e online. I dispositivi multimediali sono sempre più diffusi ed è necessaria la loro corretta integrazione all'interno di un allestimento, nonché favorire la possibilità della visita autonoma per tutti. Quest'ultimo punto è uno degli obiettivi che i quattro musei stanno perseguendo sul tema dell'accessibilità.

Rispetto agli allestimenti e alla sistemazione degli oggetti negli spazi, tutti i musei analizzati hanno soluzioni allestitivo snelle, i pannelli contengono informazioni essenziali, di semplice lettura e dedicate a più target, le soluzioni multimediali sono integrate nella scenografia. Gli allestimenti temporanei multisensoriali possono però rappresentare un nuovo *benchmark*, aggiungendosi alle linee guide in tema di allestimento redatte dallo Smithsonian, prima, e dal Canadian Museum for Human Right, poi.

Conclusioni

I quattro casi studio mostrano quali possono essere gli approcci e le strategie per incrementare l'accessibilità negli spazi museali e offrono molti spunti per il nuovo allestimento del Museo della ceramica. Indicano che sia necessario prevedere un insieme di tecnologie, strategie e strumenti che, attraverso l'individuazione e l'eliminazione delle barriere fisiche, sensoriali, cognitive e sociali, permettano a tutti l'accesso ai servizi culturali proposti. Il progetto del nuovo allestimento intende tradurre il messaggio curatoriale in un'installazione spaziale accessibile. Come evidenziato dai casi studio, considerare gli aspetti di inclusione, accessibilità e fruizione significa produrre un progetto multidisciplinare articolato, che coinvolge professionalità e competenze differenti ma allo stesso tempo complementari. A questo proposito, considerato il lavoro di valorizzazione di tutto il patrimonio ceramico svolto negli anni a Montelupo, incluso quello contemporaneo, non è escluso che ceramisti e artisti possano essere coinvolti anche nella creazione di un allestimento inclusivo.

Il progetto espositivo per la collezione permanente del Museo della ceramica è l'occasione per considerare il nuovo allestimento come un laboratorio di inclusività e un terreno per l'implementazione delle buone pratiche nei piccoli musei.

Riferimenti bibliografici

- Acanfora, F. (2021). *In altre parole. Dizionario minimo di diversità*. Orbetello: Effequ.
- Bitgood, S. (2011). *Social Design in Museums: The Psychology of Visitor Studies*. Boston: Museumetc.
- Ciaccheri, M.C. (2022). *Museum Accessibility by Design. A Systemic Approach to Organizational Change*. Lanham, MD: American Alliance of Museum, Rowman & Littlefield.
- Cooper Hewitt (2013). *Design and Social Impact: A cross-sectoral agenda for design education, research and practice*. New York: Cooper-Hewitt, National Design Museum Smithsonian Institution.
- Fancourt, D., Finn, S. (2019). What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review. *Nordic Journal of Arts, Culture and Health*, n. 2., pp. 77-83.
- ICOM (2022). *Museum definition*. ICOM.
- Pedretti, E., Iannini, A.M.N. (2020). Towards Fourth-Generation Science Museums: Changing Goals, Changing Roles. *Canadian Journal of Science, Mathematics and Technology Education*, n. 20(4), pp. 700-714.
- Rosenberg, F. (2009). The MoMA Alzheimer's Project: Programming and resources for making art accessible to people with Alzheimer's disease and their caregivers. *Arts & Health*, n. 1:1, pp. 93-97.