

# Archeologia inclusiva: aspetti teorici e pratici di una fruizione senza barriere

a cura di

Federica Fontana

Emanuela Murgia





Euro 25,00

POLYMNIA  
Studi di archeologia  
13

Polymnia  
Collana di Scienze dell'antichità  
fondata e diretta da Lucio Cristante

---

Studi di archeologia  
a cura di  
Federica Fontana  
- 13 -

COMITATO SCIENTIFICO

Elisabetta Borgna, Irene Bragantini, Giuliana Cavalieri Manasse,  
Marco Cavalieri, Michel Fuchs, Jana Horvat,  
John Scheid, Francesco Sirano, Christopher Smith, Serena Solano, Dirk Steuernagel,  
Franca Taglietti, Cinzia Vismara.

Archeologia inclusiva: aspetti teorici e pratici di una fruizione senza barriere / a cura di Federica Fontana, Emanuela Murgia. – Trieste : EUT Edizioni Università di Trieste, 2023. – VI, 172 p. : ill. ;

24 cm. – (Polymnia : studi di archeologia ; 13)

Autori: Fontana, Federica, Murgia, Emanuela

Soggetti: Beni archeologici – Accessibilità [e] Fruizione

Musei archeologici – Accessibilità [e] Fruizione

WebDewey: 363.690945 Servizi pubblici di tutela dei beni culturali. Italia

ISBN 978-88-5511-443-1 (print)

ISBN 978-88-5511-444-8 (online)

I testi pubblicati sono liberamente disponibili su:  
<https://www.openstarts.units.it/handle/10077/3933>

© Copyright 2023 – EUT

EDIZIONI UNIVERSITÀ DI TRIESTE

Proprietà letteraria riservata

I diritti di traduzione, di memorizzazione elettronica, di riproduzione  
e di adattamento totale o parziale di questa pubblicazione, con qualsiasi mezzo  
(compresi i microfilm, le fotocopie o altro), sono riservati per tutti i Paesi



I contributi sono sottoposti, nella forma del doppio anonimato, a peer review di due esperti, esterni al Comitato Scientifico o alla Direzione.

# Archeologia inclusiva: aspetti teorici e pratici di una fruizione senza barriere

a cura di  
Federica Fontana  
Emanuela Murgia

Edizioni Università di Trieste  
2023



## INDICE

<i>Premessa</i>	1
Moira Morsut, Ramon Pascolat <i>Invenzione e memoria. Progetto di accessibilità per le aree archeologiche di Aquileia</i>	3
Marta Novello, Elena Braidotti <i>Il progetto per l'accessibilità ampliata del Museo archeologico nazionale di Aquileia</i>	21
Elena Rocco, Giovanna De Appolonia <i>Divulgazione accessibile di un sito archeologico: la Mappa Parlante di Aquileia</i>	37
Federica Fontana, Marta Bottos, Emanuela Murgia <i>Uno scavo per tutti: esperienze e buone pratiche di accessibilità e inclusione nel cantiere archeologico dell'Università di Trieste ad Aquileia</i>	57
Paola Rodari <i>Musei, inclusione e identità. Vedere al di là delle barriere di censo</i>	73
Luisa Moser <i>T-essere memoria. Un progetto dedicato a chi con-vive con l'Alzheimer e a chi se ne prende cura</i>	91
Francesca Farroni Gallo <i>Il Museo Omero. Una via nuova verso la fruizione dell'Arte</i>	107

Francesca Benvegnù, Alessandra Cuchetti, Sabina Magro <i>Un museo per tutti. L'esperienza di Studio D ad Aquileia e Portogruaro</i>	127
Emanuela Murgia <i>Il futuro parco naturalistico, archeologico e paleontologico al Villaggio del Pescatore (Ts): una sfida all'accessibilità, all'inclusione e alla sostenibilità</i>	147
Cristiano Tiussi <i>Conclusioni</i>	169

## Premessa

Visitare luoghi di cultura, come i musei o i siti archeologici, è un'esperienza che si fa da giovani, a volte perché accompagnati dai familiari, spesso durante il periodo di frequenza scolastica in continuità con tematiche e materie trattate durante le lezioni. Tale esperienza rimane nel cuore e negli interessi di molte persone e si rivela un'opportunità educativa per tutta la vita adulta, quando siamo noi a scegliere, anche sulla base dei nostri interessi personali, dove recarci e quali tipologie di musei o siti visitare.

Poter fruire del patrimonio culturale significa dunque avere accesso ad un bene comune e tale aspirazione non deve essere solo riservata a coloro che vengono definiti "addetti ai lavori", ma deve rivolgersi a tutti i potenziali interessati, considerando le differenze di età, di preparazione culturale, di capacità di partecipazione. Anche la presenza di varie disabilità contribuisce alla messa in discussione del bene comune e del diritto di avvalersene da parte delle persone che ne sono portatrici. A questo proposito la Convenzione Onu sui Diritti delle Persone con Disabilità (2006) fa esplicito riferimento, all'art. 9, alla necessità di garantire l'accessibilità alle strutture ai servizi offerti al pubblico, ricordandoci contemporaneamente, all'art. 30, il diritto a prendere parte alla vita culturale, ricreativa e sportiva.

Un pensiero di questo tipo ribalta la visione centrata sull'individuo per spostarla sul contesto, è infatti quest'ultimo che deve attrezzarsi per accogliere tipologie diverse di pubblico, chiedendosi come può attrezzarsi per rendere le visite più interattive, stimolanti e attente alle esigenze di svariati visitatori. Si tratta di vere e proprie sfide, che portano innanzitutto a una diversa visione dello scopo dei beni pubblici che intendono condividere il compito di svolgere un ruolo attivo nella società, rimuovendo gli ostacoli che impediscono di incorporare le diversità per favorire l'uguaglianza e i diritti di tutti.

Tutto ciò porta a mettere in discussione le modalità di progettazione dell'accesso agli ambienti, una prima questione si affronta nell'abbattere barriere architettoniche per rendere fisicamente accessibili gli spazi per coloro che hanno difficoltà di movimento. Ulteriore aspetto di analisi riguarda l'accessibilità sensoriale, che vede oggi molte esperienze e buone pratiche che favoriscono l'esplorazione tattile per i ciechi o gli ipovedenti, oppure l'utilizzo di stimoli visivi e di video con l'uso della Lingua Italiana dei Segni per fornire spiegazioni alle persone sorde. Le tecnologie inoltre si stanno evolvendo

velocemente e divengono utili strumenti, sia per favorire l'accesso alle informazioni, sia per offrire opportunità didattiche coinvolgenti, capaci di dare valore educativo a una visita e di renderla allo stesso momento un'esperienza affascinante.

La comunicazione dei contenuti è dunque oggetto di analisi e proposte che si pongono la finalità di valorizzare i beni e le informazioni che servono per inquadrarli, in modo da farli divenire opportunità di accrescimento culturale per tutte le tipologie di visitatori, garantendo quindi a tutta la popolazione il diritto alla cittadinanza attiva e all'inclusione sociale.

Certo siamo di fronte a nuove ipotesi, che richiedono innanzitutto buone pratiche e ricerca di nuovi spazi generativi che rispondano alle esigenze di adattamenti e applicazioni di strategie che permettano alle diverse singolarità di trovare sistemi fruibili e sostenibili. È proprio in questa direzione che si indirizza il presente testo, curato da Federica Fontana e Emanuela Murgia, nel quale si affronta il tema dell'accessibilità attraverso una raccolta di narrazioni di progetti ed esperienze svolti seguendo i principi dell'Universal Design e dell'inclusività.

Si tratta di un viaggio in alcune realtà nazionali che vede diversi riferimenti alla progettualità agita per garantire l'accessibilità a diverse tipologie di pubblico e, allo stesso tempo, ideata per promuovere esperienze attive e coinvolgenti, certamente apprezzabili da tutti i visitatori, ma in particolare dai bambini e dai giovani. Pure l'attenzione al benessere delle persone emerge dai progetti presentati, anche quando le stesse sono affette da patologie degenerative o altre condizioni che ne limitano la capacità, come ad esempio la possibilità per i non vedenti di esplorare tattilmente alcuni capolavori dell'arte antica e moderna, dando così loro la possibilità di costruire quella rappresentazione mentale dei capolavori architettonici e artistici che, altrimenti, non potrebbero entrare nella memoria culturale di questa tipologia di soggetti.

Da docente di Didattica e Pedagogia speciale non posso che ringraziare le colleghe per avermi coinvolta in questa premessa. L'occasione di leggere l'inclusività da un punto di vista diverso da quello di cui abitualmente tratto è a dimostrazione della necessità di affrontare il tema dell'inclusione in un'ottica multidisciplinare. Solo così la scienza e gli studi di settore potranno dialogare con il territorio e i diversi contesti che accolgono la quotidianità delle persone con bisogni speciali e, allo stesso tempo, riconoscere in questi bisogni speciali le opportunità per aprirsi a sfide di innovazione e miglioramento che diventeranno, un domani, opportunità per tutti.

Elena Bortolotti

Delegata del Rettore dell'Università di Trieste per le Politiche per l'inclusione dei  
bisogni speciali

Moira MORSUT, Ramon PASCOLAT

Invenzione e memoria. Progetto di accessibilità per le aree archeologiche di Aquileia

#### ABSTRACT

In 2019 the Aquileia Foundation announced a design competition with the aim of studying innovative solutions to enhance the archaeological areas of the River Port, the Forum, and the so-called decumanus of Aratria Galla, and make them more usable and accessible to a diversified audience, in particular to people with motor, cognitive and sensory disabilities. The competition was part of the “Usefall” project – “UNESCO site experience for all”, a Interreg V-A Italy-Croatia 2014-2020 cross-border cooperation program.

The Competition, that led to the Technical-Economic Feasibility project, represents an important opportunity to achieve a further step towards the creation of the future Archaeological site of the city of Aquileia, which the Foundation has launched as an integrated part of the Strategic Plan for the archaeological areas of the city, as described in the management plan.

#### KEYWORDS

Archaeology, Aquileia, accessibility, project, enhancement, inclusive architecture, immersive architecture

Nel 2019 la Fondazione Aquileia<sup>1</sup> bandisce un *Concorso di progettazione finalizzato allo studio di soluzioni innovative per valorizzare e rendere fruibili e accessibili le aree archeologiche del Porto Fluviale, del Foro, e del decumano c.d. di Aratria Galla ad un pubblico diversificato che comprenda persone con disabilità motorie, cognitive e sensoriali*<sup>2</sup>; il Concorso si colloca all'interno del progetto *Usefall - UNESCO site experience for all, programma di cooperazione transfrontaliera Interreg V-A Italy-Croatia 2014-2020*. Il Concorso, che ha condotto al progetto di Fattibilità Tecnico Economica, rappresenta una importante opportunità per attivare un ulteriore tassello verso la realizzazione del futuro Parco Archeologico della città di Aquileia, che la Fondazione ha avviato come parte integrante del Piano Strategico per le aree archeologiche della città<sup>3</sup>, definito nell'ambito della costruzione del Piano di Gestione (fig. 1). Ad alimentare lo sviluppo concreto delle intenzioni previste dal Piano Strategico ha contribuito l'importante operazione di acquisizione delle aree archeologiche avvenuta da parte della Fondazione Aquileia tra il 2008 e il 2018<sup>4</sup>.

### *Richieste del bando di Concorso*

Nello specifico e più precisamente, il *Concorso* prevedeva la realizzazione di una proposta progettuale per la valorizzazione e la fruizione pubblica delle aree archeologiche citate (fig. 2), attraverso innovative e sostenibili soluzioni infrastrutturali in grado di garantire l'accessibilità dei siti ad un pubblico diversificato e un migliore collegamento tra questi.

L'attenzione era posta sul patrimonio archeologico delle aree per le quali era richiesto il massimo rispetto per la tutela e conservazione, nonché per la valorizzazione finalizzata

---

<sup>1</sup> Fino al 2006 la gestione del patrimonio delle aree archeologiche della città di Aquileia era affidata, al Ministero per i Beni e le Attività Culturali. A partire dal 2006 viene istituito un nuovo soggetto giuridico partecipato dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, dalla Regione Friuli Venezia Giulia, dal Comune di Aquileia, dalla Provincia di Udine e dall'Arcidiocesi di Gorizia. Questo nuovo soggetto giuridico viene denominato Fondazione Aquileia ed ha lo scopo, tra gli altri, di occuparsi della pianificazione e programmazione nonché dell'attuazione delle scelte strategiche e degli obiettivi di valorizzazione del patrimonio archeologico, storico-artistico ed architettonico, definiti dalla convenzione Stato e Regione. Legge regionale n.18/2006.

<sup>2</sup> Primo premio attribuito dalla giuria allo studio MOD.LAND architetti associati.

<sup>3</sup> Progetto studio MOD.LAND architetti associati, consulente scientifico prof arch. Carlo Magnani.

<sup>4</sup> Nel 2008 il 28% delle aree archeologiche di Aquileia è conferito alla Fondazione; nel dicembre del 2016 viene firmato l'accordo che completa il conferimento di tutte le rimanenti aree archeologiche. Nel febbraio 2018 con il rinnovo dell'accordo Stato-Regione vengono consegnati in uso alla Fondazione anche il Museo Archeologico Nazionale, con i relativi magazzini ed il Museo Paleocristiano.

all'accessibilità; inoltre veniva richiesta l'agevole applicazione dei programmi di cura e di manutenzione dei resti.

I presupposti erano quelli della sostenibilità dal punto di vista economico e della durabilità nel tempo dei manufatti progettati.

Oltre a delineare una serie di collegamenti tra le diverse aree, che in prospettiva potesse sviluppare dei percorsi utilizzabili in modo semplice e razionale da parte di ogni categoria di visitatori, una delle finalità principali richieste era la definizione di un sistema di visita tale da permettere un agevole accesso alle aree, con la possibilità di raggiungere più da vicino le evidenze archeologiche e di consentire dunque un approccio "immersivo" ai resti conservati, pur garantendone chiaramente la salvaguardia.

Un altro aspetto primario necessario era il miglioramento della presentazione dei resti anche attraverso la messa in luce di ulteriori contesti e strutture, in particolare quelli già individuati in passato e poi rinterrati, al fine di rendere più chiara la comprensione dei complessi monumentali e la loro evoluzione, anche attraverso un apparato comunicativo chiaro e innovativo.

Inoltre era prevista l'introduzione di adeguati strumenti esplicativi che tenessero conto delle iniziative di divulgazione già in atto, con le quali il progetto si doveva integrare, con particolare riferimento agli studi, che si stavano svolgendo, per la realizzazione di una segnaletica integrata del sito. La riconoscibilità e la replicabilità dei caratteri dell'apparato didattico era considerato un aspetto fondamentale da perseguire.

Sempre nel rispetto dei caratteri delle strutture archeologiche e della loro sovrapposizione, costituiva un valore aggiunto il potenziamento della riconoscibilità delle evidenze e la loro immediata percezione da parte di tutti, anche grazie a scelte ragionate di ciò che doveva essere reso visibile e valorizzato.

Veniva inoltre richiesto che il progetto avesse un'identità o, meglio, una riconoscibilità non solo nei caratteri figurativi ma anche nei materiali adottati: durabili nel tempo, sia in rapporto all'arco della giornata (in ambito diurno e notturno), sia in rapporto alle diverse condizioni climatiche stagionali e la facilità di manutenzione. Il progetto doveva essere capace di dialogare con il sistema già avviato di valorizzazione del patrimonio archeologico di Aquileia, considerando le scelte già adottate e proporre altre per l'integrazione con il paesaggio circostante (paesaggistico, architettonico, archeologico e monumentale).

Una delle questioni rilevanti, messa in evidenza negli obiettivi del bando, era la costruzione di un sistema di gestione e regolamentazione delle acque piovane e di falda, che nell'ambito aquileiese comunemente affiorano spesso ad una quota superiore a quella dei resti archeologici romani delle fasi più antiche, evidenti soprattutto nell'area del Porto Fluviale.

### *Il progetto*

Il progetto presentato e vincitore del *Concorso*, si è posto come strumento per la conoscenza del luogo nell'idea che la visita alle aree archeologiche debba e possa, avvenire con una percezione diretta, non "da fuori", ma il più possibile come **esperienza immersiva**, di avvicinamento e circolazione tra le evidenze archeologiche, nel massimo rispetto delle esigenze di conservazione e tutela dei resti (fig. 3).

Il concetto di immersività, rappresenta la capacità del progetto di favorire, per tutti, secondo un **approccio inclusivo e intuitivo**, la percezione diretta della dimensione archeologica.

L'inclusività, alla base delle richieste del bando, è ben definita dai principi dell'*Universal Design*<sup>5</sup> che pone al centro l'essere umano e le sue fragilità, peculiarità ed esigenze, che evolve da bambino ad anziano e che nel corso della vita può andare incontro a cambiamenti temporanei o permanenti e presentare caratteristiche differenti da quella "normalità" definita arbitrariamente da convenzioni che si dimostrano spesso inadeguate. I principi dell'*Universal Design* sono: l'Equità, ovvero la possibilità d'uso degli spazi che deve essere garantito a chiunque; la Flessibilità, la capacità dello spazio di adattarsi a diverse abilità; la Semplicità, l'uso dello spazio deve essere intuitivo; la Percettibilità, la capacità di trasmettere informazioni sensoriali; la Tolleranza all'errore inteso come la capacità di ridurre il rischio di azioni non volute; il Contenimento dello sforzo fisico, come la possibilità di utilizzo con minima fatica; la definizione di Misure e spazi sufficienti, per rendere lo spazio idoneo all'uso.

Qualunque siano i modi in cui si vogliono definire tutte le tipologie di progettazione che pongono al centro le necessità delle persone, queste partono dall'idea comune che un *design* attento alle esigenze di un vasto numero di utenti, sia indispensabile, oltre che alle persone con disabilità, a tutti, migliorando sensibilmente la fruizione e il comfort degli spazi.

---

<sup>5</sup> Il termine *Universal Design* è stato introdotto nel 1985 dall'architetto americano Ronald L. Mace della North Carolina State University, il quale, affetto fin da piccolo da poliomielite, si è interessato per tutta la vita ai temi della progettazione accessibile e così definì l'*Universal Design*: «Universal design is the design of products and environments to be usable by all people, to the greatest extent possible, without the need for adaptation or specialized design». Il *design* universale non rappresenta una disciplina che realizza oggetti *ad hoc* per persone con specifiche esigenze ma piuttosto la possibilità di generare prodotti adatti alla più ampia gamma di utenti. Nel 1997 l'*Universal design* si è ulteriormente definito attraverso la formulazione dei sette principi sviluppati dal *Centre for Universal Design* da tecnici e progettisti specializzati in materia. I sette punti si pongono come orientamenti e suggerimenti a cui attenersi per realizzare una progettazione accessibile, uguale per tutti e sicura.

L'idea che la trasmissione della conoscenza, attraverso l'esperienza diretta, deve essere garantita sempre e a tutti indipendentemente dalle condizioni fisiche o psicologiche in cui gli individui si trovano è alla base delle considerazioni che hanno orientato le scelte progettuali.

Sono le condizioni ambientali a negare o favorire la partecipazioni sociale inclusiva attraverso l'utilizzo di sapienti modalità progettuali capaci di attivare "facilitatori ambientali" di far coesistere le ragioni di sicurezza con quelle di qualità delle spazio. In questo senso l'*Universal Design* e l'inclusività rappresentano una sfida e un'opportunità per il progetto di architettura come pratica volta alla conoscenza e alla cura dei "luoghi e delle persone".

Il progetto, inoltre, ha consentito di riflettere sulle modalità di intervento all'interno di ambiti archeologici importanti, in riferimento al metodo di intervento; le riflessioni hanno permesso di mettere a fuoco i punti di convergenza tra le ragioni dell'archeologia e quelle dell'architettura. Se lo scopo è quello della trasmissione "intuitiva" del sapere ad un pubblico vasto, non è possibile avvicinarsi all'archeologia, alle stratificazioni, alle sovrapposizioni della storia, in assenza di una comprensione degli aspetti macroscopici, complessivi, d'insieme, ovvero non è possibile arrivare alla comprensione del luogo specifico avendolo isolato dall'insieme. Quindi, escludendo gli addetti ai lavori, gli storici e gli archeologi, i non addetti ai lavori hanno necessità di orientarsi attraverso una visione macroscopica e non specialistica, devono poter comprendere l'insieme in riferimento alla città tutta, nella sua dimensione antica in relazione a quella contemporanea; in questo modo le argomentazioni, anche le più specifiche, troveranno spazio nella memoria del visitatore.

### *Linee guida*

Ad Aquileia, l'insieme costituito dalle aree archeologiche, messe in luce o in fase di scavo, rappresenta perlopiù un sistema slegato dove l'orientamento e la comprensione della collocazione dei principali manufatti antichi, già documentati, è molto difficile<sup>6</sup>.

Le aree oggetto di *Concorso* risultano prossime, ma tra loro slegate; una delle principali richieste del bando riguardava la possibilità di ritrovare una loro relazione e le modalità fisiche di connessione. Il progetto ha individuato la possibilità di ripercorrere e ridisegnare, uno dei limiti storico urbanistici della città, quello costituito da un'antica

---

<sup>6</sup> MORSUT 2020, pp. 144-158.

strada, dell'impianto originario, che attraversava da est a ovest la città e che costituisce il proseguimento in direzione est del decumano di *Aratria Galla*. Questo percorso, oggi non visibile, rappresenta il collegamento tra il porto, il Foro e l'area della basilica civile e le mura bizantine; esso costituisce un importante elemento per la comprensione della struttura urbana della città antica

L'introduzione di questo percorso est-ovest consente la costruzione di una nuova modalità di accesso e fruizione di importanti aree archeologiche, alle quali oggi si accede puntualmente con un approccio inevitabilmente frammentato. Il nuovo percorso risulta fondamentale per la costruzione del nuovo parco archeologico, esso permette di collegare le aree, oggi già visitabili all'interno della *core zone*, e di costruire un sistema unitario, sicuro e lontano dal flusso di traffico delle strade carrabili.

Questo asse tiene conto dei principali punti di arrivo dei visitatori, considerando, per esempio, i flussi che transitano da nord, all'imbocco della via sacra oppure, come più spesso avviene, da sud attraverso l'accesso meridionale, collegato direttamente con la zona della basilica o dell'area archeologica dei fondi ex Cossar. Per il Foro e per il decumano con basilica civile, invece, gli accessi attualmente avvengono solitamente attraverso la SR 352.

Il progetto ha inoltre verificato come, con la valorizzazione dell'area del fondo Comelli-Grandi Terme e del teatro, vi sia la possibilità di un diretto collegamento con le aree del decumano di *Aratria Galla*.

Nel tentativo di dare forma agli elementi architettonici di connessione tra le parti, il progetto utilizza alcuni dispositivi, riconoscibili per modalità di intervento e materiale; la riconoscibilità dei percorsi è uno degli elementi fondamentali per un orientamento intuitivo. I dispositivi messi in campo dal progetto possono essere riassunti in tre macro categorie:

- **Punti di ingresso alle aree.** Si tratta di precisi ambiti, riconoscibili, dai quali iniziare la visita alle aree; questi ambiti hanno a corredo chiare indicazioni informativo/didattiche a pannello e dispositivi universali tattilo-plantare, dove è possibile trovare informazioni relative all'area archeologica da visitare, comprese le mappe tattili, le descrizioni in scrittura braille ed eventuali dispositivi per informazioni audio e audio guide (fig. 4).
- **Percorsi di attraversamento delle aree archeologiche.** Si tratta di sistemi lineari di attraversamento e di discesa alle aree, questi mantengono proprie caratteristiche architettoniche e per questo motivo costituiscono le guide naturali per i visitatori. Essi sono progettati per l'uso inclusivo da parte di tutti i fruitori; sono pensati come strumenti per la conoscenza, il loro sviluppo all'interno delle aree

consente un approccio immersivo e la comprensione della misura degli spazi archeologici. La struttura architettonica consente l'inserimento del sistema di illuminazione che gestisce contemporaneamente il percorso e i reperti (fig. 5).

- **Punti di sosta**, riposo e di mira. Lungo i percorsi sono individuati alcuni luoghi speciali, che coincidono con evidenze archeologiche, dove il fruitore viene invitato a sostare e guardare con maggiore attenzione. Sono luogo di pausa e riposo, dotati di sedute e ombreggiati, per garantire una piacevole e agevole sosta (fig. 6).

### *Porto Fluviale-via Sacra*

Il porto costituisce la prima esperienza di valorizzazione di un'area archeologica all'aperto di Aquileia romana. Dalla messa in luce – grazie agli scavi di Giovanni Brusin – e con la creazione della cosiddetta via Sacra, tra via Gemina e la Basilica Cristiana, l'unica possibilità di fruizione si è sviluppata, per oltre ottant'anni, lungo il percorso di questa strada alberata, con piano in ghiaia, realizzata sul terrapieno che ha colmato l'antico alveo del fiume.

Il principale elemento di ambiguità della via Sacra, risiede nel fatto che oggi il visitatore percorre l'area alla quota di + 3 metri, al di sopra dell'antico sedime del fiume. Questa condizione, seppur paesaggisticamente molto suggestiva impedisce la comprensione intuitiva del funzionamento dell'antico Porto Fluviale.

Il progetto (figg. 7-8) prevede il mantenimento della via Sacra come percorso storico, una sorta di camminata contemplativa attraverso l'area, utile asse di collegamento tra ambiti centrali e strategici della città tra la Basilica Cristiana e Monastero in senso nord sud e, trasversalmente, verso il Foro e il settore monumentale di occidente.

L'idea progettuale per la fruizione dell'area archeologica prevede la ricostruzione di un percorso che a partire dal punto di ingresso all'area degli scavi a nord, scende gradualmente e ritrova, immaginando il percorso delle merci, la quota prossima alle banchine. In questo modo il visitatore si trova alla quota originaria, ha una percezione diretta delle strutture portuali della sponda ovest del porto. Lungo lo sviluppo del percorso, in corrispondenza della porta tardo antica, sarà possibile indurre la comprensione della dimensione originale dell'alveo del fiume, avendo come punto di riferimento la porzione della banchina orientale, portata alla luce dagli scavi del fondo ex Sandrigo<sup>7</sup>. Il cambio di pavimentazione, materia, colore, per un tratto, trasversalmente alla via sacra, consentirà di "misurare" visivamente l'ampiezza originale del fiume.

<sup>7</sup> Campagna di scavo gestita dalla Fondazione Aquileia.

### *Foro*

Il Foro costituisce il principale complesso pubblico della città romana e tardoantica.

L'area occupata dai resti del cuore/centro monumentale di Aquileia è però attualmente attraversato per tutta la sua lunghezza dalla strada statale 352, caratterizzata da un alto transito veicolare, che lo taglia grossomodo a metà (leggermente più ampia la porzione orientale), mantenendosi ad una quota più alta di oltre 2 metri rispetto al piano della platea. La presenza di una strada campestre divide anche in due settori la parte orientale. Infine, i limiti perimetrali del complesso non sono interamente compresi nelle particelle di proprietà.

Si tratta di situazioni che limitano fortemente la possibilità di cogliere in modo unitario questo nucleo architettonico/monumentale.

Il progetto (fig. 9) si propone di individuare un sistema di riferimenti e segni, facilmente riconoscibili e comprensibili da tutti, in grado di condurre il visitatore alla percezione unitarietà dell'impianto originario.

### *Area del Decumano di Aratria Galla – Mura Bizantine*

Quest'area finora esclusa da una fruizione pubblica costituisce un punto nevralgico per lo sviluppo dei percorsi di visita in Aquileia, consentendo il collegamento tra il sistema Basilica Cristiana, Porto, Foro con le aree più occidentali della città: il Teatro, le Grandi terme, l'espansione tardoantica verso le Marignane (con le mura e la porta occidentale, il circo e palazzo imperiale) e le mura bizantine a dente di sega.

Le scelte progettuali (fig. 10) prevedono l'accesso all'area dalla statale, in continuità con la direttrice di connessione al porto e all'area forense, mediante percorsi che conducono al teatro e all'area delle grandi terme o verso il limite occidentale delle mura bizantina, nella zona della porta ovest delle mura tardoantiche e del circo.

«Affrontare il tema della progettazione in ambiti archeologici impone grande attenzione e rispetto, ciò significa raccogliere informazioni, conoscere in modo sempre più approfondito la città e il territorio per riuscire a farli vivere nel presente, nel massimo rispetto delle esigenze di conservazione e tutela dei resti. I siti archeologici devono essere intesi come luoghi per la produzione di cultura, in senso ampio, e non solo come luoghi della conservazione»<sup>8</sup>. In generale ogni azione progettuale deve, essere svolta con coscienza, quella in ambito archeologico deve

---

<sup>8</sup> MORSUT 2020, p. 155.

essere svolta avendo chiaro l'obiettivo della conservazione della memoria come unica via d'accesso al presente: «la memoria conferisce alle cose dello spazio la misura del tempo: di tutto quel tempo che è prima di noi»<sup>9</sup>.

---

<sup>9</sup> ROGERS 1991, p. 77.

## BIBLIOGRAFIA

MORSUT 2020

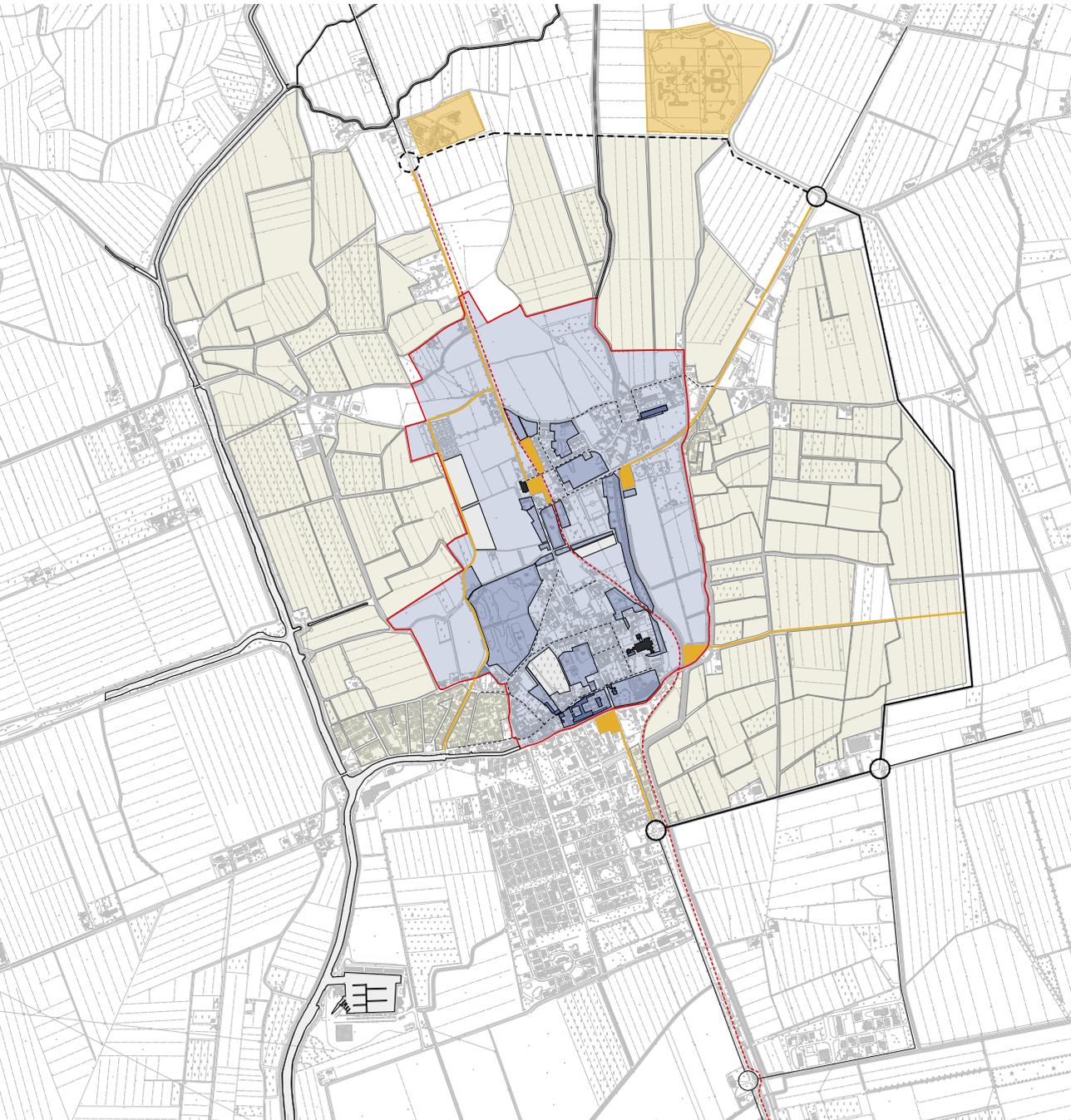
M. MORSUT, *Strategie e azioni integrate per la fruizione delle aree archeologiche di Aquileia*, in A. MARSON *et alii* (a cura di), *Territori del Triveneto. Verso un approccio integrato al progetto*, Milano, 144-158.

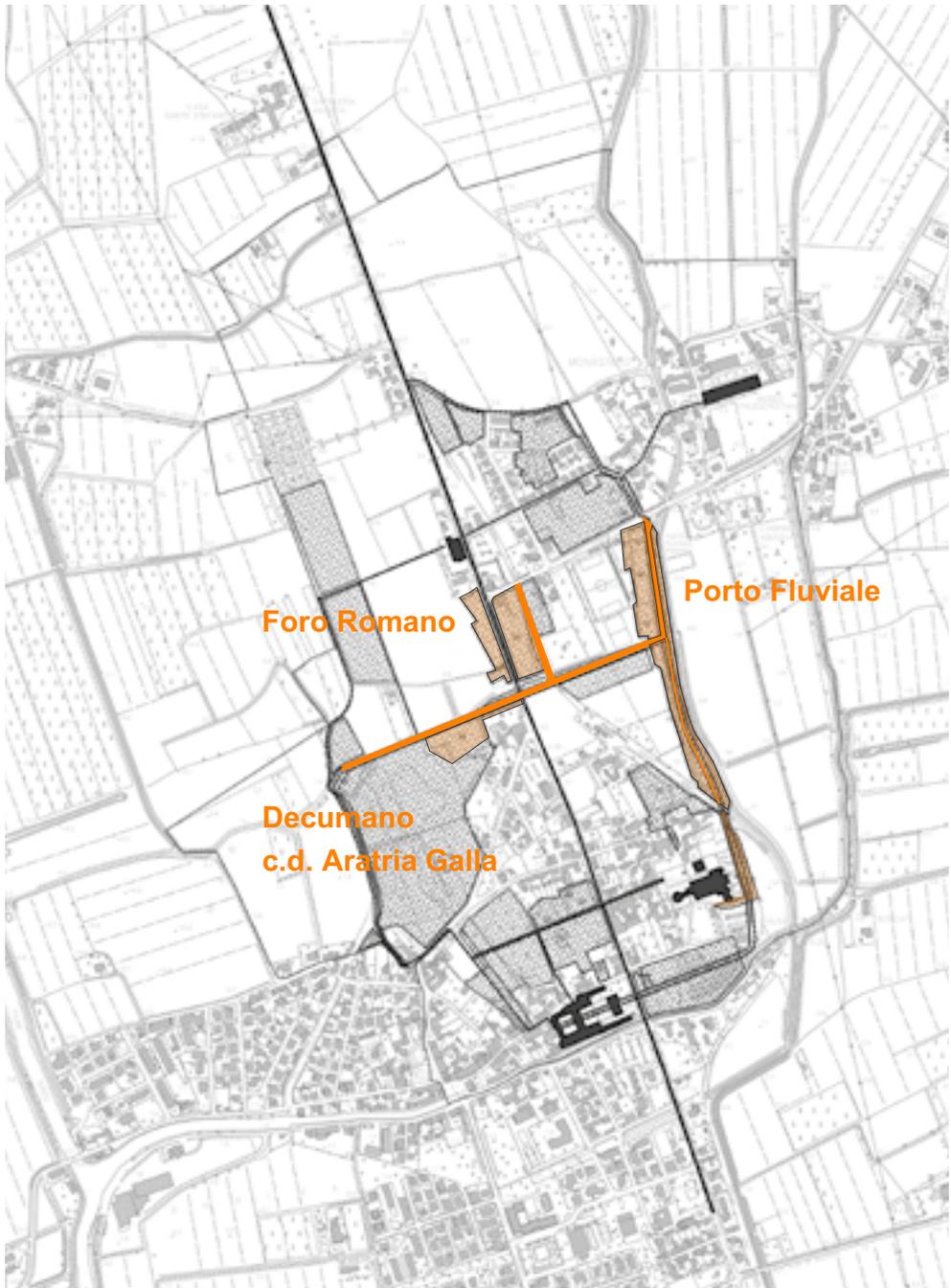
ROGERS 1991

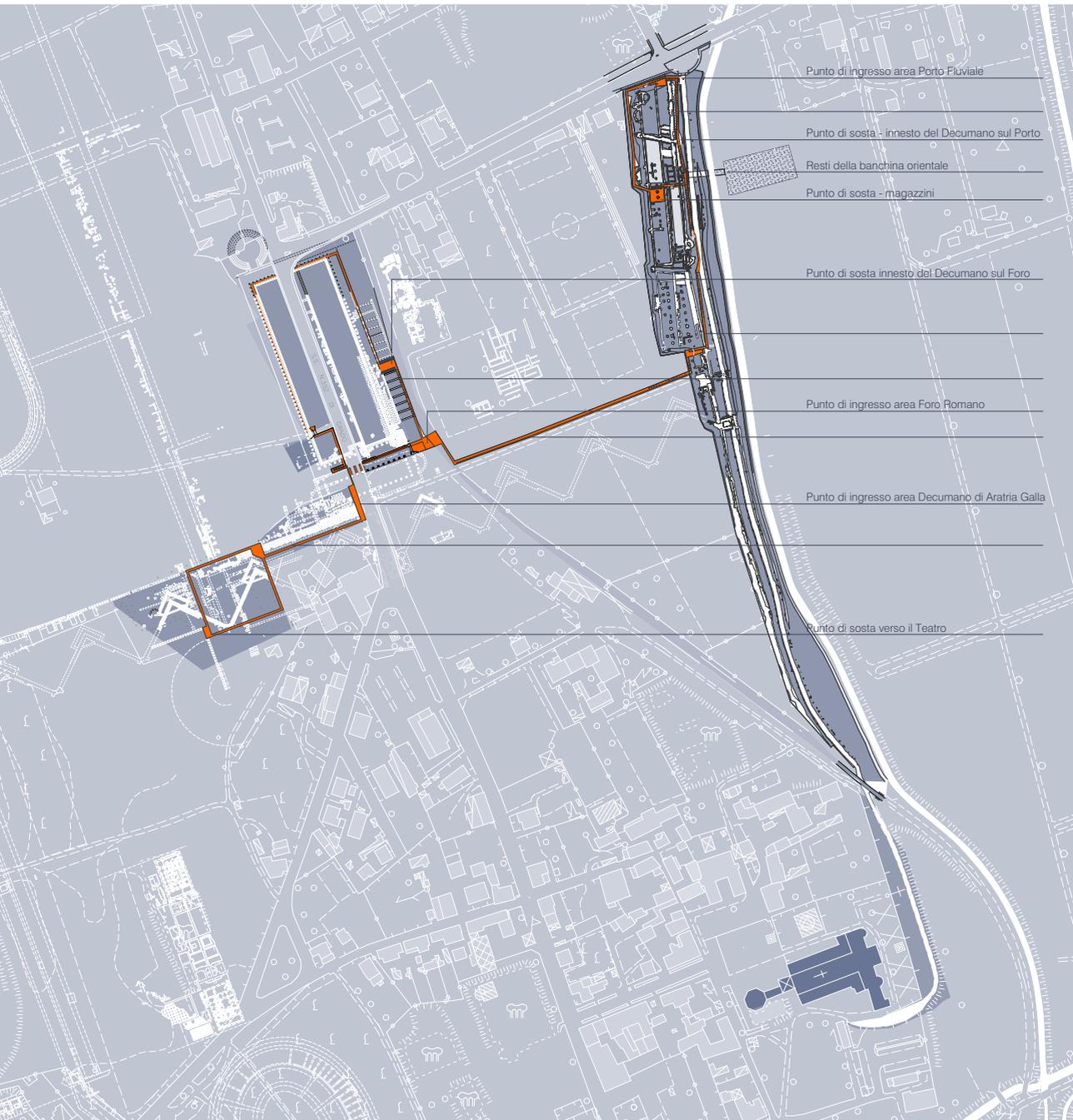
E. N. ROGERS, *Gli elementi del fenomeno architettonico*, Guida, Napoli.

ILLUSTRAZIONI

- Fig. 1 Piano Strategico per le aree archeologiche di Aquileia. Planimetria generale, individuazione della buffer zone e della core zone, ipotesi tracciato passante est con individuazione delle aree intermodali in giallo (Progetto Studio MOD.LAND, responsabile scientifico prof. arch. Carlo Magnani).
- Fig. 2 Aquileia, core zone, aree archeologiche oggetto del concorso di progettazione per l'accessibilità (Studio MOD.LAND).
- Fig. 3 Aquileia progetto di fattibilità tecnico economica (P.F.T.E.) per l'accessibilità alle aree del Porto Fluviale, del Foro e del decumano cosiddetto di *Aratria Galla* (Studio MOD.LAND).
- Fig. 4 Aquileia P.F.T.E. per l'accessibilità alle aree archeologiche, linee guida: punti di ingresso alle aree (Studio MOD.LAND).
- Fig. 5 Aquileia P.F.T.E. per l'accessibilità alle aree archeologiche, linee guida: percorsi di attraversamento delle aree (Studio MOD.LAND).
- Fig. 6 Aquileia P.F.T.E. per l'accessibilità alle aree archeologiche, linee guida: punti di sosta. (Studio MOD.LAND).
- Fig. 7 Aquileia P.F.T.E. per l'accessibilità alle aree archeologiche: il Porto Fluviale (Studio MOD.LAND).
- Fig. 8 Aquileia P.F.T.E. per l'accessibilità alle aree archeologiche: il Porto Fluviale, schema degli interventi (Studio MOD.LAND).
- Fig. 9 Aquileia P.F.T.E. per l'accessibilità alle aree archeologiche: il Foro (Studio MOD.LAND).
- Fig. 10 Aquileia P.F.T.E. per l'accessibilità alle aree archeologiche: il Decumano cosiddetto di *Aratria Galla* (Studio MOD.LAND).









6

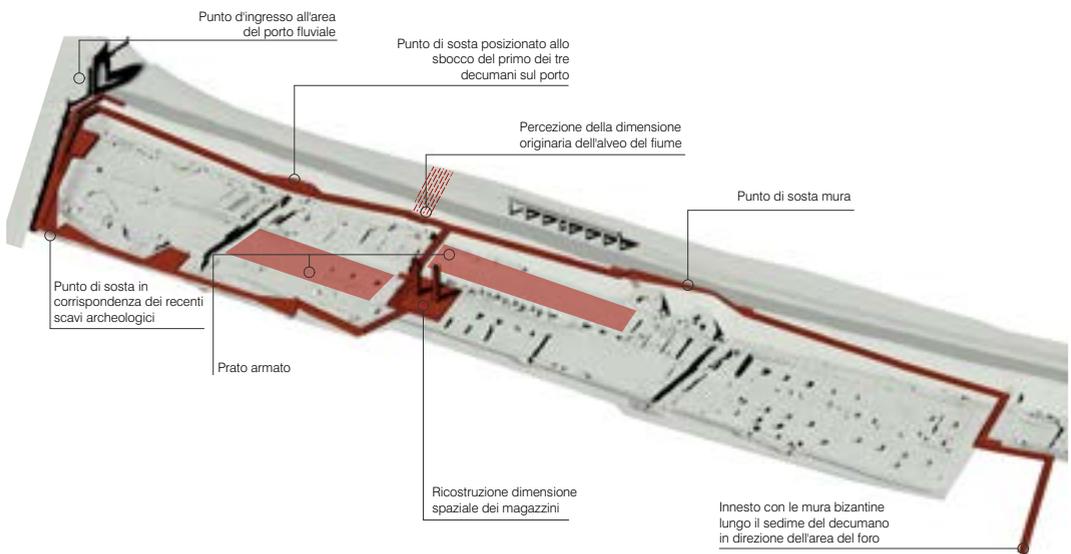


7



8

Porto fluviale:  
rappresentazione tridimensionale degli interventi





Marta NOVELLO, Elena BRAIDOTTI

Il progetto per l'accessibilità ampliata del Museo Archeologico Nazionale di Aquileia

#### ABSTRACT

The renovation and set up of the Aquileia Museum entailed actions aimed at improving the physical and sensorial use of the spaces and contents of the exhibition itinerary. The visit experience was improved with the overcoming of architectural barriers and the creation of new welcoming services: the ticket office with the tactile orientation map, a multifunctional space for events and new toilet facilities more suitable for families with children. The exhibition itinerary was integrated with an audio-described tactile itinerary, with new free digital tools (apps) and video guides in LIS, in order to guarantee alternative tools for enjoying the collection.

#### KEYWORDS

Aquileia, accessibility, museum, app, video guide LIS, tactile itinerary, digital tools

Nell'agosto del 2022 nell'ambito della Assemblea Generale Straordinaria di *ICOM* (*International Council of Museums*) è stata approvata la nuova definizione di museo, inserita all'articolo 3 dello Statuto di *ICOM*. Secondo il nuovo testo, non ancora ufficiale nella sua traduzione italiana, «il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze»<sup>1</sup>.

Rispetto alla definizione precedentemente in vigore<sup>2</sup> il nuovo testo introduce alcune significative novità. In primo luogo, per quanto attiene specificamente il tema del presente contributo, accanto alla ricerca, all'attività del collezionare, alla conservazione e all'esposizione, viene inserita l'interpretazione, aspetto fondamentale per rendere davvero fruibili al pubblico i contenuti del museo. Il requisito fondamentale dell'apertura al pubblico viene poi integrato con i concetti di accessibilità e inclusività, che entrano ufficialmente a far parte degli elementi caratterizzanti l'istituzione a partire dalla sua stessa definizione, recependo così una realtà ormai universalmente diffusa e riconosciuta.

In linea con quanto definitivamente sancito da tale recentissimo aggiornamento, il Ministero della Cultura, cui il Museo archeologico nazionale di Aquileia, quale istituto della Direzione regionale musei del Friuli Venezia Giulia, afferisce, ha alle spalle un lungo percorso di ricerca e adeguamento sui temi dell'accessibilità, che si è tradotto in azioni attinenti sia agli aspetti normativi sia alle attività concretamente realizzate per garantire la fruizione ampliata del patrimonio culturale nazionale<sup>3</sup>. Culmine di tale percorso è la creazione del Sistema Museale Nazionale, la cui attivazione prevede l'adozione di standard minimi nella valorizzazione dei luoghi della cultura anche in relazione alla fruizione ampliata e all'accessibilità delle strutture museali<sup>4</sup>. Fra tali requisiti rientra la

---

<sup>1</sup> <[www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom](http://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom)>.

<sup>2</sup> Secondo la definizione votata a Vienna nel 2007 e fino a ora riconosciuta «il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sul patrimonio tangibile e intangibile dell'uomo e del suo ambiente, lo acquisisce, lo conserva, lo comunica e in particolare lo espone per scopi di studio, educazione e diletto».

<sup>3</sup> Per una sintesi su tale percorso, con numerosi casi di studio, cfr. *Accessibilità e patrimonio 2020*.

<sup>4</sup> Il Sistema Museale Nazionale è il progetto coordinato dalla Direzione Generale Musei del Ministero della Cultura, che mira alla messa in rete dei quasi 5.000 musei e luoghi della cultura italiani al fine di migliorare la fruizione, l'accessibilità e la gestione sostenibile del patrimonio culturale (<<http://musei.beniculturali.it/progetti/sistema-museale-nazionale>>). La sua attuazione è uno degli elementi cardine del Decreto Ministeriale 23 dicembre 2014 *Organizzazione e funzionamento dei musei statali* e il suo avvio è stato sancito dal Decreto Ministeriale n. 113 del 21 febbraio 2018, recante *Adozione dei livelli minimi*

redazione di un “Piano per l’eliminazione delle barriere architettoniche” (P.E.B.A.), senso-percettive, culturali e cognitive, cioè «un documento creato al fine di favorire la totale accessibilità degli spazi e degli edifici pubblici, che si propone come percorso graduale per garantire, in tempi programmati, l’eliminazione di ogni tipo di ostacolo, al fine di pervenire alla piena fruibilità dei musei»<sup>5</sup>, la cui attuazione è garantita dalla nomina del Responsabile per l’accessibilità (R.A).

L’ampio progetto di ristrutturazione e riallestimento del Museo archeologico nazionale di Aquileia, avviato partire dal 2016<sup>6</sup> e conclusosi con il riallestimento della collezione fra il 2018 e il 2021 (salvo per quanto attiene la riconfigurazione degli spazi esterni delle gallerie e i depositi, tuttora in corso) si inserisce all’interno di tale quadro normativo e partecipa a un processo culturale la cui portata è ben evidenziata proprio dall’esito del dibattito sviluppatosi in seno all’*ICOM* sulla nuova definizione di museo.

### *Gli strumenti per la fruizione ampliata del Museo archeologico nazionale di Aquileia*

Il fine del nuovo progetto museale è stato, in primo luogo, il potenziamento del percorso espositivo in termini di comunicazione, servizi e accessibilità, con l’obiettivo di fare dell’antica istituzione aquileiese, nata nel 1882, un luogo aperto a tutti, e non solo ai cultori dell’archeologia, e di offrire al pubblico «esperienze diversificate per l’educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze»<sup>7</sup>.

Parte integrante del nuovo progetto è una serie di azioni elaborate contestualmente al rinnovamento del percorso espositivo, volte a potenziare gli apparati didattici e a

---

*uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema Museale Nazionale.*

<sup>5</sup> CETORELLI, GUIDO 2020, p. 22.

<sup>6</sup> L’intervento, attuato nell’ambito del Piano strategico “Grandi progetti Beni culturali” del Ministero della cultura (annualità 2015-2016 e 2017-2018), si fonda su un progetto culturale elaborato da un articolato gruppo di lavoro, costituito da Luca Caburlotto (già direttore del Polo museale, cui dal 2020 è succeduta Andreina Contessa quale direttore della Direzione regionale musei dei Friuli Venezia Giulia), Marta Novello (direttore del Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, con la direzione scientifica del progetto, con Elena Braidotti, Annalisa de Franzoni e Ilaria Fedele), Anna Chiarelli (responsabile unico del procedimento), Stefania Casucci (coordinamento del progetto), Flavio Del Bianco, Daniele Pasini e Adriana Comar. La progettazione è stata affidata a Giovanni Tortelli - GTRF Giovanni Tortelli Roberto Frassoni Architetti Associati, con Daniele De Santis (I lotto) e a Gnosis Progetti (II lotto). Il Comitato scientifico è composto da Gemma Sena Chiesa, Francesca Ghedini, Bruno Callegher, Franca Maselli Scotti, Matteo Ceriana, Francesca Morandini.

<sup>7</sup> Per una sintesi sul nuovo progetto di allestimento cfr. NOVELLO 2020.

sviluppare ulteriori strumenti per la fruizione ampliata, proponendo nuove modalità di fruizione, così da facilitare i pubblici con specifiche esigenze di apprendimento<sup>8</sup>.

Le azioni progettate affrontano il tema dell'accessibilità secondo molteplici punti di vista.

### *L'accessibilità fisica*

In primo luogo è stata migliorata l'accessibilità fisica allo spazio museale, che con l'ultimazione degli interventi in corso risulterà privo di barriere architettoniche.

La recente realizzazione di un nuovo padiglione servizi nel settore meridionale del complesso completa l'intervento avviato nel 2017 con la riconfigurazione dell'area d'ingresso, garantendo il collegamento al coperto tra la biglietteria, la villa Cassis Faraone, sede principale del percorso espositivo, e il sistema esterno delle Gallerie lapidarie e dei magazzini. Tale collegamento potenzia, inoltre, l'accessibilità dei servizi igienici, precedentemente posti all'esterno in ambienti non dotati di adeguate condizioni microclimatiche. Questi ultimi sono stati completamente rinnovati e potenziati in termini di comodità e confort, prevedendo anche uno spazio per famiglie con fasciatoio.

Il prosieguo del progetto museale, attualmente in corso di realizzazione<sup>9</sup>, consentirà nei prossimi mesi di completare il percorso di visita anche all'interno dei cd Grandi Magazzini – il sistema di depositi posti sul lato meridionale delle Gallerie lapidarie, che verranno riallestiti e aperti al pubblico – e della sezione navale, precedentemente fruibile solo attraverso una rampa di gradini e da anni chiusa per restauro, garantendone la piena accessibilità<sup>10</sup>.

---

<sup>8</sup> Per una prima presentazione del progetto relativo all'accessibilità ampliata del Museo archeologico nazionale di Aquileia cfr. BRAIDOTTI 2020, NOVELLO, BRAIDOTTI 2020 e NOVELLO, BRAIDOTTI c.s.

<sup>9</sup> La progettazione dei cd Grandi Magazzini e della sezione navale è stata realizzata dallo studio ModLand s.r.l. con il coordinamento scientifico del gruppo di lavoro della direzione del museo costituito da chi scrive e dal personale tecnico-scientifico del museo, Elena Braidotti, Ilaria Fedele e Annalisa de Franzoni

<sup>10</sup> L'intervento nella sezione navale prevede l'eliminazione della scala esterna e la riconfigurazione del sistema di accesso all'ambiente espositivo. Quest'ultimo verrà reso fruibile tramite una nuova scala interna, che consentirà, da un lato, di liberare le gallerie dall'attuale struttura metallica, dall'altro di ricavare lo spazio per la predisposizione di una piattaforma elevatrice. Il nuovo sistema di ingresso porrà lo spazio espositivo in diretta continuità con le gallerie, dalle quali sarà direttamente fruibile; l'eliminazione della porta di ingresso garantirà la piena permeabilità fra spazio interno ed esterno, configurando la sezione navale quale un prolungamento dei porticati (cfr. in proposito NOVELLO 2022a).

*L'accessibilità senso-percettiva*

La fruizione del percorso sviluppato all'interno del complesso museale è agevolata da una serie di informazioni utili alla preparazione della visita, fornite nel nuovo padiglione di accoglienza presso l'area dell'ingresso.

Al suo interno, una mappa visivo tattile (fig. 1) offre le informazioni di primo orientamento e le indicazioni relative alla posizione dell'ascensore, dei servizi igienici, degli accessi, oltre agli elementi relativi all'articolazione del percorso espositivo (titoli delle sezioni e delle sottosezioni e loro distribuzione)<sup>11</sup>.

L'itinerario di visita è stato, inoltre, dotato di una serie di strumenti atti a potenziare l'accessibilità senso-percettiva. Per le persone cieche e ipovedenti e per le persone sorde sono a disposizione modalità specifiche di fruizione degli spazi e dei contenuti, che consentono di organizzare la visita secondo le proprie esigenze: un percorso tattile audiodescritto (fig. 2) con didascalie in braille e un'audioguida in LIS, per cui si veda *infra*, permettono di seguire l'andamento dell'intera narrazione museale anche senza il diretto intervento di un operatore museale dedicato.

Sempre allo scopo di facilitare la fruizione autonoma del museo, la lettura dei pannelli didattici di sala è stata resa più accessibile con l'inserimento di un QRcode per ciascuno dei testi stampati. I collegamenti multimediali rimandano alle trascrizioni dei contenuti italiani e inglesi ed è quindi in tal modo possibile leggere i testi sul proprio strumento digitale servendosi eventualmente anche dei dispositivi di lettura personali (ingranditori, sintetizzatori vocali *etc.*).

Le due applicazioni multimediali *Museo Nazionale Aquileia* e *Museo Aquileia Gemme*, cui è dedicato un approfondimento nella seconda parte del contributo, forniscono, infine, un nuovo strumento, flessibile e interattivo, per visitare il museo e orientarsi al suo interno, fruendo dei contenuti direttamente sul proprio dispositivo mobile.

A potenziamento di tali strumenti, i servizi educativi del museo offrono percorsi attivi e laboratori in presenza, oltre che contenuti di approfondimento on-line per sperimentare nuove modalità di lettura e comprensione del patrimonio museale. A questo mirano le strategie di comunicazione messe in atto attraverso un uso consapevole e mirato dei social networks: attorno ai profili facebook, instagram e twitter del museo si sta raccogliendo una comunità di followers interessati e partecipanti alla sua programmazione e a un'offerta culturale che accorcia le distanze con appassionati di ogni parte

---

<sup>11</sup> La mappa, resa possibile grazie al contributo dei Rotary Club di Aquileia, Palmanova e Grado, è l'esito di una progettazione partecipata e condivisa tra il personale del Servizio Educativo del Museo, lo Studio GTRF Giovanni Tortelli Roberto Frassoni Architetti Associati e l'associazione Lettura Agevolata, che hanno saputo coniugare un'estetica coerente con l'allestimento a scelte grafiche attente ad una ottimale leggibilità (cfr. NOVELLO, BRAIDOTTI 2020, pp. 194-195).

del mondo<sup>12</sup>. A partire dal 2021 è stata, in particolare, lanciata sui profili social del museo una rubrica di approfondimento collegata al percorso tattile permanente intitolata *Omnibus. Lo spazio per tutti*: a cadenze regolari vengono proposti al pubblico video di approfondimento dedicati a singoli reperti, che integrano filmati, immagini moderne e di repertorio, letture e sottotitoli, assemblati per produrre contenuti accessibili a tutti.

### *L'accessibilità economica*

A partire dall'1 aprile 2019 è attivo il "SuperMan", l'abbonamento annuale al Museo archeologico nazionale, che al costo di 15 euro permette l'accesso e la partecipazione a tutte le visite guidate, conferenze, presentazioni e laboratori organizzati dal museo e di fruire di uno speciale sconto nel bookshop. La sua istituzione è rivolta in particolare alla comunità del territorio, perché il museo non sia percepito come un luogo di visita occasionale, ma come un'opportunità di crescita, culturale e personale, da ripetere più volte nel corso dell'anno.

Marta Novello

### *Gli strumenti digitali per la fruizione ampliata della collezione del museo*

Tra le azioni intraprese dal Museo archeologico nazionale di Aquileia per offrire esperienze di visita innovative e realmente accessibili a tutti i pubblici, grande attenzione è stata rivolta agli strumenti digitali di fruizione e, in particolare, alle applicazioni informatiche per dispositivi mobili.

Tra 2021 e 2022, quindi, sono state realizzate e pubblicate sugli *store on-line* tre app scaricabili gratuitamente su *smartphone* e *tablet*, interconnesse tra loro ma fruibili singolarmente per rispondere a esigenze diverse.

Le applicazioni dialogano con il sito *web* istituzionale del museo<sup>13</sup>, pubblicato dopo una completa riorganizzazione nel 2019 e pensato come un portale che raccoglie informazioni pratiche utili a preparare la visita, ma comprende anche contenuti e spunti di approfondimento per conoscere la collezione museale e, attraverso essa, lo straordinario

---

<sup>12</sup> Per una sintesi sull'attività del museo sui social networks cfr. BRAIDOTTI, DE FRANZONI, NOVELLO 2021.

<sup>13</sup> Il sito è stato realizzato CMS Wordpress dall'assistente museale Ilaria Fedele, del Servizio educativo del MAN.

patrimonio archeologico aquileiese. Attraverso il sito è possibile infatti raggiungere la banca dati dedicata all'intera raccolta archeologica<sup>14</sup>, che include sia i reperti esposti sia quelli conservati nei depositi. La banca dati è rivolta quindi agli specialisti ma anche a tutti coloro che sono interessati, a vario titolo e anche da remoto, a scoprire la collezione: insegnanti, studenti, artisti, appassionati. L'accessibilità al patrimonio per fini di studio, ricerca e diletto da parte del pubblico costituisce, infatti, una delle sfide prioritarie che il museo ha raccolto sfruttando le potenzialità degli strumenti digitali e della rete. I visitatori, anche virtuali, possono esplorare ora da remoto e in piena autonomia la collezione, inventando percorsi di ricerca e approfondimento personali e potenzialmente infiniti in quella che si può definire una gigantesca vetrina virtuale.

Le applicazioni progettate per la visita del museo attingono da questa piattaforma e sono organizzate in modo da aiutare e guidare l'esplorazione delle sezioni espositive.

### *L'app Museo Nazionale Aquileia Gemme<sup>15</sup>*

Nel maggio del 2021 è stata presentata al pubblico l'applicazione dedicata alla collezione di gemme del museo, che rappresenta una parte integrante del rinnovato allestimento della sezione espositiva dedicata alla glittica al secondo piano della villa Cassis Faraone. Le dimensioni minute delle gemme, infatti, costituiscono di per sé un ostacolo alla fruizione di una classe di reperti tra le più interessanti e suggestive, di cui il Museo di Aquileia vanta una raccolta di oltre 6000 esemplari.

Lo strumento, sviluppato dalla società Studio Base2 di Crema con il gruppo di lavoro della direzione del museo, aiuta ad orientarsi nella sezione espositiva, valorizza le gemme della collezione, ne agevola la visione e propone contenuti di approfondimento. Le soluzioni allestitivie con retroilluminazione e lenti d'ingrandimento, riproposte nel nuovo allestimento<sup>16</sup>, sono state così integrate con i più attuali sistemi di visione a ingrandimento digitale.

L'app, sviluppata nativamente per garantire una migliore esperienza agli utenti anche in assenza di connessione internet e scaricabile gratuitamente su dispositivi mobili Android e iOS, è stata progettata con un'interfaccia grafica semplice e immediata. 152 gemme in totale (delle quasi 800 esposte) sono descritte in altrettante schede che com-

<sup>14</sup> <<https://www.manaquileiacollezione.beniculturali.it>>

<sup>15</sup> Il progetto, inserito tra le iniziative della Direzione Regionale Musei sulla piattaforma Art Bonus del Ministero della cultura, è stato cofinanziato da Fondazione Friuli nell'ambito del Bando Restauro 2020.

<sup>16</sup> Per un approfondimento sul nuovo allestimento della collezione glittica del museo cfr. NOVELLO 2022b.

prendono immagini ad alta risoluzione e descrizioni particolareggiate. Grafica, colori a contrasto e font richiamano l'immagine coordinata del museo e allo stesso tempo sono attenti a garantire leggibilità ai testi e alle fotografie, offrendo una visione ravvicinata e ingrandita delle gemme più interessanti della collezione. L'inserimento di funzionalità multimediali per l'osservazione dei reperti a 360 gradi consente di apprezzare nel dettaglio le loro raffigurazioni: nei particolari intagliati, spesso invisibili a occhio nudo, si nasconde, infatti, un patrimonio di storie e significati rappresentativi della cultura e del gusto della società aquileiese antica. Le dettagliate descrizioni, in italiano e in inglese, aiutano nella lettura dei singoli esemplari e conducono il fruitore lungo percorsi di approfondimento delle tematiche più diffuse, come la propaganda, il mito e la magia. Lo strumento incentiva, inoltre, la personalizzazione della propria esperienza di visita, dando la possibilità di compiere ricerche libere e di giocare con le funzionalità della realtà aumentata, incoraggiando anche la condivisione dei contenuti sulle piattaforme social.

### *L'app Museo Nazionale Aquileia*

Anche grazie all'esperienza maturata durante la progettazione dell'app dedicata alle gemme, si è proceduto alla pubblicazione di un ulteriore strumento digitale per favorire un'esperienza di visita accessibile (in senso culturale ed economico), consapevole ed educativa.

Fin dalle prime fasi progettuali l'obiettivo è stato quello di realizzare uno strumento agile, semplice da utilizzare e veloce da scaricare, che costituisca un canale di comunicazione tra il museo e i suoi fruitori, costantemente aggiornabile con nuovi contenuti e notizie sulle attività del museo. In questo caso si è pertanto deciso di strutturare un'app ibrida che attinge le informazioni dalla banca dati dei reperti e da un *backoffice* dedicato: il tempo di *download* sui dispositivi personali e lo spazio di memoria occupato si sono drasticamente ridotti e gli aggiornamenti richiesti dall'app per funzionare correttamente sono episodici.

La necessità di creare un prodotto accessibile a pubblici con esigenze diverse ha imposto scelte specifiche per quanto concerne la grafica e le funzionalità, che rimandano a quanto realizzato nell'app delle gemme. Colori e font leggibili sono potenziati dalle opzioni di visualizzazione ad alto contrasto e/o con caratteri ingranditi attivabili dalla home per facilitare le persone con disturbi della vista. L'app riconosce inoltre se sul dispositivo sono già attivi servizi di lettura automatica come *Talkback* o *VoiceOver* e, nel caso, invita l'utente a disabilitarli e a riavviare l'applicazione. Al secondo avvio funziona-

no automaticamente le *gesture* di accessibilità “usuali”, l’interfaccia ad alto contrasto e i caratteri ingranditi (fig. 3).

La *home* dell’applicazione presenta in modo sintetico e intuitivo le opzioni di visita proposte attraverso sei tasti tra cui scegliere.

La mappa del museo. Tra gli obiettivi dell’applicazione vi è quello di fornire uno strumento di orientamento che consenta di muoversi autonomamente all’interno dell’articolato complesso museale e di studiare percorsi individuali di esplorazione. La mappa consente di approfondire l’organizzazione interna della Villa Cassis Faraone e dei depositi, restando aggiornati sull’avanzamento dei lavori in corso all’interno del complesso museale.

Gli itinerari di visita. I visitatori, reali o anche solo virtuali, possono scegliere tra proposte di visita diverse per argomenti e durata, che variano nel corso tempo assecondando le iniziative espositive, la programmazione culturale del museo nonché l’avanzamento dei lavori di riorganizzazione del complesso museale. Ciascun itinerario è definito da un titolo e da una durata leggibili già dalla *home*. Esiste quindi la possibilità di scegliere tra un percorso sintetico attraverso i “capolavori” del museo oppure un itinerario che ripropone l’intera narrazione museale del nuovo allestimento, fornendo testi introduttivi per ogni sezione espositiva e descrizioni di una nutrita scelta di reperti emblematici. Altre opportunità di esplorazione sono la visita del giardino e delle gallerie lapidarie (che presto comprenderà anche i rinnovati depositi aperti al pubblico) e i percorsi tematici delle esposizioni temporanee<sup>17</sup>: quest’ultimo spazio virtuale consente ai curatori di presentare i contenuti relativi a eventi espositivi realmente in corso, ma anche di ideare inediti percorsi virtuali di scoperta delle collezioni e dei depositi.

Gli utenti dispongono quindi di uno strumento flessibile e in continua evoluzione, che può servire a preparare la visita in anticipo e/o a godere al meglio dell’esperienza museale, in presenza o da remoto, scegliendo tra percorsi alternativi, a seconda del tempo a disposizione o dell’interesse.

Ciascun reperto è descritto in una scheda che comprende la fotografia dell’opera, un agile testo esplicativo, in italiano e in inglese, modulato nella lunghezza, nella sintassi e nel lessico per l’app<sup>18</sup>, un contenuto audio e alcuni collegamenti che rimandano a ulteriori elementi di approfondimento già presenti sul *web*, come video o schede didattiche.

Per accedere ai contenuti relativi ai singoli reperti si può procedere attraverso l’interfaccia *touch* dell’app seguendo i diversi percorsi e le articolazioni interne alle sale (dentro

<sup>17</sup> Il primo evento tematico ad essere raccontato dall’applicazione è stata l’edizione inaugurale del ciclo espositivo *Mirabilia: capolavori a confronto*, dedicata alla coppa in cristallo di rocca del Tesoro della Basilica di San Marco, esposta in museo dal 12 luglio al 6 novembre 2022.

<sup>18</sup> Frasi brevi, sintassi semplice e lessico non specialistico concorrono a rendere i testi incisivi e divertenti, anche grazie a veloci battute di spirito che vivacizzano la lettura rendendola adatta a diverse categorie di pubblico.

alla cui pianta ogni reperto è indicato), ma l'app può essere attivata anche dai *QRcode* apposti accanto ai reperti in sala, che creano un'interrelazione diretta e veloce tra app e allestimento.

Il percorso tattile audiodescritto<sup>19</sup>. Una sezione dell'app è stata dedicata al percorso tattile audiodescritto comprendente tredici oggetti disposti lungo le otto sezioni espositive della Villa Cassis Faraone, che funziona con un sistema di accensione automatico collegato a *beacon* disposti nelle sale. Avanzando lungo il percorso espositivo è possibile quindi, attivando il *bluetooth* del proprio dispositivo personale, ricevere il segnale che avverte della presenza di un reperto toccabile e che consente di avviare la riproduzione della traccia audio. I testi suggeriscono come orientarsi all'interno degli spazi espositivi, come raggiungere gli oggetti toccabili e come esplorarli. La scelta dei manufatti inseriti nel percorso comprende sia originali che riproduzioni: sei reperti – che non potevano essere toccati per le dimensioni o il tipo di materiale - sono stati riprodotti in nylon con stampa 3D<sup>20</sup>. I reperti sono stati stampati mantenendone le dimensioni reali (come nel caso del ritratto funerario di anziano, della testa della statua dell'imperatore Claudio, di una lucerna e della relativa matrice), mentre in altri casi si è proceduto a un attento lavoro di ricomposizione e rielaborazione dell'oggetto rilevato al fine di renderne più agevole la lettura tattile. Un particolare del mosaico con decorazione a nido d'ape, ad esempio, è stato riprodotto estrudendo a diverse altezze il volume di alcune tessere per comunicare con il rilievo la decorazione e la policromia della rappresentazione. La moneta dell'imperatore Diocleziano coniata ad Aquileia è stata ingrandita e scomposta in due supporti, che ne riproducono il dritto e il rovescio. In questo caso le legende e i soggetti impressi sui due lati sono stati rielaborati al fine di semplificarne la lettura. Tutte le postazioni del percorso tattile sono state inoltre dotate di didascalie con caratteri ingranditi a contrasto e in braille.

Ulteriori funzionalità dell'applicazione sono raggiungibili attraverso il menu, che raccoglie le istruzioni d'uso, i crediti e i collegamenti al sito web del museo, all'app *Museo Nazionale Aquileia Gemme* e all'app *Museo Nazionale Aquileia LIS*.

---

<sup>19</sup> Il progetto costituisce una ripresa del progetto "Il Museo per tutti", ideato grazie al contributo del Rotary club di Aquileia, Palmanova e Grado (NOVELLO, BRAIDOTTI 2020, pp. 195-196). In occasione della realizzazione dell'app i testi sono stati riprodotti con lettori di ultima generazione, più simili alla voce umana.

<sup>20</sup> Il rilievo con laser scanner e la stampa sono stati eseguiti da Digi.art Servizi digitali per l'arte di Rosanna Pesce. Il progetto, inserito tra le iniziative della Direzione Regionale Musei sulla piattaforma Art Bonus del Ministero della cultura, è stato cofinanziato da Fondazione Friuli nell'ambito del Bando Restauro 2018.

*L'app Museo Nazionale Aquileia LIS<sup>21</sup>*

La videoguida in LIS è un altro strumento che si inserisce appieno nel percorso espositivo permanente e che agevola la lettura di tutti i pannelli di sala. L'app, disponibile anche in una più agevole versione web app, è progettata con un'interfaccia immediata e accessibile e riflette l'organizzazione del nuovo allestimento del museo introducendo le sezioni con 44 testi segnati in LIS.

Lo strumento, presentato al pubblico nell'ottobre del 2021, è stato sviluppato da Digi.art Servizi digitali per l'arte di Rosanna Pesce. Tutti i testi introduttivi alle sezioni sono stati riassunti, riscritti in linguaggio semplificato e tradotti in LIS dall'interprete Fabio Zamparo. Lo strumento è stato quindi testato con la collaborazione dell'Ente Nazionale Sordi del Friuli Venezia Giulia (fig. 4).

La videoguida in LIS si inserisce in un più ampio progetto che comprende tutto il territorio nazionale e che raccoglie su un'unica piattaforma numerose videoguide in LIS di diversi luoghi della cultura, costituendo in questo modo un indice di proposte culturali accessibili alle persone sorde.

Elena Braidotti

---

<sup>21</sup> Il progetto si inserisce nel medesimo Bando Restauro di cui alla nota 20.

## BIBLIOGRAFIA

### *Accessibilità e patrimonio*

G. CETORELLI, M. R. GUIDO (a cura di), *Accessibilità e patrimonio culturale. Linee guida al Piano strategico-operativo. Buone pratiche e indagine conoscitiva per la fruizione ampliata nei luoghi della cultura italiani*, Roma 2020.

### BRAIDOTTI 2020

E. BRAIDOTTI, *Il progetto educativo del Museo archeologico nazionale di Aquileia*, in F. PRENC (a cura di), *La didattica dell'archeologia in ambito aquileiese, Atti della L Settimana di Studi Aquileiesi, 8-10 maggio 2019*, Trieste, 113-126.

### BRAIDOTTI, DE FRANZONI, NOVELLO 2021

E. BRAIDOTTI, A. DE FRANZONI, M. NOVELLO, *Lavorare nelle reti. Il cantiere per un museo partecipato. Il "nuovo" Museo Archeologico Nazionale di Aquileia*, in F. PIGNATARO, S. SANCHIRICO, C. SMITH (a cura di), *Atti del III Convegno Internazionale di Museologia. Reti creative. Paradigmi museali di produzione, gestione, comunicazione nell'era iperconnettività. Museum.dià, Roma, Museo Nazionale Etrusco di Villa Giulia, 24-25 maggio 2018*, Roma, 417-433.

### CETORELLI, GUIDO 2020b

G. CETORELLI, M. R. GUIDO, *Accessibilità e fruizione ampliata al patrimonio culturale italiano. Una sfida per il Sistema Museale Nazionale*, in *Accessibilità e patrimonio*, 19-92.

### NOVELLO 2020

M. NOVELLO, *Il "nuovo" Museo archeologico nazionale di Aquileia*, in G. CUSCITO (a cura di), *Bilanci e prospettive. Aquileia e le sue musealizzazioni, Atti della L Settimana di Studi Aquileiesi, 8-10 maggio 2019*, Trieste, 121-137.

### NOVELLO 2022a

M. NOVELLO, *Il progetto di riallestimento della sezione navale del Museo archeologico nazionale di Aquileia*, in A. ASTA, M. CAPULLI (a cura di), *Per aquam ad astra. Studi di archeologia delle acque in onore di Luigi Fozzati*, Quingentole (Mn), 272-232.

### NOVELLO 2022b

M. NOVELLO, *Il nuovo allestimento della sezione glittica del Museo archeologico nazionale di Aquileia*, «Gemmae. An International Journal on Glyptic Studies» 4, 163-178.

### NOVELLO, BRAIDOTTI 2020

M. NOVELLO, E. BRAIDOTTI, *Il progetto per un'accessibilità ampliata del Museo Archeologico Nazionale di Aquileia*, in *Accessibilità e patrimonio*, 193-198.

### NOVELLO, BRAIDOTTI c.s.

M. NOVELLO, E. BRAIDOTTI, *Il progetto per un'accessibilità ampliata del Museo Archeologico Nazionale di Aquileia*, in *Rilievo dei beni culturali e rappresentazione inclusiva per l'accessibilità museale, Atti del "Seminario specialistico nelle discipline del Disegno per Dottorandi"*, 24-28 settembre 2018, c.s.

## ILLUSTRAZIONI

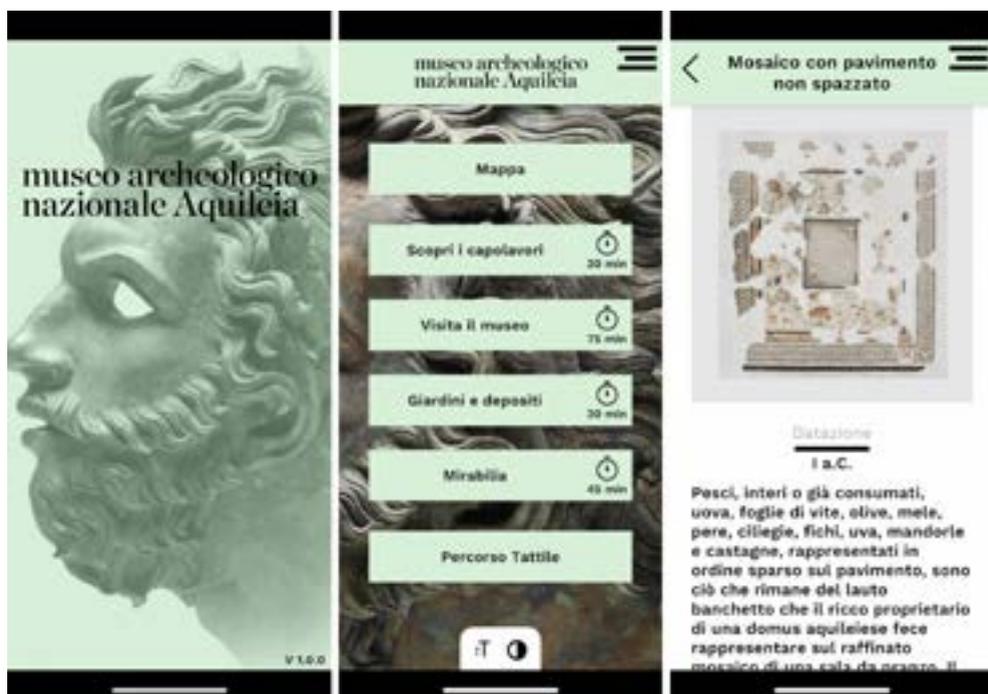
- Fig. 1 La mappa tattile collocata nel padiglione di accoglienza del Museo (Foto Archivio MAN Aquileia).
- Fig. 2 La riproduzione del ritratto di anziano compresa nel percorso tattile audiodescritto (Foto Alessandra Chemollo - Archivio MAN Aquileia).
- Fig. 3 L'interfaccia grafica dell'app Museo Nazionale Aquileia.
- Fig. 4 Le riprese effettuate nel museo per la realizzazione della videoguida LIS (Foto Archivio MAN Aquileia).

1



2





3



4



Elena ROCCO, Giovanna DE APPOLONIA

Divulgazione accessibile di un sito archeologico: la Mappa Parlante di Aquileia

#### ABSTRACT

#smARTradio® is a project by the Radio Magica Foundation in collaboration with Ca' Foscari University of Venice and the University of Udine, Italy. The project aims to disseminate and promote knowledge of the Italian cultural heritage to a targeted audience of families with children — including those with visual, hearing and/or intellectual disabilities — through audio and video stories penned by renowned Italian authors. In this paper, we will focus on the UNESCO archaeological site of Aquileia in north-eastern Italy to show how the use of a Talking Map® can enable access to and ease the understanding of historical and archaeological contents. The success of the Talking Map, which was fully endorsed by a sample of more than one hundred primary and secondary school teachers in grades 1-12, has also made it possible to develop complementary projects, which make the visiting experience enjoyable for specific target groups.

#### KEYWORDS

Cultural heritage, storytelling, children, disability, Talking Map, audio, video

## *Introduzione*

Il tema dell'accessibilità ai beni culturali è diventato centrale per i musei, gli edifici e i complessi monumentali, i giardini storici, gli spazi espositivi, i parchi e le aree archeologiche, le città d'arte e i borghi, le biblioteche e gli archivi. Consentire a tutti di accedere ad un bene culturale, sia esso materiale o immateriale, significa costruire strumenti e strategie per superare barriere legate all'età, grado di scolarizzazione, presenza di disabilità o povertà educativa dei potenziali utenti. Si tratta di una sfida in evoluzione continua, perché il concetto stesso di disabilità cambia ed è il «risultato dell'interazione tra persone con menomazioni e barriere comportamentali e ambientali, che impediscono la piena ed effettiva partecipazione alla società su base di uguaglianza con gli altri»<sup>1</sup>.

Questo saggio presenta il caso #smARradio<sup>®</sup> e le Mappe Parlanti<sup>®</sup>, un'iniziativa di Fondazione Radio Magica onlus, in collaborazione con l'Università Ca' Foscari Venezia e l'Università degli Studi di Udine<sup>2</sup>, dedicata a sperimentare come lo *storytelling* possa diventare una metodologia per la divulgazione culturale per tutti, capace di superare le barriere sopra elencate. Diffondere e promuovere la conoscenza del patrimonio culturale significa rivolgersi a un vasto pubblico che comprende scuole e famiglie in cui ci sono anche bambini e ragazzi con bisogni educativi speciali. In questo articolo ci concentreremo sul caso del sito Unesco di Aquileia<sup>3</sup>, che ha permesso nell'arco di quattro anni (2018-2022) di consolidare un modello di divulgazione accessibile scalare e replicabile. Il caso parte dall'impiego dello *storytelling* per il target d'età giovanile, ma, come vedremo, il modello sotteso alla Mappa Parlante dimostra di possedere una valenza trasversale rispetto alle fasce d'età o altre caratteristiche dell'utente finale. La sfida è stata – ed è – far dialogare i principi universali della narrazione con i principi dell'accessibilità e del *design for all* per costruire un modello virtuoso capace di coinvolgere sul piano emozionale e rendere comprensibile sul piano linguistico-cognitivo i contenuti storici e archeologici ad un ampio pubblico.

---

<sup>1</sup> Preambolo, lett. e) della Convenzione ONU sui diritti delle persone con disabilità.

<sup>2</sup> Il SASWeb Lab dell'Università degli Studi di Udine è partner digitale del progetto. Ha realizzato la piattaforma su cui sono inserite le Mappe Parlanti fruibili dal sito: <[www.radiomagica.org/smarradio](http://www.radiomagica.org/smarradio)> ed è responsabile della loro accessibilità digitale.

<sup>3</sup> Il progetto è stato finanziato dalla Fondazione Aquileia e dai bandi della Direzione Cultura e Sport della Regione Friuli Venezia Giulia.

## Storytelling design for all

È noto come l'uso della narrazione offra un canale accessibile per l'educazione e l'apprendimento perché non attiva solo (o necessariamente) il pensiero razionale, descrittivo e analitico, ma utilizza piuttosto emozioni e metafore per stimolare l'immaginazione. Uno *storytelling* di qualità è in grado di attivare la cosiddetta *story-listening trance experience*, uno stato mentale in cui l'ascoltatore sperimenta lo stesso tipo di alterazione della coscienza (*trance*) che si verifica nel caso dell'ipnosi; l'ascoltatore percepisce la storia come reale e dimentica il mondo circostante<sup>4</sup>. L'esperienza di *trance* può rendere la storia memorabile e piacevole per qualsiasi lettore/ascoltatore, comprese le persone con barriere linguistiche o cognitive alla comprensione<sup>5</sup>.

### *Il progetto #smARTradio®*

Partendo da questo presupposto, il progetto #smARTradio® nasce nel 2016 con l'obiettivo di costruire un bene comune fatto di storie multi-formato per raccontare il patrimonio culturale materiale e immateriale del Friuli Venezia Giulia e non solo. L'ispirazione è data dal celebre progetto radiofonico prima, editoriale poi *La storia del mondo in 100 oggetti*<sup>6</sup>. Grazie a una collaborazione tra il British Museum e la BBC, il progetto impiega un linguaggio divulgativo adatto a tutti per raccontare i più significativi cento oggetti che hanno contribuito all'evoluzione della specie umana: da una punta di freccia preistorica fino alla carta di credito. È una sorta di racconto di racconti, in cui i personaggi fantastici vengono sostituiti da personaggi del passato.

Il progetto #smARTradio® mira a dare concretezza al principio della Convenzione di Faro secondo cui i cittadini di ogni nazione devono riconoscere il patrimonio culturale come proprio con legittimo orgoglio, in modo da poterlo proteggere e valorizzare. Il patrimonio è la sintesi di un'evoluzione millenaria che ha permesso l'affermarsi di un'identità culturale, dei suoi valori e diritti. Pertanto va promossa presso le nuove generazioni una più ampia comprensione di questo patrimonio perché le risorse sparse sul territorio siano un ponte verso il domani. La conoscenza dell'ambiente di vita da parte del bambino favorisce il consolidamento dell'atteggiamento di rispetto nei confronti del passato di quel luogo ripercuotendosi anche sulla costruzione del suo ambiente in ottica

---

<sup>4</sup> STURM 2000, p. 288.

<sup>5</sup> MATOS *et alii* 2015, pp. 12-18.

<sup>6</sup> MACGREGOR 2012.

futura<sup>7</sup>. In linea con queste premesse, la metodologia del progetto ha adottato un approccio partecipativo, coinvolgendo in primis bambini, insegnanti e famiglie nella scelta degli oggetti del patrimonio culturale da valorizzare attraverso le storie. Come sostiene Navracsics (2016), «avvicinare i cittadini al loro patrimonio significa avvicinarli gli uni agli altri, e questo è un passo fondamentale verso una società più inclusiva»<sup>8</sup>.

Inizialmente la piattaforma #smARtradio conteneva solo singole storie, poi si è ampliata per comprendere al suo interno anche Mappe Parlanti e curiosità. Le curiosità sono testi concepiti come risposta a domande brevi. Si differenziano dalle storie che sono, invece, racconti brevi con una trama in cui l'oggetto del patrimonio è elemento centrale. Le Mappe Parlanti sono mappe illustrate d'autore di un territorio (una città, un'area geografica, un museo, una regione), con una collezione di storie e curiosità dedicate agli oggetti del patrimonio storico, artistico, archeologico, naturalistico lì custoditi. Ogni Mappa Parlante è sia digitale che cartacea. La mappa cartacea presenta un QR code che porta alla versione digitale interattiva. Storie e curiosità possono essere disponibili in formato audio, video, video LIS con la presenza di illustrazioni che permettano una più coinvolgente comprensione. Per vedere e ascoltare i contenuti è necessario accedere al sito web dal computer o da dispositivo mobile. Tutto il materiale è fruibile sia da casa, navigando online la mappa e scoprendo così i diversi territori e le loro caratteristiche, ma anche durante la visita, per avere una sorta di guida che spieghi in modo semplice ma appassionante, gli elementi fondamentali di un luogo. I testi sono stati scritti da autori italiani di chiara fama e mirano a ridurre le barriere comunicative attraverso: (1) contenuti coinvolgenti (uso dello *storytelling*) che si rivolgono a un ampio pubblico; (2) scrittura semplificata<sup>9</sup>; (3) una varietà di formati digitali (audio, video, video in Lingua dei Segni Italiana, testi scaricabili con font ad alta leggibilità); (4) testi in più lingue; (5) mappe cartacee con un codice QR che porta l'utente a una web app per accedere a storie e curiosità audio e video online.

### Storytelling design for all: *le euristiche*

Come coniugare *storytelling* e accessibilità? Come salvaguardare il senso del meraviglioso del racconto offrendo a tutti la possibilità di comprenderlo? Quando parliamo di *storytelling accessibile* intendiamo storie e racconti destinati a tutti i pubblici, compresi bambini, anziani, persone con disabilità e persone straniere. Si tratta di testi efficaci, con

<sup>7</sup> BORGHI 2016, p. 128.

<sup>8</sup> NAVRACSICS 2016.

<sup>9</sup> AGORNI 2016, pp. 13-27.

un linguaggio semplice, creati seguendo dei principi guida che permettano la comprensione a un pubblico vasto e nel contempo l'attivazione del processo della *story-listening trance experience*.

Già nel 2009, il Manifesto per la promozione del Turismo Accessibile ha sottolineato l'urgenza di una «comunicazione positiva che [...] va diffusa in formati fruibili per tutti, e attraverso tutti i canali informativi e promozionali del mondo del turismo»<sup>10</sup>. Il progetto #smARTradio® e le Mappe Parlanti® è nato quindi con l'obiettivo di raggiungere un target ampio ed eterogeneo, compresi i bambini con disabilità. Per dare la possibilità a un vasto pubblico di godere delle bellezze di un sito UNESCO, era importante investire sulle strategie di comunicazione e creare testi accessibili ma, allo stesso tempo, accattivanti in più formati (audio, video, video con la lingua dei segni italiana, schede ad uso scolastico con caratteri ad alta leggibilità).

I testi sviluppati per i contenuti delle Mappe Parlanti non sono destinati a trasmettere semplici informazioni di base su un oggetto del patrimonio. Le curiosità sono domande stuzzicanti a cui segue una breve risposta, che facilita la comprensione per i ridotti tempi di attenzione che richiede. Nella Mappa Parlante di Aquileia, la seguente curiosità, ad esempio, risponde alla domanda *Sai qual è il tesoro del campanile?*

*L'alto e possente campanile della basilica custodisce un tesoro prezioso, ritrovato dall'archeologa Luisa Bertacchi. Lei sapeva che il campanile era stato costruito sopra le rovine della prima basilica. Sapeva anche che sotto terra era stato ritrovato l'antico pavimento di questa basilica. Mancava solo un pezzo: quello sotto il campanile. Allora l'archeologa decise di cercarlo. Scavò ma non trovò nulla e delusa, interruppe i lavori. Qualche tempo dopo le venne un'idea: forse, l'enorme peso del campanile aveva fatto sprofondare il terreno su cui era appoggiato il mosaico. Quindi per ritrovarlo sarebbe bastato scavare più a fondo. E così fu. Due metri al di sotto dello scavo precedente Luisa Bertacchi ritrovò la parte di mosaico mancante. Era ancora lì in tutta la sua bellezza. E oggi è possibile vedere questo tesoro entrando nella grande torre campanaria e guardando in basso!*<sup>11</sup>.

Nelle storie vengono applicati i principi dello *storytelling*, con una trama e un arco narrativo che si sviluppano in un intervallo contenuto, per rispettare i limiti del tempo di attenzione. Ad esempio, per spiegare al pubblico l'importanza delle terme di Aquileia,

<sup>10</sup> Ministero del Turismo, Manifesto per la promozione del Turismo Accessibile, in attuazione dell'art. 30 della Convenzione Onu sui diritti delle persone con disabilità ratificata con Legge n. 18 del 24/02/2009, articolo 6.

<sup>11</sup> Fondazione Radio Magica, Mappa parlante di Aquileia 2020, *Sai qual è il tesoro del campanile?*

la Mappa dà accesso a un video-racconto intitolato *Delitto alle terme*<sup>12</sup>. Dopo un paragrafo introduttivo, che descrive i protagonisti, la storia prosegue così:

*I due malviventi erano arrivati dalla campagna. Giunti all'interno delle terme, si guardarono attorno con occhi pieni di meraviglia: non erano abituati al lusso di questo luogo. Lì tutto era stato pensato per rafforzare il corpo e allietare lo spirito: le stanze erano decorate con mosaici colorati, c'erano palestre per fare ginnastica e tante piscine piene di acqua calda, tiepida e fredda. C'era persino una biblioteca!*

*«Questo posto è enorme fratello» esclamò Tarquinio, con la bocca spalancata come un pesce preso all'amo.*

*«Certo! Non sapevi che l'imperatore Costantino ha fatto costruire ad Aquileia delle terme grandi come quelle di Roma!?» disse Cornelio. «Vieni, entriamo nel caldarium a scaldarci un po'» e così dicendo indicò la grande vasca dell'acqua calda.*

*Tarquinio fece un passo indietro. «Ma io non so nuotare, ho paura...» Cornelio, che era il maggiore, lo guardò indispettito. «E come pensi di ammazzare il console? Se lo uccidiamo ci daranno cinquanta monete d'argento, ma certo non possiamo accoltellarlo in giardino, davanti a tutti, e nemmeno in biblioteca! Dobbiamo aspettare che si immerga qui, nel caldarium. Con tutto questo vapore nessuno si accorgerà di niente. Dai, entriamo!» disse, stringendo il pugnale, ben nascosto sotto l'asciugamano...*

Di seguito sono elencate alcune delle linee guida o *vademecum* per l'accessibilità condivise con gli autori per la realizzazione di questi testi:

- il titolo deve essere breve ed efficace;
- ogni testo deve descrivere un solo oggetto del patrimonio;
- subito dopo il titolo deve esserci una breve descrizione dell'oggetto, con data e luogo.
- la lunghezza delle curiosità deve essere compresa tra 700-1500 caratteri, mentre quella delle storie tra 2000-2600 caratteri;
- lo stile narrativo deve essere di alta qualità;
- lo stile narrativo non deve essere troppo nozionistico;
- il testo deve coinvolgere emotivamente il lettore;
- possono essere presenti descrizioni fittizie di eventi reali;
- possono essere presenti elementi fantastici, come una statua parlante o un sogno.

Altre euristiche per una comunicazione accessibile riguardano la scelta di lessico, sintassi e dell'organizzazione dei contenuti (struttura del testo, divisione in paragrafi, grafica e formato, *etc.*). Nella tabella 1 si sottolineano alcuni dei molti aspetti legati al lessico

---

<sup>12</sup> *Fondazione Radio Magica, Mappa parlante di Aquileia 2020, Delitto alle terme.*

e alla sintassi che possono facilitare la comprensione di un testo. Per andare incontro alle persone sorde o con difficoltà cognitive, ad esempio, dovremmo evitare soggetti sottintesi e fare un uso accorto di metafore, che sono sempre difficili da comprendere. Ma se il testo che vogliamo creare deve essere accessibile ad un ampio pubblico, è necessario tener presente che le persone cieche sono abituate alle metafore, quindi in un linguaggio per tutti ha più senso fare un uso accorto di metafore semplici, piuttosto che non usarle affatto.

Lessico	Sintassi
Usare parole familiari che appartengono alla lingua di base	Mantenere l'ordine soggetto-verbo-complementi
Evitare soggetti sottintesi	Usare frasi brevi
Evitare i sinonimi	Evitare costruzioni sintattiche complesse
Utilizzare aggettivi e avverbi di uso comune	Limitare l'uso di frasi subordinate
Fare un uso accorto delle metafore	Evitare verbi di forma passiva

Tabella 1. Euristiche per lo *storytelling* accessibile.

L'obiettivo generale di queste euristiche è realizzare testi in cui l'arte narrativa sia compatibile con i principi di accessibilità linguistico-cognitivi. L'approccio non va confuso con altre tecniche, come ad esempio il linguaggio "facile da leggere", in cui la scrittura viene resa molto essenziale a beneficio della massima semplificazione e comprensione. Nel progetto #smARTradio<sup>®</sup> si è compiuta una scelta diversa, per coinvolgere più pubblici attraverso il fascino della narrazione adatta a un vasto pubblico<sup>13</sup>.

Oltre alle euristiche e al *vademecum* per la scrittura semplificata dei testi, ci sono altri importanti strumenti che fanno ricorso a tecnologie linguistico-computazionali per la misurazione automatica della leggibilità di un testo. Si tratta di formule in grado di calcolare il livello di difficoltà testuale rispetto all'età e alla scolarizzazione degli utenti. Tra i vari indici utilizzati in Europa, la formula Gulpease prodotta dal gruppo universitario guidato dal linguista Tullio de Mauro nel 1987 è nata specificamente per la misurazione

<sup>13</sup> DE MAURO 2016.

della difficoltà dei testi in lingua italiana<sup>14</sup>. Un altro strumento di valutazione della leggibilità che lavora su parametri linguistici più complessi è chiamato READ-IT<sup>15</sup>. Per un approfondimento si rimanda ad altri lavori<sup>16</sup>.

Nonostante gli indici di leggibilità tengano conto soltanto di alcune componenti del testo, le valutazioni sulla sua leggibilità diventano importantissime per decidere se semplificare ulteriormente alcuni aspetti legati al lessico o alla sintassi. Resta tuttavia il fatto che, un'eccessiva semplificazione, o un'aumentata comprensibilità, potrebbero risultare in un testo non interessante per un pubblico ampio<sup>17</sup>. La sfida sarà quindi trovare nei racconti il giusto equilibrio tra accessibilità e creatività.

### *Dalle mappe di comunità alle Mappe Parlanti*

La Mappa Parlante si sviluppa come evoluzione della “mappa di comunità”. Quest’ultima è uno strumento recente, che si diffonde a partire dagli anni ’80 del Novecento sulla scia delle Parish Maps inglesi ovvero mappe di parrocchia intese come piccole comunità ripartite secondo canoni ecclesiastici<sup>18</sup>. Il principio è che ogni parrocchia, pur occupando un territorio limitato, custodisce un patrimonio molto esteso di peculiarità; queste ultime, se conosciute e valorizzate, diventano i pilastri su cui costruire l’identità esclusiva della comunità. Dall’Inghilterra si è diffusa poi a tutto il mondo questa metodologia partecipativa che coinvolge gli abitanti di un luogo, compresi i bambini: ad essi è affidato il compito di identificare e fare ricerca sugli oggetti che diverranno poi i tasselli per la costruzione delle mappe di comunità<sup>19</sup>. Le tecniche di redazione si sono successivamente arricchite con gli strumenti digitali, ad esempio software e applicazioni per costruire geomappe, che consentono di trasformare una mappa cartacea in digitale e agganciare ad una rappresentazione geografica vari contenuti multimediali. La piattaforma #smARTradio rientra in questa evoluzione: è una piattaforma digitale realizzata dal SASWeb Lab dell’Università degli Studi di Udine per ospitare contenuti digitali gratuiti (singole storie o brevi curiosità multiformate oppure intere mappe con i relativi contenuti). La piattaforma è stata costruita a partire dal 2018 per condurre una ricerca-azione sull’accessibilità e usabilità digitale

---

<sup>14</sup> LUCISANO, PIEMONTESE 1988, pp. 110-124.

<sup>15</sup> Versione demo; DELL’ORLETTA, MONTEMAGNI, VENTURI 2011, pp. 73-83. <<http://www.italianlp.it/wp-content/uploads/2016/01/Documentazione-READ-IT.pdf>>.

<sup>16</sup> DE APPOLONIA, ROCCO, DATTOLO 2021.

<sup>17</sup> MAASS 2020.

<sup>18</sup> BORGHI 2016, pp. 154-155.

<sup>19</sup> SOBEL 1998, SAIJA *et alii* 2017, pp. 127-153, COCHRANE, CORBETT 2020.

e, al contempo, verificare sul campo la risposta delle comunità in merito all'efficacia dello strumento: 1) per la costruzione di mappe di comunità in senso tradizionale, ma realizzate secondo criteri narrativi inclusivi o *design for all*; 2) per la divulgazione di un patrimonio verso comunità di altri territori attraverso Mappe Parlanti. Come vedremo in seguito, la pandemia da Covid-19 ha permesso di perseguire il secondo obiettivo, quello dedicato alla divulgazione, attraverso una ricerca *ad hoc* condotta su cento classi della Regione Friuli Venezia Giulia durante i mesi di didattica a distanza. Le classi hanno partecipato a visite virtuali ad Aquileia con collegamenti in diretta con vari esperti (archeologi, storici, personaggi del passato interpretati da attori) utilizzando la Mappa Parlante del sito Unesco. I risultati di questa sperimentazione sono presentati in seguito.

Per comprendere la natura di una Mappa Parlante è utile presentare la metodologia sottesa alla sua realizzazione (tabella 1). Nella fase 1 viene identificato l'ambito di sviluppo della mappa, ovvero il territorio narrato (un'intera regione, una città, un singolo museo). Nel caso della Mappa Parlante di Aquileia, questa è stata creata per celebrare i 2200 anni dalla fondazione della città e, quindi, il territorio di riferimento doveva abbracciare le aree archeologiche, oltre al Museo e alla Basilica. Essendo una mappa di comunità, i portatori di interesse e di conoscenza del territorio (abitanti, musei, associazioni, esperti, *etc.*) identificano gli oggetti (storici, culturali, archeologici e naturali) del patrimonio da narrare, in ottica *bottom-up*. Per stimolare la partecipazione, nella fase 2 vengono dedicati circa tre mesi alla raccolta di idee attraverso cartoline-questionario distribuite nelle scuole, biblioteche, luoghi di passaggio. Al termine di questa fase, vengono identificati gli oggetti del patrimonio materiale (per esempio, statue, monumenti o edifici) o immateriale (miti e leggende) che la maggioranza della comunità ha ritenuto identitari del territorio. Questi oggetti saranno protagonisti di storie e curiosità realizzate da autori famosi e successivamente trasformate in audio e video con il coinvolgimento di artisti (musicisti, attori). La fase 3 è dedicata alla scrittura dei testi (storie e curiosità). Nella Mappa Parlante ciascun oggetto può essere valorizzato da un racconto e/o da una curiosità o, nel caso di oggetti complessi (ad esempio la Basilica Patriarcale di Aquileia), anche da più racconti e curiosità, che mirano a narrare elementi diversi dello stesso oggetto. Gli autori dei testi visitano il territorio per conoscerlo e incontrare chi si occupa della valorizzazione del patrimonio, raccogliendo dalla comunità informazioni e aneddoti indispensabili per la scrittura. Nella fase 3 prende il via anche la realizzazione grafica della mappa, la cui esecuzione viene affidata alle mani esperte di illustratori professionisti. A questi ultimi è richiesto di inserire nella mappa un'immagine per ogni oggetto scelto dalla comunità. La quarta fase coinvolge diversi esperti di accessibilità che, a partire da strumenti ed euristiche, affiancano gli autori e gli illustratori per realizzare un prodotto il più possibile *design for all*, ovvero accessibile anche a quei pubblici con bisogni speciali che richiedono un'attenzione mirata a poten-

ziali barriere alla comprensione del testo. Una volta approvati i testi, nella fase 5 vengono realizzati gli audio e i video, anche nella lingua dei segni italiana. Per favorire la fruizione al pubblico internazionale, le Mappe Parlanti possono essere tradotte in più lingue, grazie all'intervento di traduttori e lettori madrelingua. La fase finale è quella della divulgazione che, in ottica di omnicanalità, avviene attraverso il sito internet di Radio Magica, i social, le radio locali e nazionali, gli eventi, la diffusione delle mappe cartacee attraverso scuole, musei e uffici turistici, gli organi di stampa e tutti i canali dei partner e delle comunità che hanno partecipato alla realizzazione del progetto. Tutti i contenuti di ogni Mappa Parlante sono disponibili in formato audio e testo scaricabile con caratteri ad alta leggibilità. Una selezione è disponibile anche in formato video con illustrazioni d'autore animate e video con la lingua dei segni italiana.



La metodologia di realizzazione di una Mappa Parlante.

### *La Mappa Parlante di Aquileia*

La Mappa Parlante di Aquileia (figg. 1-2) nasce per la celebrazione dei 2200 anni dalla fondazione della città avvenuta nel 181 a.C., per realizzare un prodotto collettivo di narrazione accessibile adatto a pubblici diversi. Diversamente dalle classiche mappe di comunità d'ispirazione inglese che coinvolgono gli abitanti di un luogo, la comunità di riferimento per questa mappa è la comunità scientifica, formata da storici, archeologi e studiosi operanti ad Aquileia. Lo scopo prioritario connesso alla realizzazione di questa mappa è la divulgazione accessibile, secondo i principi narrativi del *design*

*for all* descritti sopra, a favore di turisti e residenti: uno strumento utile per visitare la città, con l'obiettivo di preservare e valorizzare un territorio e la sua storia millenaria. Ad ogni punto di interesse della Mappa Parlante (ad esempio Foro, Basilica, Museo, *etc.*) possono corrispondere più contenuti multimediali (storie e/o curiosità) in modo da offrire uno strumento ricco e variegato. La prima curiosità intitolata *Sai perché Aquileia è famosa nella storia?* è un video basato su illustrazioni d'autore animate, arricchito anche con la lingua dei segni italiana, disponibile in audio e in formato testo scaricabile con font ad alta leggibilità.

All'inizio, la divulgazione della Mappa Parlante di Aquileia era stata pensata per i canali social, le radio e gli eventi di live painting *storytelling*<sup>20</sup> in presenza, oltre che per la distribuzione a scuole e uffici turistici della regione. Successivamente, l'impiego della mappa ha intrapreso nuove strade, con il coinvolgimento di attori per le passeggiate teatralizzate ad Aquileia, la realizzazione di un Passaporto Parlante per i più piccoli e le letture dei racconti durante gli eventi di live painting *storytelling* da parte degli stessi bambini e ragazzi per i quali la mappa era stata pensata.

Per testare l'efficacia della Mappa Parlante di Aquileia a fini divulgativi, nel 2021 Fondazione Radio Magica ha intrapreso un'indagine attraverso un questionario rivolto alle scuole che avevano aderito al progetto delle gite scolastiche online in periodo pandemico. Si trattava di un'esperienza alternativa di turismo didattico che consentiva alle scuole di visitare Aquileia attraverso collegamenti online in diretta con esperti e personaggi del passato interpretati da attori professionisti. L'iniziativa, condivisa a livello regionale e locale e finanziata da Fondazione Aquileia, ha permesso di offrire gratuitamente oltre cento gite scolastiche agli studenti delle scuole primarie, secondarie di primo e secondo grado della Regione Friuli Venezia Giulia. Prima della gita online, sono state inviate a tutte le scuole partecipanti le Mappe Parlanti in formato cartaceo con le istruzioni dei contenuti da ascoltare e guardare. Questo strumento ha permesso alle classi di prepararsi alla gita online ma, allo stesso tempo, di poter continuare la visita autonomamente, anche in un momento successivo, grazie al materiale multimediale messo a disposizione attraverso la piattaforma #smARTradio. Le scuole coinvolte sono state 110, di cui il 66,3% della provincia di Udine, il 13,5% sia per la provincia di Pordenone che per quella di Gorizia e il 6,7% per la provincia di Trieste. Le classi che si sono iscritte e hanno partecipato all'iniziativa erano così composte: il 73,1% scuole primarie, 18,3% scuole secondarie di primo grado e 8,7% scuole secondarie di secondo grado. Una sezione del questionario di valutazione finale

---

<sup>20</sup> Lettura drammatizzata delle storie e delle curiosità accompagnata da musica e illustrazione dal vivo con la creazione di acquerelli o disegni in china proiettati su schermi o pareti.

sottoposto agli insegnanti era dedicata alla Mappa Parlante di Aquileia. Il giudizio da esprimere riguardava sia i contenuti multimediali (qualità, utilità), sia la sua fruibilità e accessibilità digitale, con riferimento alla navigazione online. La somministrazione del questionario è avvenuta via e-mail al termine della gita online, per raccogliere le impressioni subito dopo l'esperienza vissuta con la classe. Per le risposte è stata impiegata una scala di Likert da ("1 = per niente" a "5 = molto"). Le valutazioni degli insegnanti sono state molto alte, con punteggi medi superiori a 4,7 (tabella 2). La Mappa Parlante è stata ritenuta un efficace strumento didattico (media = 4,70), i contenuti audio e i video della Mappa Parlante consentono di prepararsi meglio alla visita (media = 4,77) e sono prodotti di qualità (media = 4,9). Inoltre la Mappa Parlante cartacea è valutata come facile da leggere (media = 4,82) e facile da navigare (media = 4,70). La Mappa Parlante di Aquileia, quindi, dimostra di possedere contenuti ritenuti di qualità, facilmente accessibili a tutti ed apprezzati come strumenti didattici per le scuole. Secondo gli insegnanti, gli aspetti con margini di miglioramento più ampi sono quelli relativi alla facilità di navigazione. La Mappa Parlante per loro risulta generalmente più facile da utilizzare come strumento cartaceo piuttosto che digitale. Questo si collega al bisogno di formazione del corpo docente su temi connessi al digitale (piattaforme, strumenti) – elemento di criticità emerso durante le stesse visite online. Con riferimento alle risposte sull'impiego prima, durante o dopo la gita, secondo i docenti coinvolti la Mappa Parlante è utile come strumento di rinforzo dopo

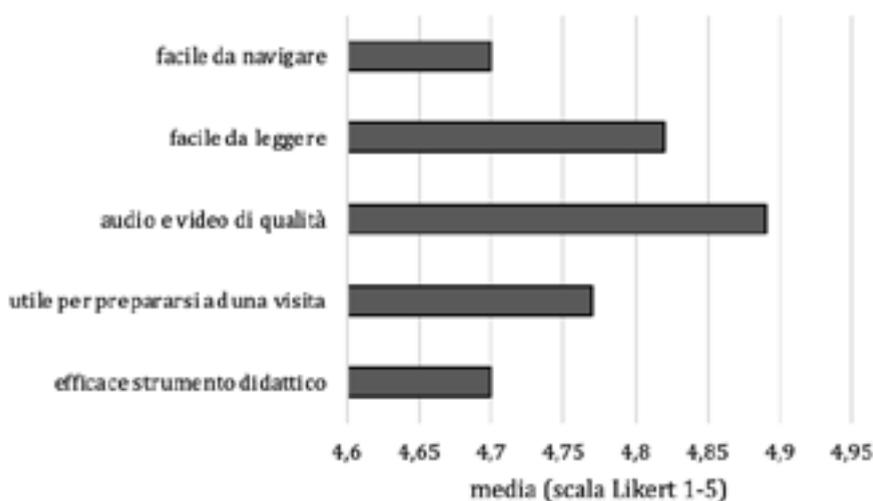


Tabella 2. Valutazioni degli insegnanti sulla Mappa Parlante di Aquileia (n =110).

una gita ad Aquileia (media = 4,92), come preparazione alla stessa (media = 4,88) e durante la visita (media = 4,75).

La valutazione attribuita complessivamente alla Mappa Parlante è pari a 9,33 su 10, con un solo voto pari a 7 e tutte le restanti valutazioni superiori o uguali ad 8. Questo dato conferma nuovamente la qualità che viene attribuita al progetto da parte delle scuole, che rappresentano uno dei target destinatari del progetto.

### *Conclusioni*

Il tema dell'accessibilità ai beni culturali riguarda la rimozione di tutte le barriere fisiche e cognitive che possono pregiudicare la fruizione al patrimonio materiale e immateriale. Questo lavoro si è concentrato sulle barriere di natura cognitiva, cercando di trovare nuove soluzioni attraverso l'impiego delle tecnologie digitali e dello *storytelling design for all*, ispirato, cioè alle euristiche per la comprensione dei contenuti anche a persone con disabilità e/o difficoltà. La realizzazione della Mappa Parlante di Aquileia rappresenta un caso "pionieristico" per varie ragioni. Innanzitutto, questa mappa ha permesso di condurre una ricerca-azione sull'impiego congiunto degli strumenti della narrazione verbale e illustrata per superare barriere invisibili alla comprensione. I risultati raccolti attraverso l'osservazione sul campo e il questionario agli insegnanti hanno confermato l'efficacia di questo strumento per tutti, non soltanto per le persone con difficoltà. Con il supporto del digitale è possibile concepire la realizzazione di strumenti divulgativi multi-formato, che possono soddisfare un'audience variegata nelle caratteristiche (età, lingue) ed eterogenea nei bisogni (presenza di disabilità uditive, visive, cognitive). La Mappa Parlante ha, inoltre, dimostrato la sua validità sul piano della didattica, come strumento sia di preparazione alla visita che di successivo approfondimento. Con riferimento alla divulgazione culturale extra-scolastica, le storie e le curiosità presenti nella mappa hanno "viaggiato" oltre i confini della mappa stessa: passeggiate teatralizzate online e in presenza tra gli scavi archeologici, eventi di live painting *storytelling*. Passaporti Parlanti sono tutti prodotti divulgativi complementari ai testi esistenti nella mappa che hanno coinvolto persone di tutte le età. Possiamo, quindi, concludere che #smARTradio® e le Mappe Parlanti® si è rivelato un progetto di successo per la divulgazione del patrimonio culturale per il turismo e per le scuole.

A distanza di due anni dal lancio della Mappa Parlante di Aquileia, la piattaforma #smARTradio ospita ormai sette Mappe Parlanti e oltre duecento racconti e curiosità. Tra gli obiettivi futuri vi è l'ampliamento delle mappe verso nuovi territori e la costruzione di Mappe Parlanti regionali con itinerari tematici per soddisfare la domanda proveniente dal turismo familiare dato che si prevede che i viaggi in famiglia cresceranno

a un ritmo più veloce di qualsiasi altro viaggio di piacere<sup>21</sup>. Inoltre, vista l'efficacia della costruzione delle mappe di comunità per i progetti di cittadinanza attiva e di educazione al patrimonio<sup>22</sup>, l'attenzione verrà posta alla realizzazione di speciali Mappe Parlanti completamente realizzate dalle scuole. Finora, la metodologia partecipativa delle mappe realizzate in seguito a quella di Aquileia, ha coinvolto un vasto numero di bambini e ragazzi nella selezione degli oggetti e negli eventi di presentazione (fase 2 e fase 6 della metodologia di creazione della Mappa Parlante), trasformandoli in veri e propri ambasciatori del territorio. In futuro, la realizzazione delle Mappe Parlanti potrà soddisfare simultaneamente gli obiettivi di divulgazione del patrimonio e di promozione della cittadinanza attiva, coinvolgendo i giovani nella realizzazione dei contenuti multimediali a fianco di artisti e professionisti della comunicazione. Nelle fasi di scrittura e realizzazione grafica si potranno mettere in gioco anche le relazioni tra generazioni differenti, in processo cooperativo che, grazie all'impiego delle tecnologie digitali e dei linguaggi delle nuove generazioni, permetterà di conservare e valorizzare esperienze, memorie, valori che altrimenti rischierebbero di andare perduti. Patrimonio deriva dal latino *patrimonium*, ovvero eredità del padre. Il patrimonio culturale è di tutti e tutti sono chiamati a conoscerlo, custodirlo e valorizzarlo per poterlo trasmettere alle generazioni future.

---

<sup>21</sup> SCHANZEL, YEOMAN 2015, pp. 141-147.

<sup>22</sup> GITTI 2020, pp. 183-203.

BIBLIOGRAFIA

AGORNI 2016

M. AGORNI, *Tourism across Languages and Culture: Accessibility through Translations*, «Cultus-Journal of Intercultural Mediation and Communication» 9, 2, 13-27.

BORGHI 2016

B. BORGHI, *La storia. Indagare apprendere comunicare*, Bologna.

COCHRANE, CORBETT 2020

L. COCHRANE, J. CORBETT, *Participatory Mapping*, in J. SERVAES (a cura di), *Handbook of Communication for Development and Social Change*, Singapore.

DE APPOLONIA, ROCCO, DATTOLO 2021

G. DE APPOLONIA, E. ROCCO, A. DATTOLO, *The #smARTradio project and the Talking Map of Aquileia (Italy): How to make a UNESCO archaeological site accessible to all*, in S. J. JEKAT *et alii* (a cura di), *Proceedings Third Swiss Conference on Barrier-Free Communication*, 29 June-4 July 2020, Zurich.

DELL'ORLETTA, MONTEMAGNI, VENTURI 2011

F. DELL'ORLETTA, S. MONTEMAGNI, G. VENTURI, *READ-IT: assessing readability of Italian texts with a view to text simplification in SLPAT '11 – Proceedings of the Second Workshop on Speech and Language Processing for Assistive Technologies*, Edinburgh, United Kingdom, 30 July 2011, *Association for Computational Linguistics*, Stroudsburg, 73-83.

DE MAURO 2016

T. DE MAURO, *Il nuovo vocabolario di base della lingua italiana*, in *Internazionale*, 23 dicembre 2016.

GITTI 2020

G. GITTI, *Per una didattica inclusiva: educare alla cittadinanza attiva e al patrimonio con le mappe di comunità*, «Journal of Research and Didactics of History» 2, 183-203.

LUCISANO, PIEMONTESE 1988

P. LUCISANO, M. E. PIEMONTESE, *GULPEASE: una formula per la predizione della difficoltà dei testi in lingua italiana*, «Scuola e città» 39, 3, 110-124.

MAASS 2020

C. MAASS, *Easy Language – Plain Language – Easy Language Plus. Balancing Comprehensibility and Acceptability*, Berlin.

MACGREGOR 2012

N. MACGREGOR, *La storia del mondo in 100 oggetti*, Traduzione italiana Adelphi.

MATOS *et alii* 2015

A. MATOS *et alii*, *Multy-sensory storytelling to support learning for people with intellectual disability: an exploratory didactic study*, in *Proceeding of the DSAI 2015 - 6<sup>th</sup> International Conference on Software Development and Technologies for Enhancing Accessibility and Fighting Info-exclusion*, «Procedia Computer Science» 67, 12-18.

NAVRACSICS 2016

T. NAVRACSICS, *Greetings to the 6<sup>th</sup> Interpret Europe conference, 20-24 May 2016*, Mechelen.

SAIJA *et alii* 2017

L. SAIJA *et alii*, *Learning from practice: environmental and community mapping as participatory action research in planning*, «Planning Theory & Practice» 18, 1, 127-153.

SCHÄNZEL, YEOMAN 2015

H. SCHÄNZEL, I. YEOMAN, *Trends in family tourism*, «Journal of Tourism Futures» 1, 2, 141-147.

SOBEL 1998

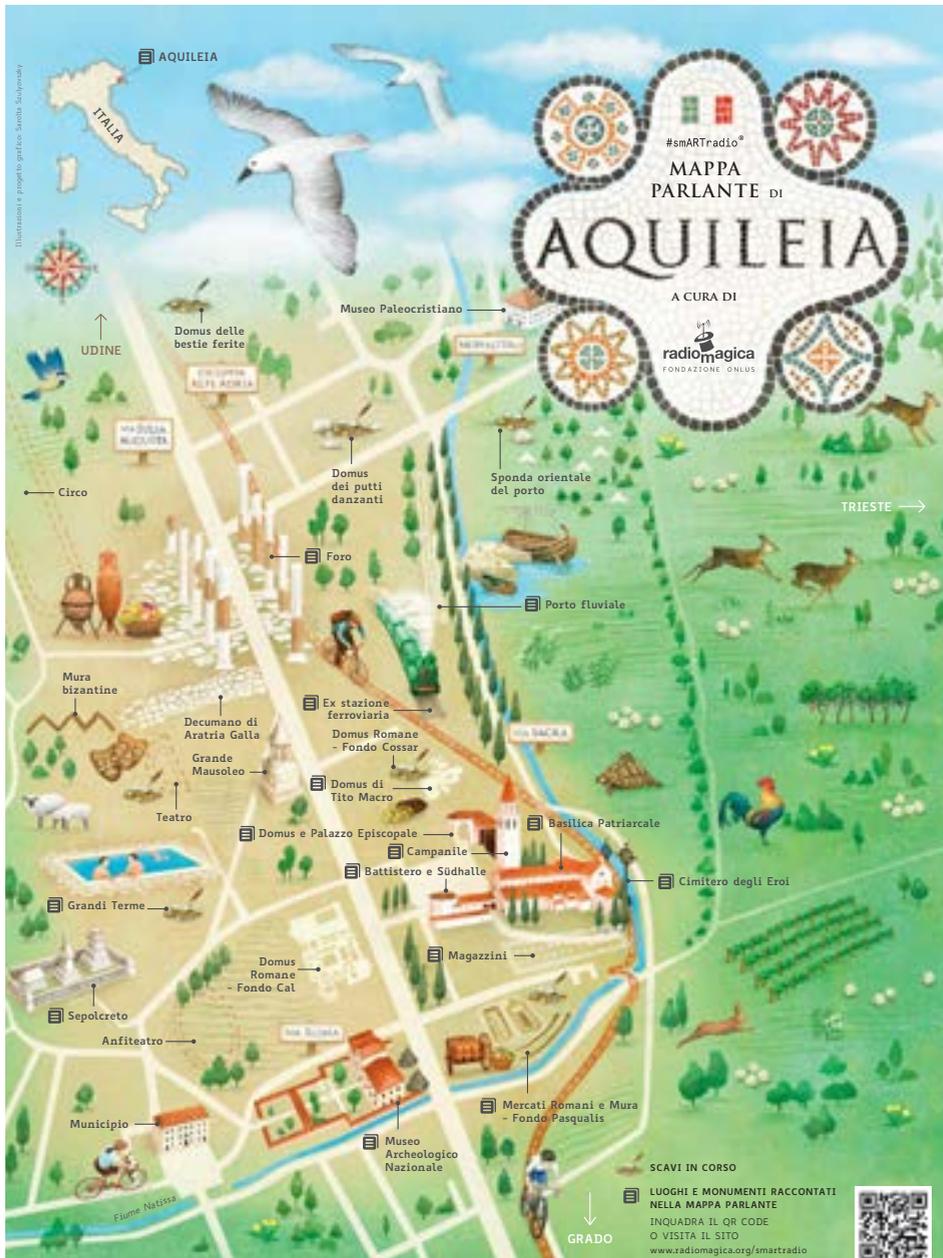
D. SOBEL, *Mapmaking with children: Sense of Place Education for the Elementary Years*, Portsmouth (NH).

STURM 2000

B. STURM, *The Storylistening Trance Experience*, «Journal of American Folklore» 113, 449, summer 2000, 287-304.

ILLUSTRAZIONI

Figg. 1-2 La Mappa Parlante di Aquileia (Fondazione Radio Magica ETS).



© 2020 FONDAZIONE RADIO MAGICA ONLUS  
Sono vietate le riproduzioni.  
www.radiomagica.org



#smARtradio®

## LA MAPPA PARLANTE DI AQUILEIA

è un progetto di **radio magica**



181 a.C. I Romani fondano Aquileia

Con questa Mappa Parlante puoi accedere a racconti e curiosità in formato audio e video anche in Lingua dei Segni italiana (LIS) per scoprire i tesori e la storia di Aquileia: dalla fondazione dei Romani nel 181 a.C. fino alla cerimonia del Milite Ignoto del 1921.

### Come accedere alla Mappa Parlante digitale con gli audio e i video?

Inquadra il QR code e clicca su luoghi e monumenti, oppure collegati al sito [www.radiomagica.org/smartradio](http://www.radiomagica.org/smartradio) e cerca la Mappa Parlante di Aquileia.



1031 Il Patriarca Poppone ricostruisce la Basilica



452 d.C. Attila e gli Unni distruggono la città

I **racconti** sono testi d'autore dedicati a un "oggetto" del patrimonio, come il Foro o la statua dell'imperatore Augusto. Le **curiosità** sono risposte a domande stuzzicanti, per esempio "Sai chi era Poppone?"

#smARtradio® è un progetto in continua crescita per divulgare il patrimonio culturale in chiave accessibile e divertente per tutti, bambini e adulti, attraverso singoli racconti e Mappe Parlanti. Per informazioni [fondazione@radiomagica.org](mailto:fondazione@radiomagica.org)

Segui Radio Magica sui social



1921 Cerimonia del Milite Ignoto

## RACCONTI E CURIOSITÀ IN AUDIO 🎧, VIDEO 📺 E VIDEO LIS 🗣️

### AQUILEIA

- 🎧 🗣️ Sai perché Aquileia è famosa nella storia?

### BASILICA PATRIARCALE

- ▶ 🗣️ "Giona nella pancia del pesce" di Roberto Piumini
- 🗣️ Sai che il pavimento della Basilica è rimasto nascosto per quasi mille anni?
- 🗣️ Sai che la prima Basilica di Aquileia era doppia?
- 🗣️ Sai chi era Poppone?
- 🗣️ Sai perché il gallo lotta contro la tartaruga?

### BATTISTERO E SÜDHALLE

- 🗣️ "Bagno a mezzanotte" di Radio Magica
- ▶ 🗣️ "I cento occhi del pavone" di Radio Magica

### CAMPANILE

- 🗣️ "Il campanile di Aquileia" di Roberto Piumini
- 🗣️ Sai qual è il "tesoro" del campanile?

### CIMITERO DEGLI EROI

- 🗣️ Sai chi riposa nel Cimitero degli Eroi?

### DOMUS DI TITO MACRO

- 🗣️ "Gli scavi della domus di Tito Macro" di Roberto Piumini
- 🗣️ Sai cos'era la domus di Tito Macro?

### DOMUS E PALAZZO EPISCOPALE

- ▶ 🗣️ "I pensieri di papà Violini" di Roberto Piumini
- 🗣️ Sai cosa si nascondeva sotto la stalla Violini?

### FORO

- ▶ 🗣️ "Datteri e Anguille" di Roberto Piumini
- 🗣️ Sai chi erano Giove Ammone e Medusa?
- 🗣️ Sai cos'era il Foro?
- 🗣️ Sai cos'erano il cardo e il decumano?

### GRANDI TERME

- ▶ 🗣️ "Delitto alle terme" di Radio Magica

### MAGAZZINI

- ▶ 🗣️ "Il gigantesco magazzino" di Roberto Piumini

### MERCATI ROMANI E MURA

- 🗣️ Sai cos'è stato scoperto vicino alla Basilica?

### MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE

- 🗣️ "A tavola con il morto" di Radio Magica
- ▶ 🗣️ "I guardiani di terracotta" di Radio Magica
- ▶ 🗣️ "Il ratto di Augusto" di Radio Magica
- ▶ 🗣️ "Un pavimento sempre sporco" di Roberto Piumini
- 🗣️ Sai che anche gli antichi romani andavano dal medico?
- 🗣️ Sai che fine ha fatto la testa in bronzo di un imperatore?
- 🗣️ Sai chi era un navarca?
- 🗣️ Sai come si facevano i mattoni nell'antichità?
- 🗣️ Sai quali animali hanno tracciato il perimetro di Aquileia?

### PORTO FLUVIALE

- ▶ 🗣️ "Il porto di Aquileia" di Roberto Piumini
- 🗣️ Sai che il porto di Aquileia era uno dei più grandi del mondo antico?

### SEPOLCRETO

- 🗣️ Sai che cos'era il sepolcreto?

### EX STAZIONE FERROVIARIA

- 🗣️ "Il treno lento" di Roberto Piumini



#### PARTNER



#### MEDIA PARTNER



#### SI RINGRAZIANO

Lella Costa, Ufficio Scolastico Regionale per il Friuli Venezia Giulia, Assis Digital, Club per l'Unesco di Aquileia, Ente Friuli nel Mondo, Comune di Udine, Comune di Baganzia Arsà, Comune di Zuglio, Civibank, Nuove Tecniche Società Cooperativa, Cocambo, Agiturismo Ai Due Leoni

Fonti ad Alta Leggibilità *Bianconero*® di *Bianconero Edizioni* srl, disegnata da *Umberto Mischi*. Disponibile gratuitamente per chi ne fa un uso non commerciale. [www.bianconeroedizioni.com](http://www.bianconeroedizioni.com)



Federica FONTANA, Marta BOTTOS, Emanuela MURGIA

Uno scavo per tutti: esperienze e buone pratiche di accessibilità e inclusione  
nel cantiere archeologico dell'Università di Trieste ad Aquileia

#### ABSTRACT

In recent years, museums, research institutions, cultural institutes, professionals and associations have promoted projects dedicated to adapting and expanding the community's access to cultural heritage. The University of Trieste, engaged since 2005 in the excavation of the *insula* between the Forum and the fluvial port, retraces the participatory archaeology activities carried out in the nearly twenty years of presence in Aquileia. Among the main interventions carried out are listed workshops and assisted paths on the construction site, conferences, teaching aids and exhibitions, which show how the excavation-school has opened up to the community.

#### KEYWORDS

Archaeological didactics, inclusion, accessibility, public archaeology

Ricerca, didattica e disseminazione dei risultati costituiscono gli obiettivi del progetto di indagine archeologica che l'Università degli Studi di Trieste conduce, con la collaborazione scientifica del Politecnico di Torino, dal 2005 nell'area concessa dal Ministero della Cultura – Soprintendenza ABAP del Friuli Venezia Giulia (Decreto del Direttore Generale rep. n. 851 del 23/06/2022)<sup>1</sup>. Nell'area interessata dallo scavo, nella seconda *insula* a nord-est del Foro, è stata individuata una Casa, nota in letteratura come “dei putti danzanti”, dal soggetto figurato del pavimento musivo che decorava uno degli ambienti di rappresentanza. Molto ancora resta da scoprire di questa Casa, edificata agli inizi del IV secolo d.C., e, ad oggi, una delle più articolate ed estese della città tardo antica: dallo studio del rapporto stratigrafico e funzionale con le strutture residenziali individuate negli anni '30 del Novecento, all'analisi della suddivisione originaria dell'*insula*, alla verifica delle fasi edilizie della sontuosa dimora<sup>2</sup>. Ma a prescindere dai risultati scientifici del progetto, ci piace ricordare, innanzitutto, come lo scavo si configuri da sempre – e sulla scia di precedenti esperienze – come banco di prova per studenti, specializzandi e dottorandi, che sul cantiere completano la loro formazione archeologica, attraverso una serrata attività di tutoraggio. Non solo, meta di turisti, curiosi e appassionati locali e stranieri, lo scavo risponde al desiderio dei “non addetti ai lavori” di assistere dal vivo al lavoro dell'archeologo e alla necessità primaria di condividere un bene pubblico<sup>3</sup>.

Gli obiettivi specifici di didattica e divulgazione sono perseguiti con la volontà di assicurare un elevato livello di accessibilità e inclusione. L'Università di Trieste, infatti, in linea con l'Obiettivo 4 dell'Agenda 2030 delle Nazioni Unite per lo Sviluppo Sostenibile, promuove e consolida politiche orientate: «a rafforzare la crescita di una comunità accademica consapevole della ricchezza rappresentata dalle differenze, viste come risorse piuttosto che come vincoli, e attenta alle esigenze delle persone con disabilità o in condizione di difficoltà; a rafforzare la cultura dell'inclusione agendo sulle

---

<sup>1</sup> Lo scavo è stato nel tempo sostenuto dalla Regione Friuli Venezia Giulia, dalla Fondazione CRTrieste, dalla Fondazione Aquileia. Tutte le attività sono state, inoltre, supportate dal Comune e dalle autorità scolastiche del Comune di Ruda (Ud) e dalle comunità parrocchiali di Fiumicello (Ud) e San Michele Arcangelo di Cervignano del Friuli (Ud).

<sup>2</sup> Per una recente sintesi cfr. FONTANA 2020, pp. 1-12.

<sup>3</sup> Per questo è stata sviluppata una bozza di progetto per la visita parziale del cantiere in corso d'opera, che prevede l'installazione di un percorso modulare, rimovibile e a minimo impatto ambientale che consentirebbe la visita in sicurezza e senza necessità di custodia di alcune delle strutture dell'area di cantiere. Il progetto è stato redatto dallo studio Ell(e)gi (Luigi Semerani e Gianpaolo Venier, render Andrea Gregoretti), dall'ing. Ilario Tul e dall'arch. ing. Aulo Guagnini. Al progetto hanno collaborato anche Vera Bressan, Ivan Ciacchi, Fabrizio Tavagnutti, Tanja Tanja Ognijanovic, Mattia de Anna. Il progetto è stato presentato in occasione del XVIII *Colloquio dell'Associazione Italiana per lo Studio e la Conservazione del Mosaico, Cremona, 14-17 marzo 2012*: A. Guagnini, G. P. Venier, *Percorsi di musealizzazione modulare per il sito di via Gemina, Aquileia*. Cfr. GUAGNINI 2017, pp. 577-586.

dimensioni personali e contestuali; a eliminare ogni barriera che rappresenti un ostacolo al perseguimento dell'obiettivo di inclusione sulla base di equità e pari opportunità».

L'archeologia può concorrere, con la sua specificità, al raggiungimento di queste intenzioni.

Negli ultimi anni, infatti, ha assunto una grandissima rilevanza il concetto di 'archeologia pubblica'. Si tratta di una precisazione che raccoglie in sé tutte le azioni, professionali e scientifiche, che promuovono il rapporto tra l'archeologia e il pubblico<sup>4</sup>, con lo scopo di concretizzare la percezione del patrimonio culturale e, nello specifico, quello archeologico, come bene comune<sup>5</sup>. L' 'inclusione', intesa come il diritto di chiunque a partecipare a qualunque aspetto della vita sociale, e l' 'accessibilità', ovvero la libertà dalle barriere come presupposto per l'uguaglianza delle persone con disabilità permanente o transitoria, possono costituire la base di progetti di archeologia partecipata e di archeologia pubblica<sup>6</sup>.

Ci si potrebbe chiedere se abbia senso parlare di inclusione e accessibilità in relazione a un cantiere archeologico, che, con cancelli, recinzioni, ostacoli e divieti, sembra porsi in antitesi tanto rispetto all'inclusione quanto all'accessibilità. Diversi progetti, come ad esempio *Uomini e cose a Vignale* o *Terramara di Pilastris*, hanno dimostrato come il coinvolgimento della collettività, in tutte le sue possibili declinazioni, costituisca un'opportunità di condivisione del patrimonio culturale e del rafforzamento del valore lasciato dalle tracce del passato come bene comune. A Vignale di Piombino (Li), gli archeologi dell'Università degli Studi di Siena hanno aperto lo scavo alla comunità con vari progetti tra i quali, ad esempio, le *live performance* di *Excava(c)tion*, svolte dagli archeologi *in situ* e in differita sul canale *Youtube* del progetto per raccontare al pubblico uno o più curiosità sullo scavo e sul lavoro dell'archeologo o *Archeologi per un giorno*, percorso rivolto alle scuole primarie locali, che, in spazi riservati intorno allo scavo, si cimentano

---

<sup>4</sup> Per una definizione di 'archeologia pubblica' cfr. BONACCHI 2009, p. 329. Per un quadro di sintesi si vedano RIPANTI 2017 e *Archeologia* 2019.

<sup>5</sup> La definizione di patrimonio culturale come bene comune è sancita dall'articolo 9 della *Costituzione italiana*, concetto ribadito anche dalla *Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo* (1948), dal *Patto internazionale sui diritti economici, sociali e culturali* (1966) e, più di recente, dalla *Convenzione di Faro* (2005). Sul patrimonio culturale come bene comune si vedano MANACORDA 2007, p. 118; SETTIS 2016, *passim*; VOLPE 2019, *passim*.

<sup>6</sup> In tema di accessibilità si ricordano, in ambito regionale, le attività di Radio Magica, cfr. il contributo di Elena ROCCO e Giovanna DE APPOLONIA in questo volume. L'accessibilità e il *design for all* sono anche il *focus* del progetto europeo *COME-IN!*, di cui è stato *partner* attivo anche il Museo Archeologico di Udine, la cui esperienza ha portato alla redazione di linee guida aggiornate e basate anche sui dati e sulle buone pratiche della realtà udinese e dei *partner* centroeuropei, cfr. VISENTINI *et alii* 2017; VISENTINI, MARCONATO, SARTI 2019; *Come-in!* 2019; GIANNONE, VISENTINI 2020. Per le definizioni di 'inclusione' e 'accessibilità' cfr. *Come-in!* 2019, pp. 6-7.

nel lavoro dell'archeologo, facendo esperienza con gli strumenti ed entrando in contatto con i reperti<sup>7</sup>.

Un progetto analogo è stato sviluppato presso lo scavo della Terramara di Pilastrini di Bondeno (Fe), dove l'educazione al patrimonio è stata organizzata sia in attività dedicate alle scuole locali, con visite e laboratori didattici presso il cantiere, sia in iniziative collaterali, come un *contest* di disegno e scrittura creativa per bambini e ragazzi dal titolo *Tazze con le Corna*, incentrato sul lavoro del *team* di archeologi a Pilastrini e sulla vita quotidiana nella terramara<sup>8</sup>.

Su questo solco si collocano anche le iniziative di 'archeologia pubblica' messe in atto presso il cantiere dell'Università degli Studi di Trieste ad Aquileia. All'impegno scientifico e formativo, si è affiancato, di anno in anno, il compito di divulgare alla collettività l'esito delle ricerche<sup>9</sup>.

Le attività di disseminazione sono state svolte in stretto rapporto con il territorio e strutturate in modo da poter essere adattate a diverse fasce di pubblico. Gli studenti universitari, impegnati nella campagna di scavo, sono stati coinvolti in prima persona nella realizzazione di laboratori didattici destinati non solo alle scuole primarie e secondarie, ma anche ai centri estivi di Aquileia.

Nel 2018 un gruppo di ragazzi delle scuole secondarie di secondo grado di Monfalcone e Trieste, guidati sul cantiere alla scoperta di quanto si stava scavando, si sono cimentati nel lavoro dell'archeologo utilizzando gli "attrezzi del mestiere". Gli studenti hanno sperimentato, inoltre, le fasi di documentazione delle strutture della *domus*, partecipando al rilievo con stazione totale condotto da Massimo Braini; hanno, infine, lavato alcuni oggetti rinvenuti e si sono impegnati nel disegnarli sotto la guida attenta di Caterina Bonivento e Serena Privitera (figg. 1-2).

Anche durante le campagne di scavo del 2022 e del 2023 è stato proposto un percorso simile, a cadenza settimanale e per un totale di cinque appuntamenti, che ha visto l'adesione di una quarantina di partecipanti dei centri estivi Campus 2022 e Campus 2023, organizzati dal Comune di Aquileia e da Euro&Promos Social Health Care Società Cooperativa Sociale. I bambini, divisi in due gruppi a seconda della fascia di età, come piccoli archeologi in erba sono stati i protagonisti delle attività, sperimentando in

---

<sup>7</sup> ZANINI *et alii* 2019 con riferimenti precedenti. Per una descrizione di tutti i progetti correlati allo scavo di Vignale si veda: [www.uominiecoseavignale.it/progetti-condivisi](http://www.uominiecoseavignale.it/progetti-condivisi).

<sup>8</sup> BERGAMINI, OSTI 2020.

<sup>9</sup> Per una panoramica generale cfr. FONTANA, MURGIA 2013, pp. 15-18, MURGIA 2017, pp. 136-137, FONTANA, MURGIA 2021, pp. 55-64.

uno spazio a loro dedicato le tecniche di scavo con gli strumenti del mestiere, il lavaggio e la manipolazione dei materiali archeologici (figg. 3-6)<sup>10</sup>.

Oltre alle attività descritte, lo scavo ha ospitato, tra il 2007 e il 2009, un percorso didattico rivolto a ragazzi con disabilità, in collaborazione con l'*équipe* multidisciplinare territoriale per l'età evolutiva e disabilità della Bassa Friulana e con Palmira Mian, allora sindaca di Ruda. I ragazzi hanno visitato il cantiere dell'Università di Trieste in cui hanno potuto osservare gli archeologi al lavoro e immaginare, attraverso un accurato *storytelling*, la vita in una ricca *domus* dell'Aquileia tardo antica. Tutti gli incontri hanno previsto, inoltre, il trattamento dei reperti secondo il principio del "vietato non toccare" (figg. 7-8).

A queste attività si affiancano le quotidiane visite guidate durante le campagne di scavo che vedono la numerosa partecipazione di cittadini e turisti italiani e stranieri, gli annuali appuntamenti *Open Day* programmati dalla Fondazione Aquileia a maggio/ giugno e a settembre (figg. 9-10) e le conferenze nell'ambito del ciclo di incontri estivi *Suggestioni archeologiche* organizzate dal Museo Archeologico Nazionale in collaborazione con il Comune e l'Associazione Nazionale per Aquileia. L'entusiasmo dimostrato dai partecipanti tanto in occasione dei laboratori programmati quanto durante le visite guidate e le conferenze dimostra come anche un cantiere archeologico possa diventare un luogo di apprendimento nell'ottica del concetto esteso di *Lifelong Museum Learning*<sup>11</sup>.

La collaborazione con il *Centro di catalogazione e restauro dei beni culturali del Friuli Venezia Giulia*, attuale *Servizio catalogazione, formazione e ricerca dell'Ente regionale per il patrimonio culturale – ERPAC FVG*, ha portato ad aderire al programma QUIS@QUID, un'iniziativa promossa dal Centro volto a far scoprire la storia del Friuli Venezia Giulia. Sono stati quindi ideati e realizzati materiali e sussidi didattici, diffusi nelle scuole primarie e secondarie di primo grado, nelle biblioteche e nelle realtà museali regionali, che approfondiscono temi specifici della vita nell'antica Aquileia<sup>12</sup>.

In linea con alcuni progetti che parlano dell'antico attraverso *media* non tradizionali<sup>13</sup>, allo scopo di favorire la promozione, la fruizione e l'inclusione sociale e culturale,

<sup>10</sup> Le attività sono state svolte usando riproduzioni o materiale di risulta.

<sup>11</sup> *Musei e apprendimento* 2007.

<sup>12</sup> Cfr. AURIEMMA, CIPOLLONE, VILLOTTA 2017, p. 588.

<sup>13</sup> In generale si vedano ZANINI, RIPANTI 2012; *Archeologia pubblica* 2014; SCOLARI, BARLETTI, FREEMAN 2014; *Social media* 2016; D'EREDITÀ *et alii* 2016; *Patrimonio* 2017; FALCONE, D'EREDITÀ 2018; KAMASH, SOAR, VAN BROECK 2022; *Digital Playground Archaeology* 2022. Sul rapporto tra musei e *social media* si vedano i contributi presenti sul sito dell'*International Council of Museum*. Progetti di questo genere sono diffusi anche in territorio regionale. Per quanto riguarda i fumetti, ad esempio, si ricordano il recente *Le incredibili avventure di Livia in Friuli Venezia Giulia* promosso da PAFF! Palazzo Arti Fumetto Friuli (Pn), il volume *I leoni del tempo* edito dall'ERPAC Friuli Venezia Giulia, gli albi di archeologia pubblicati da

i risultati delle campagne di scavo sono pubblicati sui *social media* del Dipartimento di Studi Umanistici ed è in corso d'opera l'edizione di un volume divulgativo a fumetti, volto a illustrare a bambini e ragazzi la vita quotidiana ad Aquileia nella tarda antichità.

Tra le iniziative più recenti, infine, ricordiamo la mostra fotografica *Archeologia, un cantiere di esperienze: l'Università degli Studi di Trieste ad Aquileia*, allestita presso la Stazione Rogers a Trieste (8-22 giugno 2022); l'esposizione è nata con lo scopo di illustrare le attività svolte in quasi vent'anni di indagini archeologiche attraverso significative riprese dello scavo e degli studenti al lavoro. In occasione della mostra sono stati organizzati anche due incontri divulgativi di approfondimento (*A tu per tu con l'archeologo. Racconti, curiosità ed esperienze da Aquileia*, a cura di Federica Fontana, Palma Karković Takalić, Massimo Braini, e *Lo scavo dell'Università degli Studi di Trieste ad Aquileia, via Gemina: un'esperienza di ricerca e di didattica*, a cura di Federica Fontana), che hanno visto la partecipazione di un nutrito pubblico di appassionati (figg. 11-12). La mostra è stata, inoltre, portata a Rijeka in occasione delle Giornate della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università croata (*Arheologija, teren iskustava: Sveučilište Trst u Akvileji*, 8-12 maggio 2023).

Le attività svolte dall'Università di Trieste ad Aquileia dimostrano come la ricerca del passato possa aprirsi alla comunità locale e alla collettività, diventando un'occasione di inclusione, apprendimento e crescita, in cui l'archeologia guarda anche al presente e al futuro diventando partecipazione.

---

JMX Comics (Pn) e il racconto illustrato *Il mito sul vaso. Esiodo e le Muse* per il Civico Museo d'Antichità J. J. Winckelmann.

## BIBLIOGRAFIA

*Aquileia*

F. FONTANA (a cura di), *Scavi ad Aquileia III. Aquileia, l'insula tra Foro e porto fluviale. Lo scavo dell'Università degli Studi di Trieste, 1. La strada*, Trieste 2017.

*Archeologia*

M. NUCCIOTTI, C. BONACCHI, C. MOLDUCCI (a cura di), *Archeologia pubblica in Italia*, Firenze 2019.

*Archeologia pubblica*

M. C. PARELLO, M. S. RIZZO (a cura di), *Archeologia pubblica al tempo della crisi, Atti delle VII Giornate Grogoriane, 29-30 novembre 2013*, Bari 2014.

## AURIEMMA, CIPOLLONE, VILLOTTA 2017

R. AURIEMMA, V. CIPOLLONE, M. VILLOTTA, *Prospettive di gestione e valorizzazione. La collaborazione tra l'Università degli studi di Trieste e la Regione Friuli Venezia Giulia nella documentazione e nella valorizzazione del sito archeologico*, in *Aquileia*, 587-592.

## BERGAMINI, OSTI 2020

S. BERGAMINI, G. OSTI, *Archeologia di confine: sei anni di scavi alla terramara di Pilastri di Bondeno (Fe)*, «Quaderni della Bassa Modenese: storia, tradizione, ambiente» 78, 5-28.

## BONACCHI 2009

C. BONACCHI, *Archeologia pubblica in Italia. Origini e prospettive di un 'nuovo' settore disciplinare*, «Ricerche Storiche» 2-3, 329-350.

*Come-in!*

*Come in! Linee guida*, 15/05/2019, <<https://www.interreg-central.eu/Content.Node/COME-IN/COME-IN-GUIDELINES--FINAL-Italian-version.pdf>>.

## D'EREDITÀ et alii 2016

A. D'EREDITÀ et alii, *Strategie di divulgazione dell'archeologia online: metodologie, strumenti e obiettivi. Dalla redazione del piano editoriale alla misurazione dei risultati*, «ACalc» 27, 331-352.

*Digital Playground Archaeology*

S. BERTOLDI, S. MARIOTTI (a cura di), *The Past as a Digital Playground Archaeology, Virtual Reality and Video Games. Atti del seminario, 19-20 aprile 2021*, Oxford 2022.

## FALCONE, D'EREDITÀ 2018

A. FALCONE, A. D'EREDITÀ, *Archeosocial. L'archeologia riscrive il web: esperienze, strategie e buone pratiche*, Mozzecane (Vr).

## FONTANA 2020

F. FONTANA, *Un'insula a stratigrafia complessa: la Casa "dei putti danzanti" ad Aquileia (via Gemina) alla luce delle ultime campagne di scavo*, «Fold&Cr» 476, 1-12.

## FONTANA, MURGIA 2013

F. FONTANA, E. MURGIA, *Lo scavo dell'Università di Trieste ad Aquileia, via Gemina: un'esperienza di ricerca e di didattica*, «Notiziario della Soprintendenza per i Beni archeologici del Friuli Venezia Giulia» 5/2010, 15-18.

## FONTANA, MURGIA 2021

F. FONTANA, E. MURGIA, *Didattica dell'archeologia: l'esperienza dell'Università degli Studi di Trieste ad Aquileia*, in F. PRENC (a cura di), *La didattica dell'archeologia in ambito aquileiese, Atti della I Settimana di Studi Aquileiesi, Aquileia, 8-10 maggio 2019*, Trieste, 55-64.

## GIANNONE, VISENTINI 2020

- S. GIANNONE, P. VISENTINI, *Studio sui visitatori del Museo Archeologico di Udine realizzato nell'ambito del progetto Interreg Central Europe COME-IN!*, «Museologia Scientifica» 14, 113-122.
- GUAGNINI 2017  
A. GUAGNINI, *Il progetto di percorso museale all'aperto*, in *Aquileia*, 577-586.
- KAMASH, SOAR, VAN BROECK 2022  
Z. KAMASH, K. SOAR, L. VAN BROECK, *Comics and Archaeology*, London.
- MANACORDA 2007  
D. MANACORDA, *Il sito archeologico: fra ricerca e valorizzazione*, Roma.
- MURGIA 2017  
E. MURGIA, *L'attività didattica*, in *Aquileia*, 135-146.
- Musei e apprendimento*  
K. GIBBS, M. SANI, J. THOMPSON (a cura di), *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita. Un manuale europeo*, Ferrara 2007.
- Patrimonio*  
G. CETORELLI, M. R. GUIDO (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, Roma 2017.
- RIPANTI 2017  
F. RIPANTI, *Italian public archaeology on fieldwork: an overview*, «Archeostorie. Journal of Public Archaeology» 1, 93-104.
- SCOLARI, BERTETTI, FREEMAN 2014  
C. A. SCOLARI, P. BERTETTI, M. FREEMAN, *Transmedia Archaeology: Storytelling in the Borderlines of Science Fiction, Comics and Pulp Magazines*, London.
- SETTIS 2016  
S. SETTIS, *Il diritto alla cultura nella Costituzione Italiana*, Udine.
- Social media*  
L. DE BIASE, P. A. VALENTINO (a cura di), *#SOCIALMUSEUMS. Social media e cultura fra post e tweet*, Roma 2016.
- VISENTINI et alii 2017  
P. VISENTINI et alii, *L'applicazione delle "Linee Guida" del progetto europeo COME-IN! Cooperazione per una piena accessibilità ai musei verso una maggiore inclusione. L'esempio del Museo Archeologico di Udine*, «Museologia Scientifica» 11, 31-59.
- VISENTINI, MARCONATO, SARTI 2019  
P. VISENTINI, A. MARCONATO, L. SARTI, *Musei verso l'accessibilità: proposta di un modello centroeuropeo*, «Museologia Scientifica Memorie» 18, 112-115.
- VOLPE 2019  
G. VOLPE, *Il bene nostro. Un impegno per il patrimonio culturale*, Bari.
- ZANINI, RIPANTI 2012  
E. ZANINI, F. RIPANTI, *Pubblicare uno scavo all'epoca di Youtube: comunicazione archeologica, narritività e video*, «ACalc» 23, 7-30.
- ZANINI et alii 2019  
E. ZANINI et alii, *Uomini e cose a Vignale: bilancio di un decennio di archeologia pubblica, condivisa e (forse) sostenibile*, «Il capitale culturale» 9, 473-525.

## ILLUSTRAZIONI

- Fig. 1. Attività didattica con le scuole secondarie di secondo grado (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 2. Attività didattica con le scuole secondarie di secondo grado (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 3. Attività didattica con i centri estivi (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 4. Attività didattica con i centri estivi (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 5. Attività didattica con i centri estivi (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 6. Attività didattica con i centri estivi (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 7. Attività didattica con i ragazzi afferenti all'*équipe* multidisciplinare territoriale per l'età evolutiva e disabilità della Bassa Friulana (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 8. Attività didattica con i ragazzi afferenti all'*équipe* multidisciplinare territoriale per l'età evolutiva e disabilità della Bassa Friulana (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 9. Visitatori sullo scavo in occasione dell'Open Day organizzato dalla Fondazione Aquileia (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 10. Visitatori sullo scavo in occasione dell'Open Day organizzato dalla Fondazione Aquileia (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 11. Interventi didattici in occasione della mostra fotografica "Archeologia, un cantiere di esperienze: l'Università degli Studi di Trieste ad Aquileia" (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).
- Fig. 12. Inaugurazione della mostra fotografica "Arheologija, teren iskustava: Sveučilište Trst u Akvileji" in occasione delle Giornate della Facoltà di Lettere e Filosofia dell'Università di Rijeka (Archivio Laboratorio di Archeologia, Dipartimento di Studi Umanistici, Università degli Studi di Trieste).

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



70





Paola RODARI

Musei, inclusione, identità. Vedere al di là delle barriere di censo

#### ABSTRACT

In Italy there is approximately one museum every three municipalities, i.e. a museum every 12.000 inhabitants. Such a cultural richness could have a huge impact in enhancing everybody's cultural capital, fostering local identities, promoting participation. But museums have still a lot of work to do to achieve these goals. First of all they need to come to know better visitors' interests and needs and, even more important, they need to understand who the non-visitors are, and what are the barriers that keep them far from our institutions. This presentation focuses on international researches that have investigated these barriers, from the most known inequalities in census and opportunities to the less explored diversities in identity definition and attitudes toward learning and culture. Possible solutions are also mentioned.

#### KEYWORDS

Social inclusion, visitor studies, non-visitors

I musei italiani rappresentano un patrimonio di enorme valore, non soltanto per quanto conservano, studiano ed espongono, ma per l'impatto che possono avere nella promozione di una cittadinanza consapevole, attiva, acculturata. Il sistema museale italiano è infatti particolarmente capillare, caratteristica che lo distingue da quello francese, ma anche da quello spagnolo e britannico. Questa capillarità lo renderebbe capace di raggiungere, con il proprio capitale culturale, la stragrande maggioranza dei cittadini italiani, cosa che però ancora non avviene. Sebbene il numero dei visitatori sia in costante crescita, soprattutto da quando sono state istituite le domeniche gratuite e altre simili iniziative (fatto salvo ovviamente il periodo pandemico), i musei italiani sono ancora lontani dall'esprimere tutto il loro potenziale educativo. È su questo iato che ci confrontiamo nei contributi contenuti in questo volume, osservandolo da varie angolature. La mia cercherà di mettere a fuoco non tanto le manchevolezze del sistema museale, quanto l'identità dei "non visitatori": chi sono? E perché non usufruiscono di tanta ricchezza? Capire la natura dei non visitatori, o meglio le loro diverse nature, è un passo imprescindibile per colmare questo divario.

Nel 2018 (dati ISTAT) in Italia i musei erano 2.371: un Comune italiano su tre ospitava almeno una struttura a carattere museale. Questo significa (punto più o punto meno) 1,6 musei ogni 100 kmq, 1 museo ogni 12 mila abitanti. Questi i numeri relativi ai musei; se li sommiamo a quelli di aree archeologiche e monumenti (rispettivamente 327 e 630 unità) ci rendiamo conto che i nostri concittadini italiani di ogni età dispongono potenzialmente di altre istituzioni, oltre a quelle scolastiche, altrettanto vicine a loro e altrettanto dense di potenziale educativo.

Scriveva Antonio Lampis nel 2018, allora Direttore generale Musei Mibact: «L'Italia non ha mai fatto la scelta del grande museo nazionale, non abbiamo né il Louvre, né il Prado, ma sul piano della competizione internazionale e per la suggestione delle persone (turisti e non), abbiamo da offrire la prospettiva di migliaia di musei messi a sistema. Questo porterà l'Italia ad avere un ruolo molto più interessante e maggiormente valutato nella competitività turistica internazionale, ma anche in quel processo verso la non sottovalutazione del Patrimonio tra la cittadinanza voluto dalla UE»<sup>1</sup>.

Analizzare quanto è stato messo in atto dal Mibact per raggiungere questo obiettivo, come anche tutte le ragioni del perché questo potenziale ancora non si esprima pienamente, ci porterebbe fuori tema. Come sappiamo bene i nostri musei, soprattutto comunali (e sono tantissimi), sono intrappolati da una gestione burocratica e difficile, non hanno risorse economiche sufficienti per ridisegnare i propri spazi e i propri allestimenti, non hanno abbastanza personale e non hanno neanche, spesso, personale adeguatamente

---

<sup>1</sup> LAMPIS 2018.

formato. Non sempre offrono attività educative e culturali capaci di coinvolgere pubblici scolastici o in genere non esperti. Stentano a comunicare il proprio valore all'esterno e in moltissimi casi non attraggono il numero di visitatori che meriterebbero ma soprattutto che possa contribuire a sostenerli economicamente.

Ma qui, ora, desidero rivolgere la nostra attenzione su quanto accade fuori del museo, in particolare su questo pubblico che non c'è. Se anche fossero risolti i problemi menzionati, i musei riuscirebbero a coinvolgerlo? Chi sono i non visitatori? Cosa li tiene lontani?

Una prima risposta, abbastanza ovvia ma anche provata da innumerevoli ricerche, è che i visitatori mancanti appartengono in genere ai ceti meno abbienti. Ovvero c'è una correlazione chiara tra il reddito e l'abitudine a visitare musei, gallerie, aree archeologiche, come ci dice questo storico studio non ancora contraddetto: «Famiglie con un reddito di più di £30.000 hanno il doppio di probabilità di aver visitato [un museo] che famiglie con un reddito di meno di £17.500»<sup>2</sup>.

Un metodo molto semplice per testare questa correlazione ce lo insegna lo *Zoom Museo dei bambini* di Vienna. Lo *Zoom* è nel quartiere dei musei, e rappresenta un esempio positivo di istituzione innovativa e originale, che offre esposizioni e laboratori interattivi per esplorare in modo divertente l'arte, la scienza e la vita quotidiana; la sua offerta, da un punto di vista pedagogico e della comunicazione pubblica, è più che buona (<<https://www.kindermuseum.at/en>>). Qualche anno fa hanno raccolto e poi analizzato i codici postali dei loro visitatori, scoprendo (o meglio confermando l'impressione) che i loro visitatori provenivano tutti da quartieri abitati da una classe media / medio alta, composta da famiglie di *habitué* della cultura e quindi frequentatori di teatri, concerti e musei. Quasi del tutto assenti invece i visitatori provenienti da quartieri più periferici, più poveri, con una maggiore presenza di emigrati. Pioveva sul bagnato, potremmo dire: il servizio che il museo offriva era sicuramente di qualità ottima, ma non riusciva a raggiungere che un pubblico di bambini probabilmente già ricchi di capitale culturale.

Questo metodo semplicissimo per studiare i visitatori non è nelle pratiche di tutti i musei italiani, ma dovrebbe. Non solo ci dice quali visitatori provengono da fuori Comune (provincia, regione) e dall'estero ma, incrociando i dati su quanto sappiamo degli abitanti di certe zone, ci dice quali porzioni dei nostri concittadini non riusciamo a raggiungere, dandoci modo, se lo desideriamo, di mettere in atto politiche inclusive mirate a quel particolare segmento della popolazione.

Quanto sia importante che i bambini fin da molto piccoli si avvicinino al mondo dei musei ce lo mostrano i risultati di una interessante ricerca inglese. Abigail Hackett

<sup>2</sup> MORRIS HARGREAVES MCINTYRE 1999, traduzione dell'Autrice.

dell'Università di Sheffield ha seguito e osservato per quattro anni 7 famiglie con bambini di meno di tre anni, accompagnandole anno dopo anno nel loro programma di visite<sup>3</sup>.

Nei musei i piccoli bambini «camminano, corrono, si arrampicano, danzano, girano su se stessi e saltano. I loro fratellini più piccoli vanno a quattro zampe, sono trasportati in carrozzina, cullati, portati in braccio»<sup>4</sup>. Tutto questo zompettare in giro è solo il segno che prima di una certa età i bambini non sono in grado di fruire le gallerie in modo appropriato? Il movimento, ci dice la Hackett, è il modo in cui i bambini assieme alle loro famiglie fanno esperienza del museo. I piccolissimi visitatori non imparano certo qualcosa sugli oggetti o le opere d'arte esposte (ma, mano a mano che crescono, anche questo avverrà); quello che accade però è quasi più importante: attraverso il loro muoversi liberamente nelle sale acquistano una profonda e duratura familiarità con questi spazi, che imparano a riconoscere come un luogo accogliente, in cui trascorrere del tempo piacevole con i propri cari. «Il museo è anche per me», è il messaggio che ricevono e costruiscono. Per piccoli passi altre forme di conoscenza si aggiungeranno: un oggetto che attira la loro attenzione, una spiegazione data dagli adulti, un nome, una forma. Con il tempo diventeranno dei frequentatori abituali di musei e gallerie perché farà parte della loro identità l'essere «persone che vanno nei musei e nelle gallerie».

D'altra parte questo è il senso dell'espressione *Life Long Learning*: l'apprendimento non è qualcosa che accade tutto insieme e tutto nello stesso tempo, ma è fatto di una sedimentazione di esperienze. Che, però, e questo è molto importante, non hanno un impatto solo in termini di conoscenze fattuali, concettuali, lessicali (ovvero di quelli che sono considerati i normali output dell'educazione formale) ma anche in termini di emozioni, atteggiamenti, opinioni, propensioni e, appunto, della creazione di una immagine di sé.

Se i bambini di Abigail sentono che il museo è parte del proprio spazio vitale, altri sentono il contrario, sentono che il museo «non fa per loro». Vediamo i risultati di tre ricerche che, pur essendo molto diverse tra loro, hanno tutte avuto come obiettivo l'esplorazione di questa distanza e di come si formi.

Marzia di Mento ha svolto il suo lavoro di dottorato sul tema musei ed esclusioni. Nella sua indagine ha raccolto cinquanta colloqui su un campione non probabilistico di visitatori e non visitatori residenti a Roma con età dai 24 agli 80 anni<sup>5</sup>. Perché i non visitatori... sono non visitatori? A questa domanda Marzia di Mento ha cercato di rispondere indagando in profondità gli atteggiamenti, le abitudini e le esperienze dei suoi

---

<sup>3</sup> HACKETT 2014, HACKETT *et alii* 2018.

<sup>4</sup> HACKETT 2014, traduzione dell'Autrice.

<sup>5</sup> DI MENTO 2007.

intervistati riguardo al mondo dei musei. A una delle intervistate, rappresentante dei non visitatori, chiede se il costo del biglietto incide sulla sua scelta e, nella sua opinione, sulle scelte di altri come lei. L'intervistata risponde: «Ma se a una persona una cosa piace, ci va, magari meno di un'altra persona. Se i capelli ti piace farteli, penso che te li fai una volta di meno, però te li vai a fare».

Da questo e altri commenti la ricercatrice deduce: non è il costo la prima, o la sola spiegazione dell'assenza di molti dalle sale museali.

Al museo viene spesso associata un'immagine di noia, la stessa noia che si prova quando la scuola offre una didattica tradizionale, nozionistica, lontana dagli alunni e dalle alunne: «Quali aggettivi associ a museo? Lezioni, scuola. Come un teatro». Alcuni rifiutano (o hanno rifiutato al loro tempo) la scuola, un luogo dove non si sentivano a compresi e che non comprendevano, e assimilano il museo alla scuola. Ma, argomenta Marzia di Mento, il problema non è l'imparare: alla stragrande maggioranza delle persone piace imparare (pensiamo al cucinare, o al ballare, o all'utilizzo degli strumenti digitali) ma quando le cose da imparare sono rilevanti, e soprattutto se il modo di imparare non è frustrante ma al contrario ci fa sentire meglio, più capaci, più padroni del mondo.

La stessa intervistata continua: «Io e la scuola siamo proprio lontane. Io a dodici anni preferivo strizzare gli stracci. (...) Preferisco pulire 100.000 pavimenti piuttosto che essere messa dietro ai banchi e aver studiato 20.000 libri (...)».

In un romanzo del grande scrittore inglese Anthony Trollope si trova un dialogo che a questo proposito trovo illuminante: «[A chi gli chiedeva] “Bisognerebbe non insegnare a leggere a Johnny, dato che non gli piace?”, rispondeva il dottore: “ma è necessario che non gli piaccia? Se il precettore sapesse farlo, non potrebbe Johnny imparare, non solo a leggere, ma anche a provare piacere nell'imparare a leggere?”<sup>6</sup>. Questa idea sembrava eccentrica quando Trollope scriveva, e non sembra sia stata ancora completamente digerita quasi duecento anni dopo, non tutti gli educatori pensano che la prima cosa da imparare a scuola dovrebbe essere che è bello imparare, e che tutti possono imparare a imparare.

Qualcuno al museo è andato proprio con la scuola, ma questa esperienza non ha che rafforzato l'aspettativa di vivere un'esperienza frustrante. Ecco come ne parla una della delle intervistate da Marilyn G. Hood, un'altra ricercatrice che prima della di Menta ha esplorato lo stesso problema<sup>7</sup>: «Quando ho partecipato a una visita scolastica, venti anni fa, ci hanno fatto marciare attorno a diversi allestimenti e dovevamo star fermi mentre una donna ci insegnava, e poi siamo andati al bus e tornati a scuola. Perché dovrei volerci andare in una mia domenica pomeriggio?» (traduzione dell'Autrice).

<sup>6</sup> TROLLOPE 1858 (2004), traduzione dell'Autrice.

<sup>7</sup> HOOD 1991.

Ecco altri illuminanti commenti dei non visitatori dalla stessa ricerca: «Quando ero lì c'erano queste piccole etichette che non ti dicono niente sugli oggetti. Perché queste cose sono al museo?». «Mi faceva molta confusione. Non sapevi dove stavi andando e c'era questa massa di cose che sembravano non aver nessuna relazione le une con le altre».

Cosa succede però se il museo, almeno in parte, non è né muto né scolastico? Se dispone di nuovi allestimenti *visitor-friendly* del tipo più divertente e inclusivo?

Molti musei, oggi, offrono infatti allestimenti con una narrazione chiara e accessibile a molti livelli, attraverso i testi scritti ma anche il multimediale e l'interattività. Oppure differenziano la loro comunicazione: allestimenti più tradizionali nelle collezioni permanenti, perché "narrare" tutti gli oggetti appesantirebbe troppo l'allestimento o sarebbe francamente impossibile, ma decisamente più comunicativi nelle mostre temporanee, che sono invece chiaramente tematizzate, con percorsi chiari e variati nei mezzi di comunicazione. Un tipico esempio il *British Museum*, che affianca alle proprie gallerie permanenti, che non offrono praticamente nessuna spiegazione ma solo mostrano le straordinarie collezioni lì raccolte, una o più mostre temporanee in cui di volta in volta si approfondisce e si racconta un particolare tema o una particolare *corpus* di oggetti.

Come però accadeva quando abbiamo preso in considerazione il costo della visita come barriera, anche offrire allestimenti moderni non basta a raggiungere tutti i gruppi sociali.

La terza ricerca che presento è quella di Emily Dawson, che ha seguito per alcuni anni alcune comunità etniche londinesi, economicamente svantaggiate e socialmente emarginate, indagando il loro rapporto, o meglio il loro non rapporto, con i grandi musei scientifici della capitale: il *Science Museum* e il *Natural History Museum*<sup>8</sup>. All'inizio della ricerca, nei primi colloqui, i soggetti avevano manifestato, proprio come quelli delle ricerche precedenti, disinteresse nei confronti dei musei, anzi, un sentimento di estraneità e quasi di ostilità nei confronti di queste istituzioni: «Se mi chiedi "Fatima, ci verrai in un *science centre*?" Io ti dirò "No, non c'è nessuno come me lì, che ti viene in mente?"» (risate di Fatima e del gruppo) (...) Filtrate attraverso le abitudini di Fatima, le istituzioni per l'educazione scientifica informale [nel testo: ISE institutions] sono viste come luoghi dove "non c'è nessuno come me", cosicché visitarle è considerato qualcosa di "sbagliato"» (traduzione dell'Autrice).

Similmente affermavano gli intervistati della Hood: «Perché dovrei andare in un posto dove non gli importa niente se io vado?», «I musei sono solo per i ricchi e i laureati».

Dopo i colloqui preliminari, i rappresentanti della comunità etniche prese in considerazione dalla Dawson (latino-americani, asiatici, africani di Sierra Leone e Somalia) si sono recati al *Science Museum* e al *Natural History Museum* di Londra, accompagnati sia dalla ricercatrice che dal personale del museo che fungeva da guida. Ma questo non

<sup>8</sup> DAWSON 2014.

ha cambiato la loro opinione sui musei, anzi, la visita non ha fatto che rinforzare il loro senso di estraneità.

La Dawson ci racconta che queste istituzioni, ai nostri occhi accoglienti, interessanti, divertenti, vengono viste da non piccoli gruppi di residenti nella città di Londra come bianche ed eurocentriche, care, irrilevanti per la loro vita e per le loro comunità, e quindi da evitare. I soggetti della sua ricerca sentono questi luoghi come non accoglienti, addirittura ostili. Visitarle ha di fatto confermato le loro previsioni che non ci fossero persone come loro a visitare il museo, e che le esposizioni non contenessero nulla di rilevante per la loro vita e la loro cultura. Il senso di estraneità è stato rafforzato, piuttosto che mitigato, dal comportamento delle guide, che non sono state pronte a modulare i loro interventi per avvicinarsi a un pubblico diverso dal solito, che in primo luogo usa l'inglese solo come seconda, se non terza o quarta lingua. Le guide hanno usato lo stesso linguaggio e gli stessi comportamenti che usano con i visitatori "normali", e questi soggetti "diversi" li hanno percepiti come maleducati e irrispettosi, e nello stesso tempo si sono sentiti fuori posto e inadatti. La Dawson suggerisce che molto spesso le guide si costruiscono, anche inconsciamente, l'immagine di un visitatore ideale, che non corrisponde in realtà a molti dei profili reali dei visitatori, e che non risponde ai loro reali bisogni; e questo non solo in relazione ai gruppi minoritari di cui stiamo parlando, particolarmente lontani dallo standard atteso. «Come la visita continuava, Deepak [la guida, nota dell'Autrice] faceva fatica a creare un ambiente confortevole per i partecipanti somali. Poneva poche domande sul gruppo e molte sul contenuto del *science centre* e sulle conoscenze scientifiche a cui i partecipanti non potevano rispondere. Le spiegazioni di Deepak delle installazioni digitali interattive erano veloci e lasciavano poco spazio ai partecipanti per chiedere chiarimenti o per capire che cosa quelle istruzioni significavano» (traduzione dell'Autrice).

Emily Dawson conclude la sua ricerca invitando la comunità professionale che opera nel retroscena delle istituzioni dell'educazione informale (*science centre*, musei scientifici interattivi, festival...) a non credere di aver già realizzato quanto pubblicamente reclamizzano: qui mettiamo in scena la scienza per tutti. Invita a essere più critici rispetto alle proprie pratiche, e attenti a comprendere il proprio pubblico ma anche gli altri gruppi sociali che non ne fanno parte. Perché, facciamo per un momento un riferimento specifico al nostro Paese, non sono solo i gruppi maggiormente marginali a non visitare le nostre sale, sono spesso anche quei cittadini che rappresentano pienamente la cultura locale di un paese o di una cittadina i primi a starne alla larga, lasciando magari questo compito ai turisti di passaggio.

Cosa fare? Naturalmente il problema può (e deve) essere affrontato nei suoi diversi aspetti. Il primo passo credo che sia, per ogni museo, capire quali segmenti sociali gli sono vicini, chi sono i suoi affezionati e ricorrenti visitatori, e, cosa più complicata, chi

sono i suoi non visitatori, sia segmenti della popolazione più facilmente raggiungibili con strategie mirate sia quelli che invece appaiono molto lontani. «Le risposte – scrive la Hood – risiedono nei dati psicografici: i valori, le opinioni, le attitudini, gli interessi, l'immagine di sé, il comportamento sociale, le aspettative, le soddisfazioni, gli obiettivi, l'appartenenza a gruppi, la posizione sociale e il comportamento da consumatore delle persone» (traduzione dell'Autrice). Perché abbiamo bisogno di sapere perché le persone vengono al museo, che cosa si aspettano dalla visita, e come misureranno la loro soddisfazione; ma perché altre ancora non vengono, e come potremmo fare per coinvolgerle. È quell'insieme di attività che gli anglosassoni chiamano *audience development*, qualcosa di diverso e di più dal *marketing*, anche se ne è un ampliamento e una trasformazione. Se sappiamo quali pubblici desideriamo avere, lo studio del loro dati psicometrici (quelli prima citati dalla Hood) ci aiuterà a rinnovare le nostre esposizioni per accoglierli, a creare mostre temporanee e programmi culturali ed educativi adatti a loro.

Una strategia inclusiva a lunga scadenza non può non coinvolgere le scuole. La scuola italiana dell'obbligo è di principio una scuola inclusiva, perché statale, ad accesso universale e gratuita. Di fatto molti insegnanti sono consapevoli di questo e considerano parte della loro missione integrare e facilitare l'accesso al sapere degli elementi più fragili. Essere visitati dalle scuole significa per i musei essere visitati anche da bambini che non verranno mai perché accompagnati dai propri familiari. Certo, occorre un personale preparato per evitare che l'esperienza di visita diventi in realtà controproducente, come abbiamo visto nelle testimonianze precedenti. Il passaggio da visitatore/alunno accompagnato a visitatore indipendente è tutt'altro che automatico.

Scrivono Santagata e colleghi, autori di una bella ricerca sui non visitatori riferita alla Regione Piemonte: «Inoltre, nel valutare i dati della frequenza giovanile bisogna considerare il 'consumo forzoso' legato alle visite scolastiche. L'elevato tasso di frequenza studentesco è in buona misura determinato, almeno nella scuola media superiore, da decisioni delle scuole. Questo tipo di frequentazione si è tuttavia rivelato poco correlato con la domanda museale nel periodo adulto. L'adozione di politiche capaci di trasformare una significativa quota di frequenze legate alle gite scolastiche in visite autonome sarebbe certamente più 'fertile' nei confronti della domanda futura e costituirebbe di per sé un risultato utile, al di là di eventuali variazioni delle visite giovanili nel breve periodo»<sup>9</sup>.

In alcuni musei, ad esempio, una semplice politica di *marketing* cerca di stimolare questa trasformazione: a ogni bambino/a che visita con la scuola si regalano due biglietti omaggio per adulti, perché possa tornare con i propri famigliari. Si è visto, nei musei interattivi, che il piccolo visitatore, entusiasta delle sue scoperte, ha davvero portato in

---

<sup>9</sup> SANTAGATA *et alii* 1999.

visita adulti di sua scelta nei giorni successivi alla visita scolastica, con l'ulteriore effetto educativo di renderlo protagonista e guida della seconda visita.

La ricerca di Santagata offre molti altri spunti di riflessione, perché per ogni segmento di non visitatori cerca di descriverne i bisogni e di individuare le appropriate strategie di inclusione. Uno dei pubblici "difficili" è senz'altro quello dei giovani, gli *independent adult* come vengono chiamati nei paesi anglosassoni: già abbastanza grandi da decidere da soli come occupare il proprio tempo, ma non ancora genitori (si dice infatti, nell'ambiente museale, che si va al museo almeno tre volte: da bambini con i genitori o la scuola, da genitori per portare i propri bambini, da nonni per portare i propri nipoti). Per attrarre i giovani, per averla vinta sulle altre offerte per il tempo libero (il cinema, la discoteca, il pub...) alcuni grandi musei offrono programmi notturni riservati ai 18-25, con sessioni di *silent disco*, vendita di alcolici e *snack*, conferenze e *workshop* dai temi e i formati innovativi e stimolanti. L'iniziativa chiamata *Science Museum Late* del museo londinese, che si svolgeva in epoca pre-Covid una volta al mese, raccoglieva qualcosa come 5000 giovani, e posso testimoniare, avendo partecipato un paio di volte, che questi si divertono, fanno nuove conoscenze (come in discoteca o al pub) ma sono anche estremamente interessati a parlare e sentir parlare di scienza. Il museo, in questo caso, riesce realmente a competere con altre offerte di intrattenimento per il tempo libero. È infatti interessante notare che, sempre secondo la ricerca piemontese, se i giovani non vanno al museo è perché scelgono di fare altro, mentre il loro stato economico e sociale è meno rilevante nei confronti di questa scelta di quanto lo sia invece per altri segmenti di pubblico, come ad esempio gli anziani.

Il rendersi accessibili delle istituzioni museali non dipende però solo dall'organizzazione di eventi, manifestazioni e programmi collaterali, ma dipende anche da quanto il museo è capace di riflettere su se stesso, sulla propria immagine, sulla propria narrazione, e di lavorare sulla propria capacità di comunicazione in tutti i momenti e gli aspetti della sua vita istituzionale. Questo vale per i diversi tipi di disabilità, di cui non mi sono occupata in questo contributo ma che le mie colleghe e colleghi hanno invece trattato approfonditamente, ma anche in relazione ai diversi gruppi sociali. Il museo, ad esempio, parla anche attraverso le immagini che mostra e il personale che il visitatore incontra, una comunicazione visiva spesso inconsapevole ma che invece ha un impatto fortissimo sulla percezione dei visitatori. I musei anglosassoni, ad esempio, prestano grande attenzione a mostrare nelle fotografie in cui appaiono esperti (scienziati, archeologi, ...) sia uomini che donne, sia bianchi che persone di colore, sia persone giovani che più anziane, in modo che pubblici di ogni tipo possano ritrovarsi rappresentati. La stessa scelta viene fatta nei grandi musei riguardo alle guide, perché rispecchino per quanto possibile la varietà del mondo e facciano sentire il più possibile a casa i diversi visitatori.

Molto più complicato per i musei è esprimere la propria rilevanza per le diverse comunità, ovvero, tornando alle minoranze etniche di cui abbiamo parlato o ai gruppi

sociali molto, molto lontani dall'essere dei consumatori di cultura, riuscire ad entrare in rapporto con loro. Una autrice che ha lavorato moltissimo su questo è una museologa statunitense, Nina Simon, che ci insegna come la chiave sia, appunto, "diventare rilevanti": «Il tesoro diventa come una mummia nelle profondità di una cripta, legata e imbavagliata dai suoi protettori. Silenziata. Indebolita. Le persone vedono la porta chiusa ma non il luminoso splendore all'interno. La retorica attorno al tesoro diviene pesante, la sua luce meno brillante. Per cominciare le persone smettono di interessarsi al fatto che lì ci fosse qualcosa di potente. Fornisci loro una mappa, la getteranno via. Troppa fatica. Troppo caro. Non fa per me. Non ne vale la pena. Rilevanza significa far in modo che ne valga la pena. [...] Cosa si prova per aver voglia di aprire la porta? Per scoprirlo, pratica l'empatia. Mettiti nelle scarpe dell'*outsider* fuori della porta»<sup>10</sup>.

Sembra che l'unico momento di contentezza delle visitatrici somale al *Natural History Museum* di Londra sia stato trovarsi di fronte a un uccello nativo del loro paese. Di fronte a questo uccello hanno riso e hanno cantato una canzone che ne parlava, per poi vergognarsene una volta tornate a casa. Perché, nei musei di storia naturale, non scrivere il nome degli animali anche nella lingua del luogo da dove provengono? Un piccolo gesto, ma un inizio di riconoscimento della cultura dell'altro. Questo aveva suggerito un amico e collega dopo aver visitato un museo nello stato della Columbia Britannica, Canada: perché nel bel museo locale non avevano messo i nomi originali accanto al latino o all'inglese? In quello stato c'è ancora una piccola comunità di indiani nativi; quelli sono i loro animali, prima dei nostri, con cui avevano una relazione molto più profonda di quella che noi oggi abbiamo. Perché non riconoscerlo? Talvolta l'inclusività può cominciare anche da piccole cose come questa.

A conclusione mi si potrebbe però chiedere, ed è una domanda legittima ed utile: ma dovremmo fare in modo che vengano tutti, proprio tutti, al museo? Non vorrei lasciare l'impressione che io creda che sia necessario che tutti i musei siano visitati da tutti. Anzi, l'affollamento che oggi si riscontra nella visita di alcune collezioni ne disturba profondamente la fruizione. E la visita "fotografica" che si vede accadere nelle sale di illustri musei (fotografare la Gioconda, ma perché?) ci dice che inclusività non può significare decadimento e depauperamento. Penso che sia compito delle strategie culturali delle singole istituzioni decidere quasi siano i pubblici che si desiderano giungere e impostare la propria comunicazione, le politiche del prezzo e ogni altra attività per raggiungere quei pubblici e non altri.

D'altra parte, e torniamo all'inizio di questo articolo, se, come si scrive e dice in documenti ufficiali nazionali e dell'Unione Europea, i musei devono non solo conservare e curare il proprio patrimonio, ma anche agire sul territorio per creare cultura, per creare

<sup>10</sup> SIMON 2012, SIMON 2016, traduzione dell'Autrice.

senso di appartenenza e un'identità (o meglio una tavolozza di identità) comune, allora i musei non possono che porsi il problema: a chi stiamo parlando? chi non ci sta ascoltando? E, penso, il tentativo di farci ascoltare ci porterà a innovarci, e a essere migliori.

## BIBLIOGRAFIA

DI MENTO 2007

M. DI MENTO, *Museo e "non-visitatori": riflessioni sugli assenti*, «Economia della Cultura, Rivista trimestrale dell'Associazione per l'Economia della Cultura» 2/2007, 211-224.

DAWSON 2014

E. DAWSON, "Not Designed for Us": *How Science Museums and Science Centers Socially Exclude Low-Income, Minority Ethnic Groups*, «Science Education» 98, 6, 981-1008.

FALK 2006

J. H. FALK, *The impact of visit motivation on learning: Using identity as a construct to understand the visitor experience*, «Curator» 49, 2, 151-166.

FALK 2009

J. H. FALK, *Identity and the Museum Experience*, Walnut Creek California.

HACKETT 2014

A. HACKETT, *Toddlers in Museums*, «Journal of Education in Museums» 35, 29-34.

HACKETT et alii 2018

A. HACKETT et alii, *Young children's museum geographies; spatial, material and bodily ways of knowing*, «Children's Geographies» 16, 5, 481-488.

LAMPIS 2018

A. LAMPIS, *Il nuovo ruolo sociale dei musei. Il sistema nazionale dei musei*, «Il Giornale delle Fondazioni».

HOOD 1991

M. G. HOOD, *Significant Issues in Museum Audience Research*, «Journal of Visitor Behavior» 6, 4, 18-23.

MORRIS HARGREAVES MCINTRY 2007

MORRIS HARGREAVES MCINTRY, *Audience knowledge digest. Why people visit museums and galleries, and what can be done to attract them*, Manchester.

SANTAGATA et alii 1999

W. SANTAGATA et alii, *Il pubblico invisibile. Indagine sui no-utenti dei musei. Rapporto per Regione Piemonte e Comune di Torino*, Torino

SIMON 2012

N. SIMON, *The Participatory Museum, Museum 2.0*, Santa Cruz California.

SIMON 2016

N. SIMON, *The Art of Relevance, Museum 2.0*, Santa Cruz California.

TROLLOPE 1858 (2004)

A. TROLLOPE, *Doctor Thorne*, London.

## ILLUSTRAZIONI

- Fig. 1 Migranti costruiscono strumenti e suonano in un workshop su creatività e tecnologia organizzato dal 10Lab di Sardegna Ricerche di Cagliari (foto dell'Autrice).
- Fig. 2 Un facilitatore al lavoro con dei visitatori al Museo del Bali, Saltara (Pu) (foto dell'Autrice).
- Fig. 3 Gruppi alle prese con la costruzione di torri di cannuccia, attività di promozione dell'innovazione presso il 10Lab di Sardegna Ricerche di Cagliari (foto dell'Autrice).
- Fig. 4 Il MaxiOh, spazio per bambini dai 0 ai 3 anni del MUSE, Museo delle Scienze di Trento (foto dell'Autrice).
- Fig. 5 Il MaxiOh, spazio per bambini dai 0 ai 3 anni del MUSE, Museo delle Scienze di Trento (foto dell'Autrice).
- Fig. 6 Papà e figlia partecipano ad attività di stimolo al pensiero innovativo in domeniche aperte organizzate dal 10Lab di Sardegna Ricerche di Cagliari (foto dell'Autrice).
- Fig. 7 Studenti di PhD della Scuola Internazionale Superiori di Studi Avanzati partecipano a un corso di formazione sulla comunicazione pubblica della scienza e la facilitazione a Trieste (foto dell'Autrice).
- Fig. 8 Uno studente di scuola secondaria facilita una dimostrazione scientifica a dei visitatori del Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia di Milano nell'ambito del World Biotech Tour (foto dell'Autrice).

1



2



3





5



6



7





Luisa MOSER

T-essere memoria. Un progetto dedicato a chi con-vive con l'Alzheimer  
e a chi se ne prende cura

#### ABSTRACT

“T-essere memoria” is a project dedicated to people who live with Alzheimer’s disease and their caregivers and aims to reconstitute to the public the archaeological heritage preserved and enhanced at the Museo delle Palafitte (Pile-dwelling Museum) in Fiaavé, thus making the museum a place of encounter and social inclusion, where meaningful and rewarding experiences can be made. Moments of encounter in the museum and in residential facilities can stimulate emotionally involving and pleasant experiences and help to create well-being in people with Alzheimer’s disease or other dementias.

The project was conceived and carried out by the Educational Services of the Archaeological Heritage Office of the Autonomous Province of Trento with an experimental phase in 2015 in collaboration with the Azienda per i Servizi alla Persona ‘Margherita Grazioli’ in Povo (Tn).

#### KEYWORDS

Alzheimer’s disease, heritage, Museo Palafitte Fiaavé, accessibility, social inclusion, education

*La malattia di Alzheimer ruba la memoria e toglie la parola...  
ma comunicare con le persone con deficit cognitivi è possibile, dobbiamo esserne tutti consapevoli*

### *Introduzione*

Il progetto *T-essere memoria* dedicato alle persone che con-vivono con l'Alzheimer ha preso avvio nel 2015 con una fase sperimentale presso il *Nucleo Alzheimer dell'Azienda Per i Servizi alla Persona "Margherita Grazioli" (APSP)* di Povo da tempo dotata di un nucleo specializzato e impegnata nella ricerca di soluzioni non farmacologiche per migliorare il benessere dei pazienti con Alzheimer. I risultati ottenuti da questa prima fase del progetto hanno permesso di rafforzare la convinzione che coloro che gradualmente perdono la memoria, dimenticando la propria quotidianità, possono ancora stupirsi, provare meraviglia, essere curiosi e fruire della bellezza anche del patrimonio culturale conservato in un museo.

Grazie al sostegno e alla condivisione di intenti e obiettivi da parte del Dirigente e del Direttore della struttura di cui faccio parte, dal 2016 ad oggi il progetto è stato esteso ad altre realtà del Trentino anche attraverso un percorso di formazione di altri educatori, con la collaborazione di *Alteritas - Interazione tra i Popoli. Sezione Trentino* e di diversi attori del territorio.

L'idea del progetto è nata dal profondo convincimento che momenti di incontro in museo e laboratori presso le strutture residenziali possono stimolare esperienze emotivamente coinvolgenti e piacevoli oltre che contribuire a creare benessere nelle persone affette da Alzheimer o da altre demenze. Fin dall'inizio *T-essere memoria* si è posto come obiettivo quello di rendere accessibile e fruibile alle persone con Alzheimer il patrimonio archeologico custodito e valorizzato presso il Museo delle Palafitte e il sito palafitticolo di Fiaivé - Carera (riconosciuto dall'Unesco Patrimonio dell'Umanità), dove sono conservati e musealizzati reperti che in qualche modo sono molto simili a oggetti del nostro recente passato: mestoli e frullini in legno, aghi e pettini per la tessitura, tazze in terracotta, asce in bronzo, falcetti per tagliare i cereali sono reperti facilmente riconoscibili e possono stimolare ricordi, emozioni, vissuti e racconti (figg. 1-2).

### *Metodologia e contenuti*

Per il raggiungimento degli obiettivi che nel corso del lavoro ci si è proposti, risulta molto importante e determinante la stretta collaborazione fra educatori museali e il personale dei Centri diurni o dell'APSP fin dalle prime fasi progettuali. Si individuano

insieme gli argomenti e le proposte che meglio possono suscitare l'interesse e l'interazione delle persone coinvolte, oltre naturalmente alla condivisione di obiettivi, metodo e strategie da utilizzare nelle diverse fasi delle attività.

Il primo obiettivo da perseguire è quello di individuare tematiche che abbiano un senso ben preciso per le persone a cui vengono proposte, in base alla storia personale e al vissuto. Gli argomenti affrontati nel corso degli anni sono stati: le abitazioni, la pratica dell'allevamento, la lavorazione del latte e la preparazione del burro, la coltivazione dei cereali e il loro utilizzo per produrre la farina, la filatura e la tessitura di lana e lino, l'utilizzo di frutta e altri vegetali per produrre i colori.

Solitamente il gruppo che partecipa al progetto è composto al massimo da dieci persone, seguite da almeno quattro educatori, in parte della struttura e in parte del museo.

I partecipanti durante le attività sono stimolati ad osservare, toccare e esplorare i reperti (in copia o in originale) e le riproduzioni delle palafitte. Per favorire la massima interazione, l'educatore interviene con domande aperte per sollecitare i partecipanti a raccontare e produrre risposte e interpretazioni partendo anche dal vissuto personale. È molto importante parlare in modo chiaro, usando termini facilmente comprensibili. Si deve privilegiare il rapporto dialogico e partecipativo per valorizzare ogni singola persona e si cerca sempre di incoraggiare a condividere le proprie opinioni, ad aggiungere o a rafforzare quanto già espresso. In questo modo tutti si sentono parte attiva, partecipano alla discussione e alla narrazione secondo le proprie capacità in modo schietto e diretto. Spesso nel raccontare affiorano ricordi, vicende, aneddoti personali ed emozioni profonde (figg. 3-5).

A ciascuno viene dato ampio spazio, tempo e libertà per parlare e per esprimere le opinioni personali secondo la propria indole e il proprio ritmo. Per valorizzare il contributo di ognuno, durante l'incontro, l'educatore ripete e sottolinea quello che una persona dice così da sostenere e favorire la condivisione dei diversi punti di vista, senza esprimere giudizi. Validare le argomentazioni e sottolineare l'importanza di ciò che ciascuno dice, è molto importante per gratificare e aiutare i partecipanti ad avere fiducia in sé stessi. Ogni risposta e affermazione è un contributo prezioso al lavoro del gruppo. Tutto quanto viene trascritto su un cartellone o su un quaderno, in modo che poi, al termine dell'attività ci sia una restituzione e una condivisione del percorso svolto e della narrazione costruita in modo corale.

Naturalmente molta importanza viene data anche alla comunicazione non verbale. Quando le parole faticano ad essere pronunciate o sono del tutto incomprensibili, il nostro deve essere un ascolto attivo e un'interazione che passa attraverso il contatto visivo, la gestualità e la mimica facciale. Anche il silenzio e le pause hanno importanza: la persona con demenza ha infatti bisogno di tempi più lunghi e più lenti. Se ci abituiamo a questo ritmo della comunicazione, tutti sono a loro agio e si sentono rassicurati.

L'osservazione e il racconto vengono poi integrati con l'esperienza del fare. Non si punta l'attenzione sulla parte manuale in sé e per sé o sul risultato finale, ma sulle strategie che vengono messe in atto e sulle relazioni che si instaurano durante l'attività. Spesso accade che persone che nella parte narrativa hanno difficoltà ad esprimersi, poi siano molto attivi nella parte manuale. Attraverso la riproduzione di antichi, semplici e ripetitivi gesti vengono sollecitati lo scambio di idee e la condivisione di preziosi ricordi, emersi e ritrovati grazie anche a un'emozione scaturita dall'attività (figg. 6-9).

Il progetto si articola generalmente in quattro incontri in struttura e una visita finale al Museo delle Palafitte di Fiavé.

Gli incontri in struttura si svolgono seguendo uno schema predefinito:

- saluti e presentazioni da parte dell'educatore e del gruppo;
- lettura di un breve racconto o leggende tematiche trentine e/o dal mondo per introdurre l'argomento di volta in volta affrontato;
- osservazione del modellino ricostruttivo delle palafitte;
- manipolazione e interazione diretta con i reperti in copia;
- discussione e ascolto delle opinioni di ognuno per sollecitare lo scambio di idee e la condivisione di preziosi ricordi ritrovati grazie ad un'emozione scaturita durante l'attività;
- laboratorio manuale;
- eventuale assaggio dei prodotti realizzati.

La serie di incontri si conclude con la visita al Museo delle Palafitte di Fiavé dedicato alla ricostruzione della vita quotidiana al tempo delle palafitte. Il museo è ricco di stimoli: oltre al grande plastico che ricostruisce il villaggio "Fiavé 6", diversi ambienti svelano di volta in volta il lavoro di contadini e pastori, la vita attorno al focolare domestico, la cucina, la moda, i segreti dei metallurghi e cacciatori. È possibile così immergersi nell'atmosfera del villaggio palafitticolo di 3500 anni fa e fare un viaggio a ritroso nel tempo.

L'uscita al museo permette di accrescere il valore delle attività svolte precedentemente in struttura.

In museo viene creato inizialmente un *setting* con delle sedie davanti al grande plastico. Si riprende l'osservazione e l'analisi di reperti già noti, si vedono le ricostruzioni delle palafitte e si stimola il racconto e la narrazione, secondo la metodologia sopra descritta.

Il gruppo è libero di muoversi negli spazi del museo, di esprimersi, di toccare, di fare domande e di vedere esaudita la loro curiosità.

Il museo rappresenta uno spazio sociale, un luogo di incontro e di confronto. Un luogo dove la persona con fragilità può vivere un'esperienza unica e profonda. Uscire dalla struttura protetta e andare in un posto nuovo e sconosciuto è un momento arricchente.

chente e assume anche un valore particolare: restituisce, anche se parzialmente, il ruolo sociale al malato di Alzheimer (figg. 10-12).

### *T-essere memoria e la scuola*

Per sensibilizzare riguardo al delicato e più che mai attuale tema delle demenze e favorire l'incontro intergenerazionale, a partire dal 2016 è stato avviato parallelamente al percorso con le APSP un progetto sperimentale con le scuole.

Attraverso una serie di incontri mirati, a scuola ed in museo, insegnanti ed educatrici museali hanno accompagnato i bambini nella scoperta e conoscenza delle demenze e del morbo di Alzheimer per comprendere, con semplicità e senza pregiudizi, come si manifesta la malattia, quali conseguenze porta nella vita quotidiana dell'anziano e dei suoi cari.

Uno degli obiettivi di questa seconda fase del progetto è stato quello di costruire un percorso che, partendo dalla conoscenza del museo, luogo deputato a custodire, tutelare, valorizzare le memorie del passato, invitasse i bambini a progettare e realizzare strumenti e materiali efficaci per comunicare con persone affette da demenza conosciute precedentemente nelle strutture residenziali.

Un momento emozionante e particolarmente significativo è stato l'incontro fra anziani e bambini. Questi ultimi hanno prodotto disegni, rielaborato racconti e realizzato ricostruzioni delle strutture abitative del sito palafitticolo: sono stati preparati una scatola sensoriale ed un "libro tattile" donati agli anziani con lo scopo di risvegliare, attraverso i sensi (tatto, vista e olfatto) la loro memoria.

Il progetto con le scuole ha avuto positivi riscontri e ricadute nel sensibilizzare e diffondere il concetto di accoglienza verso le persone con demenza. Inoltre, avvicinare i bambini a questo argomento, ha permesso di raggiungere anche molte persone che non avevano mai avuto a che fare con questa malattia (figg. 13-14).

### *Ulteriori sviluppi*

Da queste esperienze è maturato il desiderio e la necessità di un confronto con altre realtà museali e assistenziali del territorio provinciale e regionale, che si è concretizzato nel 2018 con l'avvio del progetto *INMuseo: Inclusione nei Musei e Alzheimer*, un corso di formazione per operatori dei due settori, volto ad "aprire" le strutture culturali alle persone che convivono con l'Alzheimer. L'obiettivo era quello di creare percorsi condivisi di formazione e progettazione di attività dedicate a persone con demenza, ai

loro famigliari e ai *caregiver* per rendere i musei luoghi di cultura maggiormente inclusivi e fruibili.

Ad un primo seminario, sostenuto dall'Unione Provinciale delle Istituzioni per l'Assistenza e realizzato in collaborazione con l'associazione culturale *Alteritas – Interazione tra i popoli. Sezione Trentino* e condotto dal coordinamento dei Musei Toscani per l'Alzheimer ne è seguito un secondo nell'autunno del 2019, coordinato da *TSM - Trentino School of Management*.

Obiettivo della seconda edizione era quello di sperimentare una progettazione condivisa fra musei e operatori delle *APSP* e dei centri diurni per creare percorsi e attività accessibili alle persone con demenza e ai loro *caregivers* all'interno dei musei del territorio provinciale.

Diverse alleanze educative, nate durante il corso, hanno dato il via ad alcuni progetti che purtroppo causa pandemia si sono realizzati a singhiozzo nel corso del 2020 e del 2021.

Nonostante le difficoltà, le chiusure e le limitazioni, sono continuati il dialogo e la relazione tra educatori museali e personale delle *APSP* e ad oggi stanno proseguendo sul territorio con percorsi dedicati alle persone con demenza.

Un appuntamento importante per la nostra istituzione è la partecipazione fin dal 2017 ad *Alzheimer Fest* nello spazio *I Musei che abbracciano*, dove si propongono attività e laboratori ideati per persone con demenza, a cura di musei e associazioni culturali provenienti da tutta Italia.

*Alzheimer Fest* rappresenta anche un annuale occasione di confronto tra operatori museali provenienti da tutta Italia per portare avanti, in una logica di rete informale dei musei "dementia friendly", prassi e buone pratiche che possono rendere le nostre istituzioni sempre più inclusive e aperte alle persone con demenza e altre fragilità (fig. 15).

## BIBLIOGRAFIA

*Arte terapia*

*L'arte terapia, percorsi musei per malati di Alzheimer: a Milano il progetto di Intesa Sanpaolo e Fondazione Manuli Onlus*, Milano, 23 settembre 2013.

BUCCI *et alii* 2017

C. BUCCI *et alii*, *Toolkit. Comunicare attraverso l'arte. Strumenti di lavoro*, Museo Marino Marini, Firenze.

CAVIGLIOLI *et alii* 2021

M. R. CAVIGLIOLI *et alii*, *INMuseo: INclusione nei Musei e Alzheimer / INMuseo: INclusion in Museums and Alzheimer's*, in L. BOSCHI, A. RAVAGNAN (a cura di), *Musei per l'uguaglianza: diversità e inclusione, Conversazione su Musei, accessibilità, inclusione ed equità nei tempi del Covid -19, Giornata internazionale dei Musei, 18 maggio 2020 / International Museum day, 18 may 2020, Museums for equality: diversity and inclusion, Conversation on Museums, accessibility, inclusion and equity in the time of Covid -19*, Quaderno 1, Commissione Accessibilità museale ICOM, 147-154.

CONCI *et alii* 2017-2019

C. Conci *et alii*, *Musei Inclusione e Alzheimer: l'inizio di un percorso condiviso*, «AAlpi», 158-159.

CONCI *et alii* 2020

C. CONCI *et alii*, *Musei, Inclusione e Alzheimer*, in D. SCARPATI, M. MANDOSI (a cura di), *Musei e territori. Persone, alberi e favole. Riflessioni in un tempo di pandemia*, Roma, 169-181.

## FRANZOI, MOSER 2019a

M. FRANZOI, L. MOSER, *T-essere memoria. Saperi e mestieri dal passato*, Trento.

## FRANZOI, MOSER 2019b

M. FRANZOI, L. MOSER, *T-essere memoria. Filo e filò: racconti di trame e tessuti dal passato*, Trento.

## JONES 2005

M. JONES, *Gentlecare: un modello positivo di assistenza all'Alzheimer*, Roma.

*Progetti museali*

*A più voci. Progetti museali per le persone con Alzheimer e chi se ne prende cura*, Preprint del 2° Convegno Internazionale, Palazzo Strozzi-Firenze, 18 novembre 2014, Firenze 2014.

## MOSER, DORI 2015

L. MOSER, R. DORI, *T-essere memoria*, «AAlpi», 181-191.

## MOSER, RONCADOR 2018

L. MOSER, R. RONCADOR, *I musei che abbracciano*, Trento.

MOSER *et alii* 2016

L. MOSER *et alii*, *T-essere memoria. Progetto didattico realizzato con la scuola primaria di Zivignago*, Trento.

## ZEISL 2011

J. ZEISL, *Sono ancora qui*, Milano.

## ILLUSTRAZIONI

- Fig. 1 Uscita presso l'area archeologica Fiavé Carera con *APSP "Margherita Grazioli"* di Povo (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 2 Museo delle Palafitte di Fiavé (foto T. Prugnola\_Team Videonari, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 3 Incontro in struttura a Lavis: manipolazione di copie di reperti (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 4 Incontro dedicato alla tessitura presso l'*APSP* Levico Terme (foto C. Conci, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 5 Incontro dedicato alla lavorazione dell'argilla presso l'*APSP* Pergine Valsugana (foto C. Conci, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 6 Laboratorio di tessitura presso l'*APSP* Levico Terme (foto C. Conci, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 7 Laboratorio creazione colori da piante e frutti presso l'*APSP* Pinzolo (foto dell'Autore, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 8 Laboratorio di pittura con colori naturali presso l'*APSP* Pinzolo (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 9 Laboratorio di macinatura cereali (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 10 Uscita al Museo delle palafitte di Fiavé con l'*APSP* di Pinzolo (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 11 Uscita al Museo delle palafitte di Fiavé con l'*APSP* di Pinzolo (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 12 Uscita al Museo delle palafitte di Fiavé (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 13 Incontro fra bambini e anziani presso il Museo delle palafitte di Fiavé (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 14 Consegna al nucleo Alzheimer di Pergine Valsugana del libro tattile realizzato dai bambini della scuola primaria (foto dell'Autrice, Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).
- Fig. 15 Attività del progetto *T-essere memoria* ad *Alzheimer Fest* (Archivio Ufficio Beni Archeologici PAT).

1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12





14



15



105



Francesca FARRONI GALLO

Il Museo Omero.  
Una via nuova verso la fruizione dell'Arte

ABSTRACT

This paper aims to illustrate the work done by the State Tactile Museo Omero in the field of accessibility. The staff of the Museum carries out many activities not only within the Museum itself, but also in other realities both as trainers and as specialized professionals. This paper, in addition, reports some basic concepts on accessibility for people with visual disabilities and beyond, and aims to demonstrate how inclusion and accessibility best practices are spreading and taking shapes in museum activities and itineraries in recent years. In particular, the case of the National Museum and Archaeological Area of Altino is illustrated.

KEYWORDS

State Tactile Museo Omero, Accessibility, Barrier-free cultural space, Braille, Touch

Il Museo Tattile Statale Omero nasce il 29 maggio del 1993 per volontà del Comune di Ancona, con il contributo della Regione Marche, grazie all'idea del prof. Aldo Grassini e di sua moglie Daniela Bottegoni e su ispirazione dell'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti<sup>1</sup>. La finalità del Museo, come cita l'art. 2 della legge n. 452 del 25 novembre 1999, è quella di «promuovere la crescita e l'integrazione culturale dei minorati della vista e di diffondere tra esse la conoscenza della realtà»<sup>2</sup>.

In questi anni di attività il Museo Tattile Statale Omero ha da un lato tutelato il diritto di fruizione ai beni culturali per le persone con disabilità visiva, favorendo in questo modo integrazione culturale e sociale, e dall'altro ha dimostrato come una reale conoscenza dell'arte attraverso l'esperienza tattile sia possibile. L'esplorazione tattile, alla base delle attività promosse dal Museo, si è rivelata essere un'esperienza multisensoriale e una modalità di conoscenza valida per tutti<sup>3</sup> e, in quanto ciò, mezzo per promuovere integrazione e inclusione.

### *Opere e operato*

Il Museo è situato presso la Mole Vanvitelliana (fig. 1) e ha, al momento, un'esposizione di 2.700 mq su quattro piani: al primo livello è possibile esplorare tattilmente copie in scala 1:1 di capolavori dell'arte dall'antica Grecia al Neoclassicismo e dei modellini architettonici di alcuni monumenti importanti (ad esempio San Pietro, Santa Maria del Fiore e la Cattedrale di San Ciriaco di Ancona); al piano superiore sono esposte sculture originali d'arte contemporanea di artisti italiani e internazionali fra cui Giorgio De Chirico, Pietro Consagra, Francesco Messina, Arturo Martini e Marino Marini, *etc.*<sup>4</sup> (fig. 2).

Partendo dalla finalità ultima di integrazione del Museo Omero ci si può domandare se sia meglio creare un museo speciale dedicato alle sole persone cieche o piuttosto un percorso museale tattile all'interno di un museo per tutti. Nel considerare pro e contro di queste due soluzioni si è compreso come, in realtà, queste possano essere complementari; la prima tipologia di museo può aver una funzione enciclopedica per colmare quelle carenze conoscitive che persone con disabilità visiva difficilmente potrebbe risolvere semplicemente viaggiando o attraverso la "visione" di fotografie. La seconda soluzione permette invece di toccare opere originali, ma costituisce un modello complesso che va

---

<sup>1</sup> <<https://www.museoomero.it/museo/>>.

<sup>2</sup> CARLINI 2019, p. 151.

<sup>3</sup> CARLINI 2019, p. 151; GRASSINI 2020, p. 13.

<sup>4</sup> <<https://www.museoomero.it/museo/>>.

ben organizzato al fine di non trasformare la visita delle persone cieche e ipovedenti in una esperienza emarginante<sup>5</sup>.

Il Museo Omero si configura come un ibrido di queste soluzioni: l'esposizione di copie al primo piano risponde all'esigenza primaria di educare agli standard estetici alla base della cultura occidentale; l'esposizione degli originali, presenti al piano superiore, invece, danno la possibilità di esplorare nuove forme d'arte accessibili a tutti per tutti i tipi di utenti garantendo, nuovamente, integrazione e inclusione.

Molteplici sono, inoltre, le attività per tutti svolte dallo staff del Museo prime fra tutte le visite per persone con disabilità visiva. Queste hanno lo scopo di: insegnare ad esplorare tattilmente con entrambe le mani; permettere di conoscere alcuni capolavori dell'arte che hanno studiato o di cui hanno sentito parlare; di far comprendere quelle illusioni ottiche che solitamente vengono adottate e che spesso si danno per scontate; fornire gli strumenti per una lettura critica dell'opera.

I laboratori con i gruppi<sup>6</sup>, invece, permettono di far comprendere e scoprire la potenzialità e la peculiarità del tatto, utilizzando il museo come una vera e propria palestra per risvegliare questo senso. Si tratta, infatti, di un senso analitico che richiede tempi diversi a cui non si è abituati. Durante il laboratorio, infatti, dopo una prima presentazione atta a risvegliare il proprio corpo e i propri sensi, il gruppo è accompagnato in una visita al museo al termine del quale, attraverso attività manipolative, si prevede la rielaborazione in modo creativo e personale di quanto vissuto<sup>7</sup>.

Il lavoro del Museo Tattile Omero si amplia anche ad altre disabilità oltre a quella visiva. Un innovativo progetto sperimentale, avviato nell'aprile 2022, mira a rendere il museo un luogo favorevole a persone affette da disturbi dello spettro autistico. Il Museo Omero grazie a questo progetto mette a disposizione, su richiesta, delle postazioni mobili (tavolini e sedie) che gli utenti potranno collocare a loro piacimento nello spazio museale per svolgere attività, scelte tra quelle proposte dal museo o portate da casa o da scuola. È stato, inoltre, realizzato lo spazio *Fuori tutti*, un luogo, posizionato presso la Collezione Design del Museo Omero, dove questi utenti possono accedere per prendersi una pausa relax. Il progetto, realizzato in collaborazione con il Centro Autismo Età Evolutiva Regine Marche, il Comune di Ancona, Associazione ragazzi Oltre - Ancona, l'Associazione Omphalos, la Fondazione Anffas -Macerata, Gli Amici disparati Aps - Pagliare del Tronto e l'Angsa Marche Aps – Agugliano, vuole essere un modello replicabile per le altre realtà culturali<sup>8</sup>.

<sup>5</sup> FARRONI 2006, p. 223.

<sup>6</sup> Per gruppi si intendono gruppi di persone vedenti, gruppi misti o gruppi di persone con disabilità visive.

<sup>7</sup> GRASSINI *et alii* 2020.

<sup>8</sup> <<https://www.museoomero.it/notizie/progetto-autismo-domenica-gratuita-fine-stato-di-emergenza/>>.

### *L'esplorazione tattile*

In base al vissuto ventennale del Museo Tattile Statale Omero lo staff ha compreso come l'esplorazione tattile permetta una vera e propria esperienza estetica dell'arte.

Similmente a quanto avviene nella fruizione classica dell'arte anche il godimento attraverso l'esplorazione tattile inizia con una prima esperienza edonistica: il senso del tatto è, infatti, veicolo di sensazioni che possono essere piacevoli o spiacevoli. Il primo impatto con l'opera sarà, quindi, dettato puramente dalle sensazioni provate durante l'esperienza. Solo successivamente, attraverso una rielaborazione intellettuale, si elabora il concetto di "bello", poiché deve essere mediato dalla cultura e dall'educazione. Imparare a conoscere l'arte è di fatto, come dice il prof. Grassini, «il piacere della scoperta»<sup>9</sup>. La vera e propria esperienza estetica avviene, quindi, similmente a quanto succede con il senso della vista, solo successivamente attraverso la rielaborazione concettuale. La differenza maggiore fra le due esperienze sta nel ruolo che un senso ha rispetto all'altro: se nell'esperienza visiva il fattore edonistico è l'elemento decisivo in quella tattile è il fattore intellettuale a fare da padrone. Il prof. Grassini paragona, infatti, la conoscenza dell'arte attraverso l'esperienza tattile con la conoscenza della letteratura. Nello studio di questa arte una componente è dettata da dati sensibili quali il segno grafico della parola, il ritmo e talvolta la musica, ma non è strettamente vincolante poiché molteplici sono i modi con cui la letteratura può essere goduta (letta in silenzio, solo ascoltata...). Il dato sensibile pur essendo un elemento importante è, quindi, il risultato di un ricordo di un'esperienza o una rappresentazione dell'immaginazione<sup>10</sup>.

A supporto dell'esperienza fatta in questi anni dallo staff del Museo Omero sono gli studi svolti dal direttore di Ottica Fisiopatologica dell'Università degli Studi di Bologna, il prof. Renato Meduri. Questi studi, grazie alla PET (tomografia ad emissione di positroni), permette di «valutare la funzionalità tissutale a livello di vari organi rivelando la concentrazione di radionuclidi legati a composti metabolicamente attivi»<sup>11</sup>. In base a questi studi si è potuto constatare che attraverso l'uso degli altri sensi, in maniera particolare del tatto, la persona con disabilità visiva attiva le zone corticali della vista. Questa scoperta offre, quindi, una base scientifica alle sperimentazioni didattiche. La funzione vicariante dei sensi residui permette di rafforzare la visione dell'oggetto assimilato tattilmente<sup>12</sup>.

---

<sup>9</sup> GRASSINI 2006, p. 41.

<sup>10</sup> GRASSINI 2006, pp. 41-42.

<sup>11</sup> MEDURI 1997, pp. 8-10.

<sup>12</sup> SECCHI 2004, pp. 37-38.

L'esperienza tattile non sostituisce la vista, neanche per le persone con disabilità visiva. È di fatto un'esperienza diversa che può implementare e completare l'esperienza visiva. Non è, quindi, prerogativa solo delle persone con disabilità visiva ma è un modo di vivere l'arte che permette un approccio accessibile e che offre a tutti, anche alle diverse categorie di persone con disabilità, una vera fruizione del patrimonio culturale<sup>13</sup>.

Rendere realmente accessibile la fruizione del patrimonio culturale significa essere democratici poiché rende la cultura alla portata di tutti<sup>14</sup>. Nella legislazione italiana questi diritti sono, infatti, sanciti negli artt. 2 e 3 della Costituzione. Nel primo articolo «La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo, sia come singolo, sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità, e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale», nel secondo «Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali. È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale, che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese». Similmente la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani del 1948, art. 27, dichiara che «Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico ed ai suoi benefici. Ogni individuo ha diritto alla protezione degli interessi morali e materiali derivanti da ogni produzione scientifica, letteraria e artistica di cui egli sia autore».

Si tratta di articoli che sono alla base della nostra società civile e che evidenziano la responsabilità dello Stato nel rimuovere gli ostacoli che impediscono lo sviluppo della persona umana e che danno il diritto a tutti di godere delle arti.

Di non minore importanza è da ritenere a questo proposito l'ultima definizione di Museo votata dal ICOM il 24 agosto del 2022: «Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze»<sup>15</sup>.

<sup>13</sup> GRASSINI 2020, p. 16.

<sup>14</sup> GRASSINI 2020, p. 17.

<sup>15</sup> <<https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom/>>.

Con questa nuova definizione si è voluto sottolineare l'importanza di avere Musei accessibili e inclusivi dove la diversità non venga solo accolta, ma anche promossa. Similmente la Convenzione di Faro pone l'individuo al centro del Patrimonio Culturale:

- a. riconosce che il diritto all'eredità culturale è inerente al diritto a partecipare alla vita culturale, così come definito nella Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo;
- b. riconosce una responsabilità individuale e collettiva nei confronti dell'eredità culturale;
- c. sottolinea che la conservazione dell'eredità culturale, ed il suo uso sostenibile, hanno come obiettivo lo sviluppo umano e la qualità della vita;
- d. prende le misure necessarie per applicare le disposizioni riguardo:
  - al ruolo dell'eredità culturale nella costruzione di una società pacifica e democratica, nei processi di sviluppo sostenibile e nella promozione della diversità culturale;
  - a una maggiore sinergia di competenze fra tutti gli attori pubblici, istituzionali e privati coinvolti<sup>16</sup>.

A partire dalla nuova definizione di Museo e riprendendo i concetti espressi dalla Convenzione di Faro, lavorare per creare dei luoghi della cultura accessibili e inclusivi significa anche valorizzare le diversità culturali coinvolgendo persone con bagagli culturali diversi e creare occasioni di dialogo che ci permettono di comprendere e fare nostro il patrimonio stesso<sup>17</sup>.

### *Principi fondamentali e metodologia*

La riflessione sul concetto di accessibilità e inclusione appena espressi ha come soluzione più corretta quella di rendere accessibile, attraverso copie o originali toccabili, lo stesso percorso fruito da tutti e non allestire percorsi paralleli con la conseguente emarginazione<sup>18</sup>. Tale concetto è, infatti, ribadito nella circolare n. 26 del 25 luglio 2018 emanata dalla Direzione generale Musei, MiBact, *Linee guida per la redazione del Piano*

---

<sup>16</sup> Convenzione quadro del Consiglio D'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società, sottoscritta in Portogallo il 27 ottobre del 2005 e firmata dall'Italia a Strasburgo il 27 febbraio 2013.

<sup>17</sup> BORGIA 2018, p. 44; *Patrimoni in migrazione* 2009.

<sup>18</sup> CARLINI 2019, p. 152.

*di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici*<sup>19</sup>, dove si predispone come i percorsi differenziati per tipologia di disabilità vadano evitati poiché l'esperienza museale è anche condivisione<sup>20</sup>. È molto importante «graduare la complessità di lettura del patrimonio a partire da un livello semplificato adatto ad un pubblico in possesso di alfabetizzazione di base o con deficit cognitivo; esaltare le percezioni plurisensoriali, anche attraverso l'individuazione di un percorso multistrutturato, permettere di gestire tempi di visita considerando le esigenze del pubblico, ma anche di sicurezza delle sale»<sup>21</sup>.

Da questo approccio derivano le linee principali alla base della realizzazione di un percorso per persone con disabilità visive. Questo percorso deve essere necessariamente fruibile tattilmente e deve tenere in considerazione che qualunque comunicazione solo visiva è per una persona cieca o ipovedente un ostacolo. È necessario valutare, inoltre, che la disabilità visiva non si manifesta in modo univoco, fattore che rende la ricerca di una soluzione unica valida per tutti estremamente difficile se non impossibile<sup>22</sup>. Basti pensare che una persona cieca dalla nascita rispetto ad una che lo diventa in età adulta, ad esempio, avrà difficoltà maggiori a comprendere i colori.

Per scegliere, quindi, quale sia lo strumento più opportuno da utilizzare è prima di tutto necessario comprendere come funziona l'esplorazione tattile. La vista ha un carattere sintetico, il tatto, invece, analitico. Questo necessita, prima di tutto, una quantità di tempo maggiore per conoscere l'opera e una metodologia ben precisa. Il primo approccio con l'opera è generale: bisogna comprendere le dimensioni, la forma, il materiale e la consistenza. Solo in un secondo momento vengono individuati i dettagli che andranno ad arricchire l'immagine mentale che si sta costruendo. La durata dell'esplorazione dipende ovviamente dall'interesse e dalle conoscenze di base del fruitore, similmente a quanto succede con un utente classico. L'esplorazione dal generale al particolare agevola la comprensione dell'opera ed è un'impostazione che si consiglia di mantenere anche in fase di allestimento dei contenuti<sup>23</sup>.

Per un percorso funzionale che permetta alle persone con disabilità visiva di accedere agli stessi contenuti l'ideale sarebbe di toccare gli originali e qualora, per motivi conservativi e di tutela, questo non sia possibile, questi possono essere sostituiti con copie 3D, possibilmente in scala 1:1<sup>24</sup>. Nel caso ci si confronti con materiali bidimensionali (affre-

<sup>19</sup> Redatta da un gruppo di lavoro a cui ha partecipato il prof. Aldo Grassini.

<sup>20</sup> Allegato 1 del P.E.B.A voce n. 16, pp. 12-13.

<sup>21</sup> Allegato 1 del P.E.B.A. voce n. 16.1, punti a, b, c.

<sup>22</sup> CARLINI 2019, p. 153.

<sup>23</sup> CARLINI 2019, p. 153.

<sup>24</sup> Allegato 1 del P.E.B.A. voce n. 12.

schi, dipinti, mosaici, *etc.*) gli ausili che possono supportare una descrizione verbale sono disegni a rilievo (tramite fornetto minolta) o riproduzioni a basso/alto rilievo. In questi casi è fondamentale tenere conto di quanto possa essere efficace la resa tattile dell'elemento, considerando che maggiore è la schematizzazione maggiore sarà la difficoltà nell'astrazione e nella ricostruzione dell'immagine. A questo proposito fondamentali sono gli apparati testuali in braille e/o pannelli con testo con fondo a contrasto e font leggibile. Un ulteriore aiuto sono i materiali fruibili prima della visita come testi audio e/o stampabili in braille, schede dei reperti, *etc.*<sup>25</sup>.

### *La comunicazione*

L'accessibilità all'interno di un Museo non termina all'interno della struttura stessa<sup>26</sup>, ma tutta la comunicazione deve essere pensata in modo accessibile a partire dall'uso di un linguaggio accurato, concreto e che non dia per scontato nessun elemento.

Una comunicazione accessibile parte dal sito web del museo<sup>27</sup>. Nel caso di un'accessibilità per persone con disabilità visiva si deve usare un linguaggio che sia il più tattile possibile, che fornisca sulle opere informazioni concrete quali dimensioni, materiali, colore, morfologia generale. Bisogna, inoltre, considerare come i dispositivi utilizzati (iPhone, screen reader, barra braille) possano leggere le informazioni presenti sul sito, siano immagini, pdf o link. È, inoltre, molto importante utilizzare un font, una formattazione e un colore ben leggibile anche per le persone ipovedenti<sup>28</sup>. Le stesse accortezze vanno mantenute per tutta la comunicazione del museo dalla pannellistica ai contenuti social. In aggiunta agli ausili classici vanno realizzati volantini di presentazione, mate-

---

<sup>25</sup> CARLINI 2019, pp. 154-156.

<sup>26</sup> Allegato 1 del P.E.B.A. parte introduttiva, p. 2.

<sup>27</sup> Nella progettazione del sito vanno seguite le linee guida di design per i siti web della Pubblica Amministrazione pubblicate dalla Agenzia per l'Italia digitale (AGID); applicate le strategie di "design responsivo" (Responsive Web Design) per favorire la navigazione e l'approfondimento dei contenuti anche tramite dispositivi mobili; seguite, nella redazione dei contenuti informativi, le principali regole di copywriting del web, finalizzate ad una lettura immediata e intuitiva dei testi. Applicare ai contenuti strategie organiche SEO (Search Engine Optimization) per garantire la messa in evidenza e la raggiungibilità degli stessi tramite i motori di ricerca; fornire alternative equivalenti con contenuti visivi e audio: video in Lingua dei Segni (per garantire l'accesso alle persone sorde segnanti), materiale (immagini, video *etc.*) con linguaggio facilitato mirato a particolari esigenze di pubblico (autismo, Alzheimer, *etc.*), sottotitoli e testi ad alta leggibilità secondo le norme dell'easy-to-read (adatte sia per le persone sorde che preferiscono la lingua scritta sia per le persone con disabilità intellettiva), testi e grafica comprensibili anche se consultati in monocromia (per le persone ipovedenti). Voce 1 dell'Allegato 1 del P.E.B.A. pp. 2-3.

<sup>28</sup> GRASSINI *et alii* 2020, p. 178.

riale didattico e didascalie in braille. Per questo tipo di scrittura considerato il volume che questa occupa per cui tutti i supporti, siano essi cartacei o di altri materiali, devono essere progettati correttamente<sup>29</sup>.

Un buon esempio di sito accessibile è sicuramente quello del Museo Omero dove è possibile trovare contenuti scaricabili sia in formato audio che stampabili in braille e scegliere fra tre lingue (italiano, inglese e esperanto). Dal punto di vista grafico è stato scelto un fondo bianco a contrasto con testo nero, scritto con un font ben leggibile<sup>30</sup>.

Per migliorare ulteriormente la comunicazione, soprattutto per le persone sorde, sono stati realizzati tre video in LIS (Lingua dei Segni Italiana) su tre opere della collezione ed è stata preparata una breve guida con immagini e testi disponibile all'ingresso del Museo. Sono, inoltre, state tradotte le attività educative per le famiglie in Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) e molti sono i progetti in itinere che porteranno ad un ulteriore miglioramento della comunicazione<sup>31</sup>.

A causa dell'emergenza sanitaria si è dovuto trovare una soluzione alternativa di comunicazione che permettesse di continuare a divulgare l'arte pur andando ad eliminare il tatto. La soluzione è stata trovata nella rubrica *Toccare l'arte alla radio* che andava in onda il giovedì pomeriggio su Slash Radio Web, la radio dell'Unione Italiana Ciechi ed Ipovedenti. L'intento era quello di raccontare/descrivere le opere solo attraverso parole evocandone i valori tattili e multisensoriali<sup>32</sup>.

### *Museo come fonte d'ispirazione e veicolo di una nuova idea*

Il Museo Omero reputa fondamentale fare formazione e divulgazione del concetto di accessibilità all'arte e ai Beni Culturali, in primo luogo per le persone con disabilità visive, sottolineando l'aspetto pedagogico dell'educazione estetica delle persone, e più in generale per tutte le disabilità.

Per questo motivo presso il Museo ha luogo annualmente il Corso base di formazione *L'accessibilità ai Beni Culturali e l'educazione artistica ed estetica delle persone con disabilità visiva* a cui viene affiancato un modulo dedicato alle persone con disabilità uditiva. Lo staff del Museo, inoltre, è spesso a disposizione per svolgere corsi di approfondimento a chi lo richiede anche negli altri musei. Un altro sistema di formazione è la

<sup>29</sup> GRASSINI *et alii* 2020, p. 179.

<sup>30</sup> <<https://www.museoomero.it/museo/>>.

<sup>31</sup> GRASSINI *et alii* 2020, pp. 178-179.

<sup>32</sup> GRASSINI *et alii* 2020, p. 180.

rivista scientifica del Museo, intitolata *Aisthesis. Scoprire l'arte con tutti i sensi*<sup>33</sup>, fruibile sia tramite .pdf che attraverso la versione vocale in tre lingue (italiano, inglese e spagnolo), all'interno della quale vengono raccolti contributi sulla ricerca, sugli studi e sulle iniziative nell'ambito di un approccio all'arte multisensoriale<sup>34</sup>.

Un altro compito svolto dal Museo Omero è quello di sensibilizzare e informare. A tal proposito vanno ricordate l'informativa *Articolo 27* e la *Biennale Arteinsieme*. La prima prevede la possibilità per gli altri istituti della cultura, in maniera particolare per quelli civici e privati<sup>35</sup>, di far conoscere strutture, attività e servizi accessibili alle persone con disabilità. La seconda, che dall'edizione 2011 ha carattere nazionale, vede la collaborazione del MiC e delle Scuole e delle Accademie di Belle Arti. In questa occasione gli studenti sono chiamati, attraverso specifici concorsi, a realizzare opere artistiche multisensoriali, mentre i musei e i luoghi della cultura sono invitati a promuovere attività finalizzate a favorire la partecipazione delle persone con disabilità, con esigenze speciali e/o provenienti da altre culture<sup>36</sup>.

### *Collaborazioni virtuose*

Il Museo Omero grazie alla sua esperienza ventennale è diventato un punto di riferimento per tanti musei che vogliono realizzare percorsi accessibili a persone con disabilità visiva.

Un esempio recente è la musealizzazione della *domus* di via dell'Abbondanza a Pesaro. Si tratta di un'area archeologica, inaugurata nel 2015, che conserva i resti di una *domus* romana, costruita fra la fine del I secolo a.C. e gli inizi del II secolo d.C., di una strada e di un impianto termale datato tra il IV e V secolo d.C.<sup>37</sup>.

La musealizzazione ha visto, già in fase di progettazione, il coinvolgimento del Museo. Questo ha permesso di adattare il percorso fruibile dal pubblico vedente alle modalità tattili. Sono state realizzate didascalie in braille (fig. 3), una ricostruzione volumetrica della *domus* (fig. 4), una pianta a rilievo dell'area archeologica, disegni tattili delle scene di

---

<sup>33</sup> Il primo numero è del dicembre 2014, <<https://www.museoomero.it/servizi/pubblicazioni/rivista-aisthesis-scoprire-larte-con-tutti-i-sensi/>>.

<sup>34</sup> GRASSINI *et alii* 2020, p. 180.

<sup>35</sup> Per i Musei Statali esiste il Progetto AD ARTE, un'informativa della Direzione generali Musei. <[http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2018/08/Allegato-4\\_Checklist-da-progetto-A.D.-Arte\\_Circolare-26\\_2018.pdf](http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2018/08/Allegato-4_Checklist-da-progetto-A.D.-Arte_Circolare-26_2018.pdf)>.

<sup>36</sup> GRASSINI *et alii* 2020, p. 181.

<sup>37</sup> DELPINO 2018.

vita quotidiana di epoca romana e di alcuni mosaici e un calco al vero della testina del piccolo Eros dormiente in terracotta<sup>38</sup>.

Questo è uno degli esempi che dimostrano come queste collaborazioni siano funzionali alla diffusione della filosofia dell'accessibilità e di buone pratiche che stanno permettendo, grazie anche a scelte politiche e indicazioni del MiC<sup>39</sup>, una diffusione sempre maggiore di percorsi e attività inclusive.

### *Esempi di accessibilità: il caso del Museo nazionale e Area archeologica di Altino*

Il lavoro del Museo Omero unitamente alle linee guida del Ministero della Cultura ha favorito la recezione di concetti che vengono sempre più applicati per rendere accessibili e inclusive esposizioni museali preesistenti e nuove.

Un esempio è il Museo nazionale e Area archeologica di Altino. In occasione della realizzazione della mostra *Antenati Altinati* (fig. 5), che espone dodici sculture funerarie della collezione Guarienti, la direttrice del Museo dott.ssa Marianna Bressan e lo staff del Museo hanno adottato soluzioni nel segno dell'accessibilità e inclusività: la pannellistica è stata resa con font leggibile e caratteri grandi e una scelta cromatica che permettesse un buon contrasto fra fondo e testo (fondo bianco e testo antracite); i reperti sono stati posizionati su dei plinti la cui altezza è stata determinata da un compromesso fra correttezza scientifica e la necessità di renderli fruibili tattilmente sia da adulti che da bambini; sono state stampate in braille, grazie all'aiuto del Museo Omero, sei didascalie delle 12 opere. Sebbene tutte le opere esposte siano fruibili tattilmente, per le visite guidate tattili si è scelto di selezionarne solo sei, le stesse di cui sono state stampate le didascalie, in modo da rendere modulabile la visita in base alle tempistiche, agli interessi e alle necessità dell'utente.

La scelta delle opere è stata stabilita con l'aiuto di un'operatrice specializzata<sup>40</sup> e sulla base dei consigli dei rappresentanti dell'UICI, sezione di Venezia (fig. 6).

Per la mostra *Antenati Altinati* erano state, inoltre, previste una serie di visite tattili (fig. 7) interrotte bruscamente dall'emergenza sanitaria<sup>41</sup>. Per non perdere il rapporto

<sup>38</sup> CARLINI 2019, pp. 157-159.

<sup>39</sup> Decreto 28 marzo 2008 *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche*; *Patrimonio per tutti* 2017; Circolare n. 26 del 25/07/2018 *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici*; *Accessibilità e patrimonio* 2020.

<sup>40</sup> Compito assunto dalla scrivente.

<sup>41</sup> Le visite sono state gestite fino all'inizio dell'emergenza sanitaria dall'Associazione Lapis. Il Museo, grazie a queste attività, ha partecipato alla *Biennale Arteinsieme* del 2019.

che si stava creando con gli utenti con disabilità visiva si è pensato di realizzare, prendendo ispirazione dal progetto del Museo Omero *Toccare l'arte alla radio*, una serie di video sottotitolati che descrivevano in maniera dettagliata i reperti del Museo. Da prima i video sono stati realizzati con la collaborazione dell'Associazione Lapis e successivamente dal Museo.

Per quanto riguarda l'esposizione permanente si sta lavorando per incrementarne il percorso tattile e, di pari passo, procedendo alla stesura del P.E.B.A. che considera, inoltre, le tre riproduzioni 3D degli originali toccabili, realizzate grazie al progetto della Direzione regionale musei Veneto *Keep in Touch*, e di ulteriori possibili copie che verranno realizzate in futuro<sup>42</sup>.

Un altro progetto che è stato recentemente intrapreso dal Museo in collaborazione con il Centro Ca' de le Crete di ANFFAS Mestre Onlus, è *Conosciamo il Museo* (fig. 8). Si tratta di un progetto sperimentale che ha avuto come obiettivo quello di ricostruire la storia della città antica di Altino insieme ad un gruppo selezionato di ragazzi del centro delle Crete. L'accostamento di brevi spiegazioni e laboratori manuali ha permesso di creare un giusto bilanciamento e a permesso ai partecipanti di realizzare manufatti ispirati a quelli antichi. L'interazione con le persone coinvolte e la loro attiva partecipazione alle fasi del progetto hanno permesso di comprendere progressivamente come adattare il linguaggio ai bisogni sia del singolo che del gruppo e come dare spazio alle necessità di espressione del singolo, per rendere il più possibile gratificante l'esperienza per ogni partecipante e per permettere anche un'interazione fra gli elementi componenti il gruppo. I partecipanti si sono sentiti coinvolti nelle varie fasi tanto da indicare all'operatore la strada da percorrere contribuendo nel miglioramento delle tempistiche da adottare rispetto alle attività svolte.

Tutti i lavori e i progetti intrapresi al Museo nazionale e Area archeologica di Altino, come si può vedere, partono dall'assunto che è fondamentale, sia in fase di progettazione che di realizzazione, la compartecipazione dell'utente stesso. Questo permette di rispondere in maniera più coerente alle necessità dell'utente e di creare una rete che ha come conseguenza la reale fruizione del percorso e delle attività realizzate<sup>43</sup>.

---

<sup>42</sup> Compito assunto dalla scrivente.

<sup>43</sup> TIOI 2006, p. 93.

## BIBLIOGRAFIA

*Accessibilità e patrimonio*

G. CETORELLI, M. R. GUIDO (a cura di), *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al Piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva per la fruizione ampliata nei luoghi della cultura italiani*, Roma 2020.

*Arte a portata di mano*

Museo Tattile Statale Omero (a cura di), *L'arte a portata di mano, verso una pedagogia di accesso ai Beni culturali senza barriere, Atti del convegno Portonovo di Ancona, 21-23 ottobre 2004*, Roma 2006.

## BORGIA 2018

E. BORGIA, *Accessibilità al patrimonio culturale: un traguardo per tutti*, in A. ZUCCALÀ (a cura di) *Andiamo al museo. Esperienze, proposte e buone prassi per un patrimonio culturale accessibile alle persone sorde*, Roma, 38-54.

## CARLINI 2019

C. CARLINI, *Progetti e percorsi espositivi per l'accessibilità delle persone con disabilità visiva*, in S. BARONI, F. BERTINI (a cura di), *Arte e Tecnologia. Tradurre la pittura: incisioni e quadri tattili. Giornata di Studi, Istituto Centrale per la Grafica di Palazzo Poli, Roma, 3 dicembre 2019*, 151-171.

## DELPINO 2018

C. DELPINO, *Pisaurum/Pesaro. Narrare la città: l'area archeologica di via dell'Abbondanza*, in *II Convegno internazionale di museologia. Chronos, Kairòs e Aion- il tempo dei musei (Museum.dià), Atti dell'incontro internazionale di Studi, Roma, Museo nazionale romano alle terme di Diocleziano, 26-28 maggio 2016*, Roma, 241-263.

## FARRONI 2006

R. FARRONI, *Il diritto negato: l'esperienza del Museo Tattile Statale Omero*, in *Arte a portata di mano*, 219-226.

## GRASSINI 2006

A. GRASSINI, *I valori estetici nella percezione tattile*, in *Arte a portata di mano*, 39-44.

## GRASSINI 2020

A. GRASSINI, *Una mostra sulla tattilità in Toccare la bellezza/Touching Beauty. Maria Montessori, Bruno Munari*, Mantova, 11-18.

## GRASSINI et alii 2020

A. GRASSINI et alii, "Il Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona. Non c'è integrazione sociale senza integrazione culturale", in *Accessibilità e patrimonio*, 175-183.

## MEDURI 1997

R. MEDURI, *Immagini "visive" nel non vedente*, «Vedere oltre - Periodico di informazione dell'Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza» 4, 1, giugno, 8-10.

*Patrimonio per tutti*

G. CETORELLI, M. R. GUIDO (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Proposte, interventi, itinerari per l'accoglienza ai beni storico-artistici e alle strutture turistiche*, Roma 2017.

*Patrimoni in migrazione*

A. M. PECCI (a cura di), *Accessibilità, partecipazione, mediazione nei musei*, Milano 2009.

## SECCHI 2004

L. SECCHI, *L'educazione estetica per l'integrazione*, Roma.

## TIOLI 2006

E. TIOLI, *La fruizione dei beni culturali da parte delle persone con disabilità visive come fonte di arricchimento personale e come fattore di integrazione sociale*, in *Arte a portata di mano*, 85-94.

## ILLUSTRAZIONI

- Fig. 1 Mole Vanvitelliana, sito del Museo Tattile Statale Omero (<<https://www.museoomero.it/museo/dove-siamo/>>).
- Fig. 2 Esposizione del Museo Tattile Statale Omero (<<https://www.museoomero.it/opere/>>).
- Fig. 3 Didascalie in braille della *domus* via dell'Abbondanza a Pesaro (da Carlini 2019, p. 166).
- Fig. 4 Ricostruzione volumetrica della *domus* via dell'Abbondanza a Pesaro (da Carlini 2019, p. 167).
- Fig. 5 Mostra *Antenati Altinati*, Museo nazionale e Area archeologica di Altino (Archivio DRMV).
- Fig. 6 Consulenza rappresentanti UICI Venezia (Archivio DRMV).
- Fig. 7 Visita tattile (Archivio DRMV).
- Fig. 8 Visita con il Centro Ca' de le Crete di ANFFAS Mestre Onlus per il progetto *Conosciamo il Museo* (foto Claudia Pagin).

1





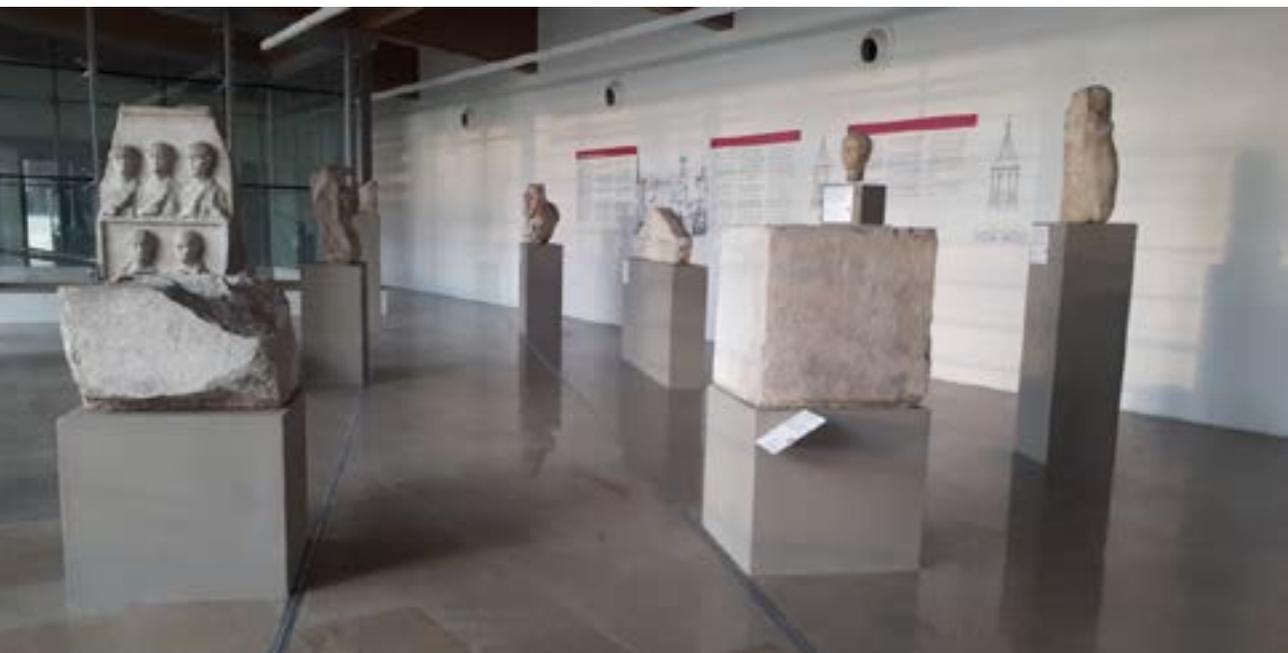
3



4



5



6



7



8





Francesca BENVIGNÙ, Alessandra CUCHETTI, Sabina MAGRO

Un museo per tutti. L'esperienza di Studio D ad Aquileia e Portogruaro

#### ABSTRACT

Studio D Archaeology Didactics Museology designs and implements activities for the world of School, Tourism and for all those who wish to “LIVE” museums, History and Archaeology as protagonists accompanied by archaeologists and art historians specialized in the didactics of antiquity. It operates in various museums and archaeological areas of state and civic property, in synergy with the directorates, offering different audiences the opportunity to approach the world of Cultural Heritage, in an inclusive way and stimulating “the pleasure of knowledge” while respecting the scientific rigor of the content disseminated.

In particular, the Aquileia branch has seen the implementation of the projects “Let's start again from the past with a touch of antiquity” intended for students enrolled in the first year of first and second grade secondary schools, “The Museum for Children - Aquileia Campus” for kindergarten children, “With the Voice of the Ancients” aimed at adults and history and archaeology enthusiasts, and “Instrumenta Design Junior 2020” for students aged between 6 and 14, a format extended to 8 other museums in the Veneto region.

Among the various experiences in which “museums go into the classroom” we highlight the implementation of the ArcheoMuseo at a school in the province of Padua.

#### KEYWORDS

Different audiences, educational departement, adults education, pleasure, respect

*Premessa*

Studio D Archeologia Didattica Museologia è un'associazione culturale specializzata nella comunicazione e nella didattica museale dell'archeologia presso i Musei Archeologici Nazionali di Este, di Portogruaro con le relative aree archeologiche, di Altino (Ve) e di Caorle (Ve), di Adria (Ro), di Fratta Polesine (Ro), di Aquileia (Ud) e presso il Museo Civico agli Eremitani di Padova con percorsi attivi e laboratori che spaziano dalla preistoria, ai Veneti antichi, all'età romana, paleocristiana e tardo antica fino al Medioevo. Vengono sviluppati anche progetti relativi ad altri periodi storici con particolare riferimento al territorio di appartenenza, le fonti materiali e monumentali, le fonti scritte. Studio D ha curato e gestito la valorizzazione delle aree archeologiche di via Santo Stefano (protostorica), di via Tiro a Segno (area residenziale e artigianale di età romana), e dei monumenti cittadini (Torre Civica, Torre del Soccorso e Mastio e della Chiesa delle Salute), su affidamento previa selezione del Comune di Este (Pd)<sup>1</sup>.

Le attività sono rivolte al mondo della scuola, del turismo e a tutti coloro che desiderano "VIVERE" i musei, la storia e l'archeologia da protagonisti accompagnati da archeologhe e storiche dell'arte specializzate in didattica dell'antico. Le proposte vengono rinnovate di anno in anno condividendo la progettazione con le Direzioni dei musei e possono essere declinate su misura e su richiesta.

I progettisti e gli operatori di Studio D sono tutti esperti per *curriculum* studi e competenze e in continuo aggiornamento sia scientifico che professionale.

Studio D, in seguito a selezione comparata, ha realizzato per conto del Gal Patavino il progetto *Dai Colli all'Adige - Turismo scolastico - i Veneti antichi*; dall'a.s. 2018 all'a.s. 2023.

Il ruolo svolto nell'ambito del progetto è stato: coordinamento e realizzazione di tutte le fasi del progetto di turismo scolastico esperienziale sull'identità locale del territorio rurale del Gal Patavino sul tema *Antichi Veneti e archeologia*.

Obiettivo di Studio D è, fin dalla sua fondazione, offrire a diversi pubblici la possibilità di avvicinarsi al mondo dei Beni Culturali.

Nell'ormai lontano 2003 Studio D inizia progettando e realizzando progetti di educazione al Patrimonio archeologico rivolti soprattutto al mondo scolastico, da svolgersi nelle sale del Museo Nazionale Atestino di Este. Da questo primo luogo del sapere il lavoro di tutte noi si è progressivamente allargato alle istituzioni museali di Altino, Adria, Fratta Polesine, Portogruaro e Concordia, Aquileia per poi espandersi ai musei civici come Padova, Abano Terme, Borgoricco, Montecchio Maggiore e altre realtà gestite da enti locali o privati.

---

<sup>1</sup> CONVENTI *et alii* 2014, pp. 92-110, BENVIGNÙ *et alii* 2021, pp. 65-78.

*Aquileia*

Il Museo Archeologico Nazionale di Aquileia è sicuramente uno dei luoghi d'eccellenza della cultura in Italia. Grazie ad una Direzione che si è sempre distinta per l'attenzione all'attività educativa, abbiamo potuto ideare progetti sempre diversi e rivolti non solo al mondo della scuola ma a tutti quei pubblici che, via via, venivano alla luce dello sguardo attento dell'educazione museale. "Un museo per tutti" è stato il nostro modo di guardare al futuro dei Beni Culturali, consapevoli della necessità di avvicinare il mondo dei musei alla vita dei cittadini, fossero essi in età scolare o adulti o disabili o in necessità educativa. Fondamentali, inoltre, sono stati i rapporti con la classe docente con la quale abbiamo collaborato nella realizzazione di PON (Programma Operativo Nazionale del Miur) cioè un piano di interventi per creare un sistema d'istruzione e di formazione di elevata qualità.

Di seguito presentiamo alcuni progetti che abbiamo pensato e rivolto ad un pubblico adulto e a giovani fruitori dei musei (tra i 3 e i 18 anni), focalizzando la nostra attenzione su uno di essi in particolare, Instrumenta Design Junior.

*"Ricominciamo dal passato con un tocco di antico".*

*Utenza: studenti iscritti al primo anno delle scuole secondarie di primo e secondo grado*

Progetto speciale di accoglienza per augurare il benvenuto nel nuovo ciclo scolastico a chi intraprende nuovi percorsi formativi. Con questa proposta abbiamo accolto molte classi dei primi anni dei Licei di Pordenone, Gorizia, Udine, Portogruaro e cercato di trovare insieme un senso allo studio delle civiltà antiche oltre che comprendere l'importanza che la tutela riveste in un Paese come il nostro. La risposta è stata sorprendente e ha innescato un dibattito sul ruolo della Soprintendenza o del Polo Museale e lo scollamento che purtroppo talvolta si è verificato tra istituzioni e cittadinanza.

*"Il Museo per i bimbi – Campus Aquileia".*

*Utenza: bambini della Scuola dell'infanzia*

Per un mese dell'estate 2020, durante le attività che il Comune di Aquileia offriva alle famiglie del territorio nel mezzo di uno dei periodi più bui della nostra storia, i bambini partecipanti hanno avuto la possibilità di visitare il Museo Archeologico Nazionale di Aquileia. Al termine delle visite (una alla settimana per tutti i bimbi) abbiamo chiesto ai bambini di pensare al loro museo ideale. Disegni, collage e video sono stati gli inattesi risultati oltre al fatto di constatare che, durante i fine settima-

na, molti bambini accompagnavano genitori e nonni in museo, diventato, grazie alla consuetudine, un luogo di “diletto” come da definizione ICOM del 2007 «A museum is a non-profit, permanent institution in the service of society and its development, open to the public, which acquires, conserves, researches, communicates and exhibits the tangible and intangible heritage of humanity and its environment for the purposes of education, study and enjoyment. Il museo è una istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che acquisisce, compie ricerche, espone e comunica il patrimonio materiale e immateriale dell’umanità e del suo ambiente per finalità di educazione, di studio e di diletto» (figg. 1-3).

*“Con la voce degli Antichi”.*

*Utenza: adulti e appassionati di storia e archeologia*

Progetto che prevede di approfondire la conoscenza di materiali e costume antichi passando di fonte in fonte. La parola di scrittori, filosofi, scienziati, poeti, geografi è di volta in volta utilizzata per creare collegamenti tra il passato e l’oggi. Gli adulti partecipanti possono, comodamente seduti nelle diverse sale (il fatto di poter usufruire di sgabelli pieghevoli messi a disposizione dalla Direzione del Museo ha permesso di godere appieno delle informazioni che l’archeologa trasmette) vivere un’esperienza immersiva nel mondo antico. Nessuna realtà virtuale, nessuna ricostruzione bensì il racconto vivido di uomini che furono testimoni di quel passato a noi così caro.

Di seguito alcuni dei temi proposti:

- Il mestiere delle armi. Aquileia e il mondo della guerra
- *Homo Faber*. Artigiani ad Aquileia
- *Ab ovo usque ad mala*. L’alimentazione e le ricette ad Aquileia
- Liberi e schiavi. La storia della società aquileiese
- Il tuo nome è donna. Un percorso unico tra le testimonianze aquileiesi
- Aquileia SPA. Il mondo termale ad Aquileia
- Il gioco del potere. Aquileia tra repubblica e impero
- *I love shopping*. Percorso “commerciale” in Aquileia romana
- Uno spettacolo di città. Edifici e storie di maschere e gladiatori

Il progetto ha riscosso nel tempo così tanto successo da diventare il nostro punto di forza per la formazione continua degli adulti (figg. 4-5).

*“Instrumenta Design Junior 2020”.*

*Utenza: Alunni dai 6 ai 14 anni*

Su invito degli organizzatori e in concomitanza con il concorso internazionale rivolto a designer e progettisti nell’ambito della *Venice Design Week* che si è svolta dal 3 all’11 ottobre 2020, è stata proposta un’esperienza riservata a ragazzi dai 6 ai 14 anni che durante la pandemia e il lungo periodo di *lockdown* non potevano visitare i musei.

Studio D Archeologia Didattica Museologia ha gestito il progetto on line:

- inviando email ai propri contatti e a quelli delle mailing list dei musei
- lanciando l’iniziativa in Facebook ed Instagram con tag alle pagine dei musei
- caricando i video tutorial nel canale YouTube Studio D Archeologia Didattica Museologia

Insieme alle Direzioni di ogni museo archeologico coinvolto (Este, Padova, Adria, Fratta Polesine, Venezia, Altino, Portogruaro, Caorle e Aquileia) sono stati scelti tre manufatti archeologici che rimandassero all’uso quotidiano.

Delle schede ideate *ad hoc* hanno presentato i reperti con foto e una breve descrizione delle caratteristiche materiche, tecnologiche e funzionali, del contesto cronologico e di ritrovamento (figg. 6-7). I partecipanti potevano scegliere un solo museo e sono stati invitati a creare una rielaborazione con disegni o altre tecniche artistiche che prevedano l’utilizzo di ogni tipo di materiale presente in casa o a disposizione durante le attività dei centri estivi (figg. 8-11). Gli elaborati, realizzati perlopiù in occasione dei centri estivi svolti in presenza, sono stati presentati dai ragazzi in dei video di tre minuti con breve commento audio.

Non si è trattato di un concorso a premi (soggetto quindi a valutazione delle opere) poiché il fine era la partecipazione creativa e la fidelizzazione del pubblico più giovane, guidato in modalità ludico - didattica.

A questo link i video che raccontano l’esperienza:

<<https://www.youtube.com/channel/UCVzOwqnk5reqHPYLnK0eR2w/videos>>.

*Un ArchoMuseo a scuola? Fatto!*

Nell’estate del 2018 l’istituto comprensivo di Cadoneghe (Pd) ha scelto di coinvolgere esperti di ambiti diversi per fornire agli studenti della scuola primaria e secondaria di primo grado un’esperienza immersiva e davvero da protagonisti. Grazie ad un bando PON che si poneva il fine di integrare la povertà educativa soprattutto per studenti di famiglie in difficoltà, sono stati finanziate due settimane dedicate a *Vetro e Argilla in*

*Archeologia* con approfondimenti di ambito storico e con laboratori manuali. Sono state realizzate anche due escursioni: una al Museo Nazionale Atestino di Este (Pd) con *focus* sulla ceramica e l'altra al Museo e area archeologica nazionale di Altino (Ve) con gita in barca tra le acque dolci e salate della laguna di Venezia facendo tappa alle isole di Burano e Torcello. Dieci giorni che sono volati in un clima di buon umore, curiosità e partecipazione attiva per le archeologhe che hanno ideato e condotto le attività, per i partecipanti e anche per i docenti. Tutti i manufatti elaborati nel corso dei laboratori sono stati esposti in un *Archeomuseo* creato in toto dai ragazzi, dalla gestione del punto di accoglienza dei visitatori, alle accattivanti didascalie fino alle visite guidate preparate con grande cura e coordinamento perfetto. Un sabato di festa nei primi giorni di ritorno a scuola in cui sono stati invitati amici e famiglie, davvero stupiti e sorpresi dall'entusiasmo con cui si è vissuta quest'esperienza (figg. 12-15).

BIBLIOGRAFIA

BENVEGNÙ *et alii* 2021

F. BENVEGNÙ *et alii*, *Educazione al patrimonio: (casi studio da) Aquileia e (da)i musei archeologici - esperienze e prospettive*, in F. PRENC (a cura di), *La didattica dell'archeologia in ambito aquileiese, Atti della L Settimana di Studi Aquileiesi, Aquileia, 8-10 maggio 2019*, Trieste, 65-78.

CONVENTI *et alii* 2014

M. CONVENTI *et alii*, *Il museo uno spazio di condivisione*, in BB.CC. *Beni culturali beni comuni. Educare alla partecipazione, Atti della XVI Giornata Regionale di studio sulla Didattica Museale, Concordia Sagittaria (Ve), Sala Consiliare Comune, 26 novembre 2012*, Rasai di Seren del Grappa, 92-110.

## ILLUSTRAZIONI

- Fig. 1 Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, “Il Museo per i bimbi – Campus Aquileia”(Archivio Studio D).
- Fig. 2 Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, “Il Museo per i bimbi – Campus Aquileia”(Archivio Studio D).
- Fig. 3 Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, “Il Museo per i bimbi – Campus Aquileia” (Archivio Studio D).
- Fig. 4 Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, “Con la voce degli Antichi” (Archivio Studio D).
- Fig. 5 Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, “Con la voce degli Antichi” (Archivio Studio D).
- Fig. 6 Museo Archeologico Nazionale di Aquileia, Esempio di scheda descrittiva dei reperti presi in esame con i partecipanti, “Instrumenta Design Junior 2020” (Archivio Studio D).
- Fig. 7 Scheda con domande per “intervistare” il reperto, “Instrumenta Design Junior 2020” (Archivio Studio D).
- Fig. 8 Rielaborazione di un reperto secondo la creatività di uno dei partecipanti, “Instrumenta Design Junior 2020” (Archivio Studio D).
- Fig. 9 Rielaborazione di un reperto secondo la creatività di uno dei partecipanti, “Instrumenta Design Junior 2020” (Archivio Studio D).
- Fig. 10 Museo Nazionale Atestino di Este. Alare configurato ad ariete rielaborato come portaoggetti, “Instrumenta Design Junior 2020” (Archivio Studio D).
- Fig. 11 Museo Nazionale Atestino di Este. Riproduzione miniaturistica di vasi a stivale con decorazione incisa come portaoggetti, “Instrumenta Design Junior 2020” (Archivio Studio D).
- Fig. 12 “Un ArchoMuseo a scuola” (Archivio Studio D).
- Fig. 13 “Un ArchoMuseo a scuola” (Archivio Studio D).
- Fig. 14 La “firma” dei partecipanti al progetto “Un ArchoMuseo a scuola” (Archivio Studio D).
- Fig. 15 Due partecipanti al progetto “Un ArchoMuseo a scuola” (Archivio Studio D).



1



2



3



4



5







# INTERVISTA AL REPERTO

## STAMPO PER BOTTIGLIA

DI CHE MATERIALE SEI  
FATTO?

IN CHE EPOCA SEI STATO CREATO?

DI CHE COLORE SEI?

CHI TI USAVA?

SEI DECORATO?

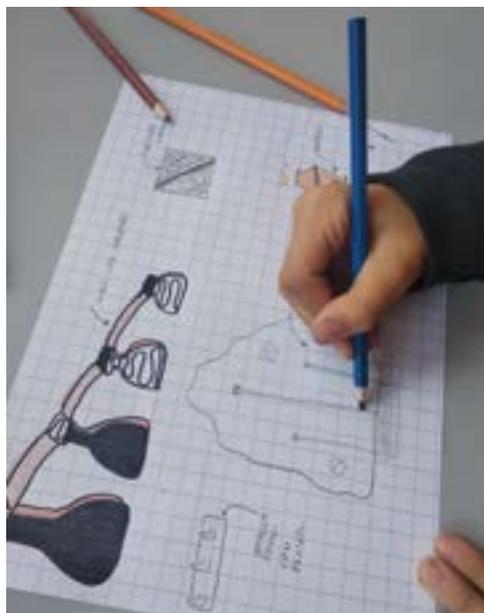
A COSA SERVIVI?



DOVE SEI STATO TROVATO?

DI CHE MATERIALE E COME  
SARESTI FATTO OGGI?

8



9



10



11



12



13



142









Emanuela MURGIA

Il futuro parco naturalistico, archeologico e paleontologico al Villaggio del Pescatore (Ts): una sfida all'accessibilità, all'inclusione e alla sostenibilità

#### ABSTRACT

The Villaggio del Pescatore is located in the province of Trieste. It was built to give asylum to about forty fishermen families who came from the territories that had been ceded to the former Yugoslavia, between 1951 and 1952. The site is located in an environmental and transitional area, where the characteristics of the Karst hills tend to hybridise with those of the coast. Distinguished by palaeontological, archaeological, and historical evidence, this area coexists with an infrastructural and industrial zone. The Autonomous Region of Friuli Venezia Giulia, MIBACT and the Municipality of Duino Aurisina signed an Agreement aimed at the creation of a naturalistic, archaeological, and palaeontological park. This paper presents the potentials and limits of this project in terms of accessibility, inclusion, sustainability. This paper, in addition, aims to illustrate the work done by the University of Trieste in the field of accessibility at Villaggio del Pescatore.

#### KEYWORDS

Villaggio del Pescatore, palaeontological, archaeological, and historical evidence, accessibility, inclusion, sustainability

Accessibilità, inclusione, sostenibilità rappresentano gli assi centrali e trasversali delle politiche inerenti al patrimonio culturale, in ambito nazionale e internazionale; molteplici sono le iniziative, i progetti e le esperienze maturate negli ultimissimi anni che perseguono l'obiettivo di «Museums as Cultural Hubs» ovvero «senza barriere, inclusivi, accessibili a tutti e anche “partecipativi”»<sup>1</sup>. È recentissima, in tal senso, la nuova definizione di Museo, approvata il 24 agosto 2022, dell'Assemblea Generale Straordinaria di ICOM a Praga: «Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e *al servizio della società*, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, *accessibili e inclusivi*, *i musei promuovono la diversità e la sostenibilità*. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e *con la partecipazione delle comunità*, offrendo *esperienze diversificate* per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze». Le istituzioni museali stanno ridefinendo, dunque, i propri obiettivi in ottica *Agenda 2030*<sup>2</sup>, impegnandosi a divenire i soggetti abilitanti per la crescita culturale, sociale, economica e partecipativa. È chiaro, però, che per assumere questo ruolo, devono ri(qualificarsi) come musei *for all*, ovvero assicurare la partecipazione e l'inclusione, abbattendo le possibili barriere fisiche, sensoriali, cognitive, culturali, economiche *etc.*

Che questa sfida sia stata accolta è evidente anche nei contributi raccolti in questo volume che presentano strategie, pratiche e sperimentazioni messe in atto per migliorare le condizioni di accesso e di partecipazione ai beni culturali – nella fattispecie archeologici –, per incrementare il coinvolgimento di pubblici diversificati e per incentivare la trasformazione sociale nei luoghi della cultura, quali musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici.

Gli interventi presentati sono accomunati dal fatto di agire su uno *status quo* a favore dell'inclusione e della sostenibilità, con tutto ciò che questo significa in termini di modifica dell'esistente e che può comportare, nel migliore dei casi, l'abbattimento *tout court*

---

<sup>1</sup> CAPASSO *et alii* 2020, p. 3.

<sup>2</sup> ONU 2015. Transforming our World: The 2030 Agenda for Sustainable Development. A/RE/70/1 (sustainabledevelopment.un.org). In questa prospettiva si muove anche il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza del Ministero della Cultura che «si inserisce nella Missione 1 (Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo), Componente 3 (Turismo e Cultura 4.0). Gli interventi previsti, in conformità con gli obiettivi e i principi trasversali del Piano, intendono ristrutturare gli asset chiave del patrimonio culturale italiano e favorire la nascita di nuovi servizi, sfruttando anche la partecipazione sociale come leva di inclusione e rigenerazione, con l'obiettivo di migliorarne l'attrattività, l'accessibilità (sia fisica che digitale) e la sicurezza, in un'ottica generale di sostenibilità ambientale. Le misure si basano su un modello di governance multilivello e prevedono una forte cooperazione tra attori pubblici, in linea con la Convenzione di Faro e il Quadro di azione europeo per il patrimonio culturale».

delle barriere – siano esse fisiche, culturali, economiche, cognitive, sensoriali, *etc.* – ma anche, all'estremo opposto, il solo aggiramento delle stesse<sup>3</sup>.

Rispetto a queste realtà, un campo di sperimentazione “senza limiti”, poiché la trasformazione in un luogo della cultura è tutta da fare, è rappresentato dal Villaggio del Pescatore (Comune di Duino Aurisina / Devin Nabrežina), piccolo centro nei pressi di Trieste sul quale la Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia, il Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo/ Segretariato Regionale per il Friuli Venezia Giulia e il Comune di Duino Aurisina hanno investito per la realizzazione di un Parco naturalistico, archeologico e paleontologico<sup>4</sup>. L'Accordo, alla base dei futuri programmi di ricerca, tutela e valorizzazione del patrimonio culturale caratterizzante l'area, parte evidentemente dal presupposto che il Villaggio del Pescatore, necessiti di una *significativa opera di “recupero” e riqualificazione* in senso lato.

L'Accordo mira, infatti, alla «*creazione di un organismo vivo e attivo che da una parte promuova la frequentazione e la conoscenza del sito (...), dall'altra migliori la qualità dell'ambiente e del paesaggio* promuovendo opere di ripristino dei sentieri, dei percorsi ciclopedonali, dei terreni, dei terrazzamenti e degli edifici esistenti secondo metodologie e materiali innovativi benché ispirati alla tradizione, come pure attività agro-pastorali – anche in concessione – con particolare attenzione al riordino e alla coltivazione del bosco e del pascolo *secondo criteri di sviluppo sostenibile ed ecocompatibile*». È, quindi, esplicitato in modo chiaro come il futuro Parco debba avere tra gli obiettivi non solo la tutela, la conservazione e la valorizzazione del paesaggio ma puntare anche alla sostenibilità come incentivo migliore per l'inclusione e per lo sviluppo.

---

<sup>3</sup> Come può essere, per esempio, un laboratorio svolto a scuola, laddove gli spazi museali non possano, per vincoli architettonici, ospitare gruppi numerosi o non siano dotati di aule didattiche (cfr. i progetti presentati da Francesca BENVENÙ, Alessandra CUCCHETTI, Sabina MAGRO), ovvero la presentazione *open access* delle collezioni custodite nei depositi museali, e quindi inaccessibili (cfr. il contributo di Marta NOVELLO e Elena BRAIDOTTI), o ancora l'ingresso ad aree archeologiche dove gli scavi sono ancora in corso (cfr. le attività presentate da Federica FONTANA, Marta BOTTOS e dalla sottoscritta in questo volume).

<sup>4</sup> La legge regionale 6 agosto 2020, n. 15 (Assestamento del bilancio per gli anni 2020-2022 ai sensi dell'articolo 6 della legge regionale 10 novembre 2015, n. 26) prevedeva un accordo di programma finalizzato alla valorizzazione e allo sviluppo del sito nonché alla creazione di un parco (<https://www.regione.fvg.it/rafvfg/cms/RAFVG/cultura-sport/patrimonio-culturale/FOGLIA33/>). L'accordo di programma è consultabile su <https://www.fvg.beniculturali.it/getFile.php?id=565>.

*Il contesto: il consolidamento dell'identità locale come premessa alla tutela e alla valorizzazione*

Perché l'operazione Parco abbia successo, nei termini di accessibilità, inclusione e sostenibilità, è necessario avviare, fin dalla sua progettazione, un dialogo con il territorio e chi lo abita perché questi diventino parte attiva nel processo di valorizzazione del patrimonio<sup>5</sup>.

Il Villaggio del Pescatore / Ribiško Naselje, fu costruito per dare asilo a una quarantina di famiglie di pescatori istriani provenienti dai territori ceduti all'ex Jugoslavia, tra il 1951 e il 1952<sup>6</sup> (figg. 1-3). L'insediamento si pone in una zona di transizione ambientale estremamente suggestiva, nella quale le caratteristiche della zona collinare del Carso tendono a ibridarsi e contaminarsi con quelle costiere<sup>7</sup> e nella quale, la presenza delle acque dolci delle risorgive del Timavo favorisce la crescita di una rigogliosa vegetazione<sup>8</sup>. Contraddistinta da testimonianze archeologiche e storiche, questa zona convive – in parte subendone una compromissione – con una vocazione infrastrutturale e industriale, data, per esempio, dalla presenza delle vicine reti autostradali e ferroviarie, degli

<sup>5</sup> Si veda la definizione di “comunità di patrimonio” della *Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore del patrimonio culturale per la società* (Faro 2005), Art. 2: «un insieme di persone che attribuisce valore ad aspetti specifici del patrimonio culturale, e che desidera, nel quadro di un'azione pubblica, sostenerli e trasmetterli alle generazioni future». Sull'archeologia pubblica, si confronti a titolo esemplificativo tra i numerosi studi, *Archeologia pubblica* 2011; VOLPE, DE FELICE 2014, pp. 401-420; NIZZO 2015, pp. 259-271; VALENTI 2016, pp. 417-430; VOLPE 2016; *Costruire il passato* 2018; VOLPE 2018a, pp. 21-37; *Archeologia* 2019; VOLPE 2020a. Vale la pena ricordare che il 23 febbraio del 2019 a Firenze, nell'ambito di *tourismA*, si sono tenuti gli “Stati generali della gestione dal basso del patrimonio culturale”, con un titolo emblematico: “Il bene nostro”. Si veda, inoltre, il Progetto di Rilevante Interesse Nazionale (PRIN) dedicato specificamente all'archeologia pubblica: *Archeologia al futuro. Teoria e prassi dell'archeologia pubblica per la conoscenza, tutela e valorizzazione, la partecipazione, la coesione sociale e lo sviluppo sostenibile*, su cui VOLPE 2019a, pp. 9-23.

<sup>6</sup> Il borgo era denominato inizialmente Villaggio San Marco, in onore di uno dei patroni istriani, solo successivamente assunse il nome attuale, MARINI DE CANENDOLO *et alii* 2014.

<sup>7</sup> Si trovano in questa area sia la landa carsica, formazione vegetazionale caratteristica dell'altipiano arido, sia la macchia mediterranea. Per chi percorre uno dei sentieri o delle stradine che si dipartono del Villaggio, lasciandosi alle spalle il verde dei suoli alluvionali del Timavo, può ammirare, in prossimità del mare, il Bosco della Cernizza. Il Bosco rappresenta un'antica pertinenza del Castello di Duino dei Principi Thurn und Taxis, noto anche come “Parco dei Cervi”, “Thiergarten” o “Bosco Nigriano”. L'unicità della Cernizza e il suo interesse naturalistico sono rappresentati dal fatto che essa si differenzia dai vicini boschi mediterranei della costiera triestina costituendo l'ultimo lembo boschivo a nord dell'Adriatico in cui è attestata la compresenza floristica di leccio e carpino orientale, tipica, invece, delle aree costiere dell'Istria e della Dalmazia. I boschi di carpinella sono, infatti, assenti su tutta la sponda dell'alto Adriatico fino al bosco della Mesola.

<sup>8</sup> Prevalentemente pioppi, salici, platani, robinie e un sottobosco fitto di arbusti e rovi.

impianti Acegas e delle Cartiere ex Burgo. L'insediamento si caratterizza, inoltre, per la presenza di casette a schiera della tipica edilizia popolare<sup>9</sup>.

Il Villaggio conta oggi circa 300 abitanti, in prevalenza ex esuli, ora anziani pensionati rimasti, come è stato efficacemente notato, «congelati» attorno ad un senso di appartenenza minoritaria da sfollati<sup>10</sup>, poiché la maggior parte delle nuove generazioni si sono trasferite nei vicini centri urbani. Si tratta dunque di un contesto che non offre molti servizi e strutture sociali, culturali e ricreative<sup>11</sup>, fortemente legato alla sua traumatica storia di esodo e che – forse proprio per la sua storia<sup>12</sup> – è stato protagonista di una recente e positiva esperienza di accoglienza di profughi provenienti dall'Afghanistan, Pakistan e Gambia<sup>13</sup>.

Un altro fattore da considerare è quello linguistico poiché, come è noto, il dislocamento di esuli nelle aree carsiche faceva parte di un processo strategico e politico di "italianizzazione" di un comparto geografico dove la prevalente presenza slovena poteva essere incline a legare con i vicini jugoslavi<sup>14</sup>. Questa operazione, particolarmente valida per il Villaggio del Pescatore<sup>15</sup>, ha, con tutta evidenza, mutato profondamente il territorio, fino ad allora a maggioranza slovena<sup>16</sup>. Oggi, nel comune di Duino Aurisina la

---

<sup>9</sup> Legge 28 febbraio 1949, n. 43. Provvedimenti per incrementare l'occupazione operaia, agevolando la costruzione di case per lavoratori. Cfr. l'intervista rilasciata il 28/06/2016 da uno degli abitanti del Villaggio del Pescatore: «Dopo l'esodo l'Ente Tre Venezie, grazie alla Legge Fanfani (n.43/1949), ci ha fatto le case. Erano tutte uguali, la cucina, il bagno, la camera da letto, col legno alle pareti...e ne hanno fatti diversi di villaggi così, a Muggia, a Grado, questo per i pescatori e un altro in Sardegna per i contadini, tutti uguali», ALTIN 2019, p. 18. Sul tema degli insediamenti e degli alloggi per gli esuli istriani, fiumani e dalmati, e sui Centri di Raccolta Profughi (CRP) ad essi destinati, cfr. PERTOT 2020, pp. 460-467, Rocco 2020, pp. 477-503.

<sup>10</sup> ALTIN 2019, p. 18.

<sup>11</sup> Oltre alla Polisportiva San Marco, si annovera la chiesa parrocchiale di San Marco Evangelista, la scuola d'infanzia, il Centro Cooperativo dei Pescatori Istriani "San Marco del Timavo", un bar-bottega, un negozio di nautica, qualche ristorante. Di un «insediamento semideserto, utilizzato per lo più come ormeggio per barche da diporto» parla PURINI 2014, p. 321.

<sup>12</sup> ALTIN 2019, pp. 17-19 parla di «stratificazioni di profuganze storiche» e riporta l'esperienza di un abitante del luogo «Ho vissuto la stessa sensazione di non essere accettato dagli altri. Non essere accettato dagli italiani stessi! Mi sono rivista in questi ragazzi, anche se la situazione è diversa» (28/6/2016).

<sup>13</sup> SARDINA 2018.

<sup>14</sup> Si veda PUPO 2005, pp. 205-224, VERGINELLA 2008, PONTIGGIA 2015, ORLIĆ 2023, pp. 171-206.

<sup>15</sup> PURINI 2014, pp. 317, 321.

<sup>16</sup> Nel censimento del 1921, a Duino, su 350 abitanti 135 erano di lingua italiana e 215 slovena e nel 1945 gli italiani erano il 10%; la ripartizione mutò nei decenni a seguire con la creazione del Villaggio del Pescatore e di Borgo San Mauro: nel 1953 la presenza degli italiani era salita al 22,4%, nel 1960 al 34,7% e nel 1961 al 45%. Il censimento del 1971 evidenzia il 62,5% componente italiana *vs* il 37,5% della componente slovena). Secondo una stima governativa del 1983, nel comune di Duino-Aurisina il 34% della

componente slovena costituisce circa un terzo del totale, e benché molti decenni siano trascorsi, le tensioni non sono mancate neppure nel passato più recente<sup>17</sup>.

Se torniamo alle modalità con le quali dovrebbe essere realizzato un Parco accessibile, sostenibile e inclusivo al Villaggio del Pescatore, il processo di ri-appropriazione del patrimonio culturale collettivo e di attribuzione di un “valore” ai luoghi da parte delle persone che li abitano devono fare, in un certo senso, “i conti” con un insediamento relativamente recente rispetto alla storia millenaria<sup>18</sup> dell’area nota nella storiografia antica come *Lacus Timavi*<sup>19</sup>, con il fatto che anche all’epoca della creazione del Villaggio esso non rappresentava un luogo ideale dove andare a vivere<sup>20</sup>, con la compresenza di due comunità linguistiche.

Per quanto il coinvolgimento della comunità locale in processi di cittadinanza attiva<sup>21</sup>, che siano alla base di forme di tutela e valorizzazione durevole del patrimonio culturale<sup>22</sup>, non si presenti come un compito facile, il riferimento ad altri contesti portuali con una storia analoga può essere un utile punto di partenza. Si pensi all’Ecomuseo urbano ‘Mare memoria viva’ di Palermo, al progetto FISH & C.H.I.P.S. Fisheries and Cultural Heritage, Identity and Participated Societies, parte dell’Interreg Greece-Italy, o al Centro Studi Interdisciplinare Gaiola onlus e dell’Area Marina Protetta della Gaiola<sup>23</sup>: a fronte di processi di disgregazione del paesaggio (speculazioni edilizie, sfruttamento eccessivo delle risorse, *etc.*) – talvolta premessa a forme di disgregazione sociale – si è assistito ad azioni di riqualificazione e rigenerazione ad un re-impossessamento del rapporto con il mare grazie ad azioni strategiche di gestione dal basso del patrimonio culturale.

---

popolazione era di lingua slovena, STRANJ 1992, PURINI 2014, pp. 88-89, 320, BUFON 2019.

<sup>17</sup> Si pensi, per esempio, all’esposizione della bandiera slovena. *Il Piccolo* 27 giugno 2022: «La bandiera slovena sul Municipio». Duino Aurisina, aula al via tra le polemiche». Anche la denominazione bilingue del Villaggio del Pescatore e di Borgo San Mauro, introdotta con la modifica dello statuto comunale approvata con delibera il 30.06.2004 e col DPR 346/2008, ha suscitato non poche polemiche, cfr. *Il Piccolo e Primorski dnevnik*, 01 settembre 2005.

<sup>18</sup> La stratificazione del paesaggio è illustrata nell’esposizione permanente *Storia e preistoria attorno al Timavo*, curata dal Gruppo Speleologico Flondar, PETRUCCI 2020, pp. 22-23.

<sup>19</sup> Corrispondente agli attuali Villaggio del Pescatore, San Giovanni di Duino, Lisert e zona industriale di Monfalcone: ZACCARIA 2009, pp. 273-281; DEGRASSI 2017, pp. 3-24. Si veda anche MASELLI SCOTTI *et alii* 1998, pp. 521-525.

<sup>20</sup> PURINI 2014, pp. 320-321.

<sup>21</sup> Per esempi di gestione “dal basso” del patrimonio culturale, cfr. VOLPE 2016; VOLPE 2018b, pp. 21-51; VOLPE 2019b, pp. 223-232; VOLPE 2021, pp. 71-90. Cfr. anche MEGALE, FOGGI 2019, pp. 239-255.

<sup>22</sup> MAGGI 2001, p. 11.

<sup>23</sup> Su questi progetti, cfr. LEONE *et alii* 2019, pp. 425-448; VOLPE 2019b, pp. 223-232.

In questo senso si sta muovendo anche l'Università degli Studi di Trieste che, nell'ambito di una collaborazione con il Comune di Duino Aurisina e nel rispetto degli obiettivi dell'Accordo stipulato tra l'amministrazione locale, la Soprintendenza e la Regione, ha promosso varie iniziative volte a potenziare i processi di cittadinanza attiva e a trasformare le attività di conoscenza e valorizzazione in un'operazione culturale collettiva, accessibile e inclusiva. Tra queste, ha riscosso successo il ciclo di laboratori, realizzati nell'anno scolastico 2022/2023 di concerto con l'*Immaginario scientifico* di Trieste, rivolti a istituti secondari di II grado e concepiti come *discussion games*<sup>24</sup>: la creazione di un Parco al Villaggio del Pescatore – contesto peraltro poco noto anche in ambito regionale, come emerso dal dialogo con gli studenti - è stata oggetto di un vivace confronto dal quale sono emerse originali soluzioni (figg. 4-5). Sempre nel 2023, sono state organizzate due importanti iniziative di archeologia pubblica. Dal 27 agosto al 2 settembre si è svolto un *Workshop* interdisciplinare di progettazione partecipata, ideato e gestito in collaborazione con il Dipartimento di Ingegneria e Architettura dell'Università degli Studi di Trieste e il Dipartimento di Architettura dell'Università degli Studi di Ferrara, nonché con altri enti ed associazioni del territorio<sup>25</sup>. Gli esiti del lavoro comune sono stati finalizzati non solo a diffondere la conoscenza di un'area come quella che gravita intorno al Villaggio del Pescatore, ma anche a promuovere la realizzazione di processi di sviluppo innovativi e sostenibili, a basso impatto ambientale, mirati alla conservazione e valorizzazione delle risorse territoriali e dei siti di valore. Le proposte di progetto sviluppate nel corso del *Workshop* hanno stimolato un processo di riappropriazione, da parte degli abitanti, di luoghi in disuso e del patrimonio paleontologico e archeologico e hanno reso, per la prima volta, anche la comunità locale “partecipe” nella costruzione del Parco stesso (figg. 6-9). Contestualmente al *Workshop* era visitabile presso l'InfoPoint Promoturismo di Sistiana la mostra fotografica *V per Villaggio: dieci e più curiosità sul Villaggio del Pescatore*<sup>26</sup> volta a narrare, attraverso l'accostamento di foto e disegni, la trasformazione, lungo una linea del tempo millenaria, del Villaggio del Pescatore e a illustrarne il paesaggio, inteso come «il prodotto di un'attività collettiva, nella quale natura, storia, lavoro e arte si sono intrecciati come immagine riconoscibile della vita di intere comunità nel corso di lunghi e talora lunghissimi periodi di tempo»<sup>27</sup>.

<sup>24</sup> *Archeologia e società: interessi a confronto*. Sulle potenzialità dei *discussion games*, cfr. RODARI 2013, pp. 65-73.

<sup>25</sup> La realizzazione del *Workshop* “Incontri, storie, natura. Tra Carso e Adriatico” è stata possibile grazie al sostegno finanziario del Comune di Duino Aurisina / Devin Nabrežina. Sono stati coinvolti il Museo Civico di Storia Naturale di Trieste, il Gruppo Speleologico Flondar, la parrocchia di San Marco Evangelista del Villaggio del Pescatore.

<sup>26</sup> Realizzata con il contributo del Comune di Duino Aurisina/ Devin Nabrežina.

<sup>27</sup> MANACORDA 2017.

*Oltre le barriere*

Sorto come insediamento per pescatori, ma con risultati sul piano economico non corrispondenti alle intenzioni originarie<sup>28</sup>, il Villaggio del Pescatore ha tentato di riqualificarsi come meta turistica. Come notato da Piero Purini, la mancata costruzione di infrastrutture necessarie e la presenza infestante di zanzare ha condotto ad esiti che lo stesso definisce disastrosi<sup>29</sup>.

Se guardiamo alle statistiche pubblicate dalla Regione Friuli Venezia Giulia<sup>30</sup> - che riguardano però solo Musei, Monumenti e Aree archeologiche statali, a Trieste il turismo è catalizzato dal Parco e dal Castello di Miramare (rispettivamente 481.586 e 116.360 visitatori nel 2021) mentre il territorio contermina appare ancora sostanzialmente fuori dai circuiti turistici (Grotta del Mitreo nel Comune di Duino Aurisina con 735 visitatori).

L'impatto turistico a Duino Aurisina, e nello specifico al Villaggio del Pescatore non è valutabile in termini assoluti, anche se in una intervista rilasciata nel 2020, Flavio Bacchia, direttore tecnico della Cooperativa Gemina<sup>31</sup>, ricordava che, nel 2019, i visitatori del deposito paleontologico (uno dei luoghi di valore dell'area) furono 6.000 e nel 2020, malgrado le limitazioni imposte dalla pandemia, sono stati 1.500<sup>32</sup>.

Da allora il sito è chiuso al pubblico e, purtroppo, oggetto di atti di vandalismo<sup>33</sup> (figg. 10-11). Certamente, come notato da Purini, l'assenza di infrastrutture preclude l'accessibilità all'intera area. Per quanto, infatti, il Villaggio del Pescatore sia raggiungibile dai mezzi pubblici, la visita ai luoghi di valore non è così agevole: il sito paleontologico si trova nei pressi di una cava dismessa e oltre un sentiero sterrato, con ogni evidenza del tutto impraticabile per un pubblico con disabilità motorie, ma anche, ad esempio, di donne in stato di gravidanza e genitori/*caregiver* di bambini/e piccoli/e (fig. 12); stessa difficoltà si riscontra nella fruizione dei tratti di strada, di età romana, messi in luce in

---

<sup>28</sup> PURINI 2014, p. 321, il Villaggio fu realizzato come insediamento per pescatori, ma non riuscì mai a sviluppare l'attività ittica in modo adeguato: il fondale era infatti troppo basso per permettere l'ingresso dei pescherecci più grandi; inutilizzabile anche il canale costruito nel 1955 e adibito a peschiera.

<sup>29</sup> PURINI 2014, p. 321.

<sup>30</sup> Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia - Direzione generale - Servizio programmazione, pianificazione strategica, controllo di gestione e statistica.

<sup>31</sup> Alla Cooperativa è stata a lungo affidata la gestione del sito paleontologico, per il quale erano proposte attività turistiche e didattiche (visite guidate, laboratori, lezioni).

<sup>32</sup> *Il Piccolo* 12 settembre 2020: «“Casa dei dinosauri”, da domenica stop alle visite». Sull'effetto della pandemia sui luoghi della cultura cfr., per esempio, VOLPE 2020, pp. 194-202.

<sup>33</sup> *Il Piccolo* 29 novembre 2022 «Al Villaggio del Pescatore Parco dei dinosauri in stallo tra vandali e burocrazia».

varie zone del Villaggio<sup>34</sup> o in altri percorsi pedonali (fig. 13); i resti della cosiddetta Casa Pahor, pertinenti ad una delle *villae* che costellavano l'area in antico<sup>35</sup>, sono stati interrati laddove ora è un parcheggio della villa a schiera denominata "villa Romana". Molti altri esempi si potrebbero fare. Ma oltre a ciò a mancare è proprio un collegamento tra le presenze esplicite e implicite del territorio, che non appaiono inseriti armonicamente in un sistema di visita coordinato: manca una segnaletica orientativa tra le varie evidenze, i pannelli esplicativi non sono uniformi, non sempre tradotti e caratterizzati da un linguaggio che condiziona fortemente l'accessibilità culturale, *etc.* (fig. 14). Negli anni, tra l'altro, il Comune di Duino Aurisina ha avanzato proposte turistiche diversificate (come, ad esempio, *Duino Aurisina, in riva al Carso*: Castelli e cultura, Storia e preistoria, Leggende sul Carso, Grotte, Natura, Itinerari e percorsi, Sport e tempo libero, Tradizione e gastronomia; *Sapori di terra e...di mare: itinerari agrituristici a Duino Aurisina*), che pur significative (fig. 15) restano, in un certo senso, parziali – in quanto incapaci di offrire una *lettura diacronica del paesaggio*<sup>36</sup> – e monche, perché incapaci di generare ricadute culturali più profonde sulla collettività che abita questi luoghi.

Compito dell'archeologo sarà dunque quello di offrire gli strumenti per una lettura sincronica e diacronica delle storie di cui il Villaggio del Pescatore è testimone e di "raccontare l'invisibile", restituendo metaforicamente integrità ai resti. Questa comunicazione, che deve essere pianificata, integrata, dinamica, dovrà essere, come si è visto, specifica e inclusiva.

---

<sup>34</sup> Sulla rete stradale, cfr. DEGRASSI, VENTURA 1999, pp. 125-145; DEGRASSI 2001b, pp. 13-22. Cfr. anche FONTANA 2023, pp. 41-51.

<sup>35</sup> Sul contesto, cfr. MASELLI SCOTTI 1982, c. 310; MASELLI SCOTTI 1983, p. 248; VENTURA 2001, pp. 39-41; DEGRASSI 2001a, pp. 42-44; AURIEMMA *et alii* 2008, pp. 100-105; DEGRASSI, AURIEMMA 2012, pp. 517-518; VENTURA, DEGRASSI 2016, p. 311; MAGGI 2020, p. 68; MURGIA 2023, p. 117.

<sup>36</sup> Si vedano anche le *Linee Guida per la costituzione e la valorizzazione dei parchi archeologici* «le finalità dei parchi archeologici risiedono (...) nel favorire la riqualificazione dell'ambiente naturale e del territorio nei suoi valori storici stratificati...». Non bisogna, peraltro dimenticare, il legame con il Museo Civico di Storia Naturale di Trieste, che conserva i resti estratti dal giacimento fossilifero del Villaggio del Pescatore. A questo Istituto andrebbe demandato il compito, diverso ma complementare, di raccontare, attraverso le forme proprie della comunicazione museale, la storia del sito e dei suoi ritrovamenti, riallacciando, così, «l'oggetto al territorio di appartenenza», GENOVESI 1999, p. 127.

## BIBLIOGRAFIA

ALTIN 2019

R. ALTIN, *Sostare ai margini. Richiedenti asilo tra confinamento e accoglienza diffusa*, «ANUAC» 8, 2, Dicembre, 7-35.

*Archeologia*

M. NUCCIOTTI, C. BONACCHI, C. MOLDUCCI (a cura di), *Archeologia pubblica in Italia*, Firenze 2019.

*Archeologia pubblica*

G. VANNINI (a cura di), *Archeologia pubblica in Toscana: un progetto e una proposta. Workshop, 12 luglio 2010, Università di Firenze, Aula Magna*, Firenze 2011.

AURIEMMA *et alii* 2008

R. AURIEMMA *et alii*, *Terre di mare: paesaggi costieri dal Timavo alla penisola muggesana*, in R. AURIEMMA, S. KARINJA (a cura di), *Terre di mare. L'archeologia dei paesaggi costieri e le variazioni climatiche, Atti del Convegno Internazionale di Studi, Trieste, 8-10 novembre 2007*, Trieste-Piran, 75-212.

BUFON 2019

M. BUFON, *Lo spazio con/diviso. L'alto Adriatico: un'area di contatto europea, tra conflitti e integrazione*, Roma.

CAPASSO *et alii* 2020

L. CAPASSO *et alii*, *Presentazione dei curatori*, in L. CAPASSO *et alii* (a cura di), *Atti del XXIX Congresso ANMS. L'accessibilità nei musei. Limiti, risorse e strategie, Chieti, 23-25 ottobre 2019*, Chieti, 3-6.

*Costruire il passato*

C. MEGALE (a cura di), *Costruire il passato in Etruria. Il senso dell'archeologia nella società contemporanea*, Pisa 2018.

DEGRASSI 2001a

V. DEGRASSI, *Palazzo d'Attila*, in *Tempus edax rerum*, 42-44.

DEGRASSI 2001b

V. DEGRASSI, *Le vie di comunicazione. Binari di pietra*, in *Tempus edax rerum*, 13-22.

DEGRASSI 2017

V. DEGRASSI, *Ipotesi sui limiti occidentali del Lacus Timavi*. (Mart, Ep. IV, 25). "...Et tu Laedeo felix Aquileia Timavo...", «Atti e Memorie della Commissione Grotte "E. Boegan"» 47, 3-24.

DEGRASSI, AURIEMMA 2012

V. DEGRASSI, R. AURIEMMA, *L'edilizia residenziale lungo l'arco costiero nord-orientale, tra il Lacus Timavi e Grignano*, in J. BONETTO, M. SALVADORI (a cura di), *L'architettura privata ad Aquileia in età romana, Atti del Convegno di Studio, Padova, 21-22 febbraio 2011*, Padova, 511-532.

DEGRASSI, VENTURA 1999

V. DEGRASSI, P. VENTURA (a cura di), *Ricerche nell'area del Lacus Timavi: la rete stradale nelle fonti archivistiche*, in C. ZACCARIA (a cura di), *Archeologia senza scavo. Nuovi metodi di indagine per la conoscenza del territorio antico, Atti della XXVIII Settimana di studi aquileiesi, Aquileia-Grado, 25-28 aprile 1997*, Trieste, 125-145.

FONTANA 2023

F. FONTANA, *Il territorio in età romana*, in *Storia del territorio*, 41-51.

GENOVESI 1999

E. GENOVESI, *Simulazioni per un progetto: il museo diffuso e il sistema museale*, in R. FRANCOVICH, A.

- ZIFFERERO (a cura di), *Musei e parchi archeologici, IX Ciclo di Lezioni sulla ricerca applicata in Archeologia, Certosa di Pontignano 1997*, Firenze, 105-143.
- LEONE *et alii* 2019  
 D. LEONE *et alii*, FISH.&C.H.I.P.S. *Un progetto su Beni Culturali, Paesaggio e Comunità*, in G. CIPRIANI, A. CAGNOLATI (a cura di), *Scienze umane tra ricerca e didattica. Dal mondo classico alla modernità: linguaggi, percorsi, storie e luoghi, I, Atti del Convegno Internazionale di Studi, Foggia, 24-26 settembre 2018, Campobasso*, 425-448.
- MAGGI 2001  
 M. MAGGI, *Il valore del territorio. Primo rapporto sugli ecomusei in Piemonte*, Torino.
- MAGGI 2020  
 P. MAGGI, *“Palazzo d’Attila” al Villaggio del Pescatore*, in *Sotto Monfalcone*, 68.
- MANACORDA 2017  
 D. MANACORDA, *Forza ed etica del contesto: per dare un senso vero alla storia e alle nostre vite*, «Archeostorie® Magazine» <https://www.archeostorie.it/forza-ed-etica-del-contesto/>
- MARINI DE CANENDOLO *et alii* 2014  
 D. MARINI DE CANENDOLO *et alii*, *Il carso del Villaggio San Marco di Duino, Piano di sviluppo locale 2007-2013, Gruppo di Azione Locale Carso, Lokalna Akcijska Skupina Kras*, Vicenza.
- MASELLI SCOTTI 1982  
 F. MASELLI SCOTTI, *Trieste - Comune di Duino Aurisina. Villaggio del Pescatore*, «AquilNost» 53, 310.
- MASELLI SCOTTI 1983  
 F. MASELLI SCOTTI, *Scavi della Soprintendenza archeologica di Trieste, Anni 1980-1982. Comune di Duino Aurisina. Villaggio del Pescatore (p.c. 103/1, 103/2, 104/2, 104/3)*, «AttiMemIstria» 83, 248.
- MASELLI SCOTTI *et alii* 1998  
 F. MASELLI SCOTTI *et alii*, *Lacus Timavi in the region of Venezia Giulia (Italy) from the Bronze to the Roman Age: human settlements and landscape archaeology*, in *Atti del XIII Congresso / XIII International Congress. Proceedings, Unione Internazionale delle Scienze Preistoriche e Protostoriche, Forlì, 8-14 settembre 1996, Sezioni / Sections 1-6*, Forlì, 521-525.
- MEGALE, FOGGI 2019  
 C. MEGALE, E. FOGGI, *Verso il parco di archeologia condivisa (PARCO) di Poggio del Molino*, «RassAPiomb» 27, 239-255.
- MURGIA 2023  
 E. MURGIA, *Schede*, in *Storia del territorio*, 113-117.
- NIZZO 2015  
 V. NIZZO, *Archeologia partecipata*, in C. DAL MASO, F. RIPANTI (a cura di), *Archeostorie. Manuale non convenzionale di archeologia vissuta*, Milano, 259-271.
- ORLIĆ 2023  
 M. ORLIĆ, *Identità di confine. Storia dell’Istria e degli Istriani dal 1943 a oggi*, Roma.
- PERTOT 2020  
 G. PERTOT, *Memorie difficili: il Villaggio San Marco nel Campo di Fossoli e l’arcipelago dei quartieri per gli esuli giuliano-dalmati in Italia, periferie di ieri e di oggi*, «ArchistoR EXTRA» 7, 457-475.
- PETRUCCI 2020  
 G. PETRUCCI, *Museo Storia e Preistoria attorno al Timavo*, in *Sotto Monfalcone*, 22-23.
- PONTIGGIA 2013  
 S. PONTIGGIA, *Storie nascoste. Antropologia e memoria dell’esodo istriano a Trieste*, Roma.
- PUPPO 2005  
 R. PUPPO, *Il lungo esodo. Istria: le persecuzioni, le foibe, l’esilio*, Milano.

PURINI 2014

P. PURINI, *Metamorfosi etniche. I cambiamenti di popolazione a Trieste, Gorizia, Fiume e in Istria. 1914-1975*, Udine.

ROCCO 2020

S. ROCCO, *I Campi di Raccolta Profughi dell'esodo giuliano-fumano-dalmata fra abbandono e riconversione: una questione attuale*, «ArcHistoR EXTRA» 7, 477-503.

RODARI 2013

P. RODARI, *Democrazia in gioco. I musei della scienza per la governance di scienza e tecnologia. Democracy at stake. Science museums for the governance of science and technology*, M. CELI, A. TREVISIN (a cura di), *L'educazione degli adulti al museo: dalla teoria alle buone prassi. Museo di Storia Naturale e Archeologia di Montebelluna (Tv), 2006-2010*, Firenze, 65-73.

SARDINA 2018

A. R. SARDINA, *Storie di accoglienza possibile. L'inserimento dei richiedenti asilo nel Villaggio del Pescatore di Duino*, Palermo.

*Sotto Monfalcone*

P. MAGGI et alii (a cura di), *Sotto Monfalcone: alla scoperta della città e del territorio tra Timavo e Isonzo*, Monfalcone 2020.

*Storia del territorio*

V. FASOLI (a cura di), *Storia del territorio, cultura del paesaggio. I della Torre e Tasso tra Alpi e Adriatico*, Torino 2023.

STRANJ 1992

P. STRANJ, *La comunità sommersa: gli sloveni in Italia dalla A alla Ž*, Trieste.

*Tempus edax rerum*

V. DEGRASSI, A. GIOVANNINI (a cura di), *Tempus edax rerum. "Il tempo che divora ogni cosa", Roma ed il Timavo – Appunti di ricerca*, Duino-Aurisina 2001.

VALENTI 2016

M. VALENTI, "We invest in Public Archaeology". *The Poggibonsi Archaeodrome project: an alliance between people, Municipality and University*, «Post Classical Archaeologies» 6, 417-430.

VENTURA 2001

P. VENTURA, *Strutture "Casa Pahor"*, in *Tempus edax rerum*, 39-41.

VENTURA, DEGRASSI 2016

P. VENTURA, V. DEGRASSI, *Contesti ceramici dal territorio nord orientale di Aquileia: Locavaz, Moschenizze, "Palazzo d'Attila", "Casa Pahor" – Siti produttivi e d'abitato*, «ReiCretActa» 44, 307-316.

VERGINELLA 2008

M. VERGINELLA, *Il confine degli altri. La questione giuliana e la memoria slovena*, Roma.

VOLPE 2016

G. VOLPE, *Un patrimonio italiano. Beni culturali, paesaggio e cittadini*, Novara.

VOLPE 2018a

G. VOLPE, *Per un'archeologia al futuro: globale, pubblica, partecipata (e anche più coraggiosa)*, in D. MALFITANA (a cura di), *Archeologia quo vadis? Riflessioni metodologiche sul futuro di una disciplina. Atti del Workshop Internazionale, Catania, 18-19 gennaio 2018*, Catania, 21-37.

VOLPE 2018b

G. VOLPE, *La gestione dal basso del patrimonio culturale: viaggio nell'Italia migliore*, in C. INGOLIA (a cura di), *Il patrimonio culturale. Di tutti, per tutti*, Bari, 21-51.

VOLPE 2019a

G. VOLPE, *Archeologia al futuro. Teoria e prassi dell'archeologia pubblica / Archaeology to the future. Theory*

*and practice of Public Archaeology*, «Il capitale culturale», Supplementi 9, 9-23.

VOLPE 2019b

G. VOLPE, *Un mare di storie da condividere. Progetti di inclusione sociale a partire dal patrimonio culturale*, in R. MARTORELLI (a cura di), *Know the sea to live the sea. Conoscere il mare per vivere il mare, Atti del Convegno, Cagliari, 7-9 marzo 2019*, Perugia, 223-232.

VOLPE 2020a

G. VOLPE, *Archeologia pubblica. Metodi, tecniche, esperienze*, Roma.

VOLPE 2020b

G. VOLPE, *Un Faro per il patrimonio culturale nel post Covid-19*, «Scienze del Territorio», 194-202.

VOLPE 2021

G. VOLPE, *Turismo culturale e 'gestione dal basso' del patrimonio culturale: un'alleanza per lo sviluppo sostenibile*, in G. TAGARELLI, F. TORCHIA (a cura di), *Turismo, paesaggio e beni culturali: prospettive di tutela, valorizzazione e sviluppo sostenibile, Atti della XI Riunione Scientifica SISTUR, Rende-Cosenza, 24-26 Ottobre 2019*, Roma, 71-90.

VOLPE, DE FELICE 2014

G. VOLPE, G. DE FELICE, *Comunicazione e progetto culturale, archeologia e società*, «PCA» 4, 401-420.

ZACCARIA 2009

C. ZACCARIA, *Lacus Timavi, fons Timavi, e i fontes calidi dell'isoletta ante ostia Timavi. Alcune precisazioni terminologiche*, «HistriaAnt» 18, 2, 273-281.i

## ILLUSTRAZIONI

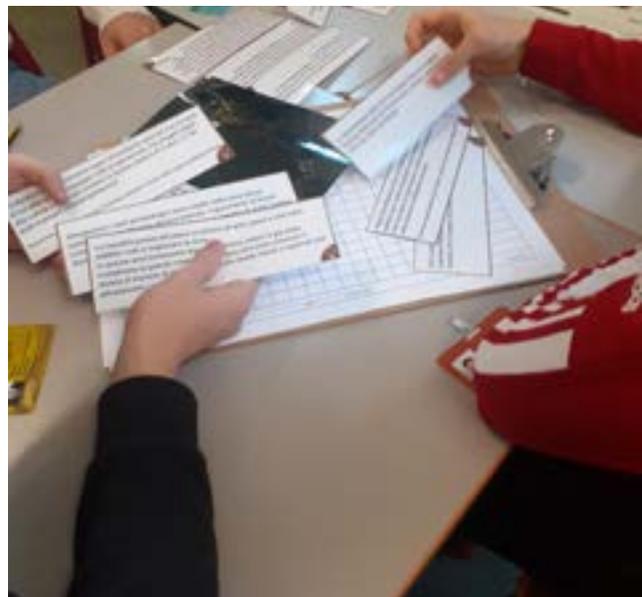
- Fig. 1 Il Centro Cooperativo pescatori istriani (foto M. Visintin).
- Fig. 2 Monumento commemorativo dei profughi istriani (foto dell'Autrice).
- Fig. 3 Murale sulla chiesa parrocchiale di San Marco Evangelista che ricorda le località di provenienza degli abitanti del Villaggio del Pescatore (foto M. Visintin).
- Fig. 4 Le carte del *Discussion game* sul Villaggio del Pescatore, Istituto Comprensivo Dante Alighieri, Trieste (foto dell'Autrice).
- Fig. 5 Un momento del *Discussion game* sul Villaggio del Pescatore, Istituto Comprensivo Dante Alighieri, Trieste (foto dell'Autrice).
- Fig. 6 Il totem delle idee, realizzato durante il *Workshop* al Villaggio del Pescatore (foto dell'Autrice).
- Fig. 7 Sopralluogo al giacimento fossilifero con Deborah Arbullo (Museo Civico di Storia Naturale di Trieste) e Lorenzo Consorti (CNR ISMAR, Trieste), durante il *Workshop* al Villaggio del Pescatore (foto dell'Autrice).
- Fig. 8 Incontro con alcuni abitanti del Villaggio del Pescatore durante il *Workshop* (foto dell'Autrice).
- Fig. 9 Visita al Museo locale *Storia e Preistoria attorno al Timavo* (foto dell'Autrice).
- Fig. 10 Il sito paleontologico chiuso al pubblico (foto M. Visintin).
- Fig. 11 Atti vandalici su una delle pareti del giacimento fossilifero (foto da *Il Piccolo* 29 Novembre 2022).
- Fig. 12 La strada che porta al giacimento fossilifero (foto M. Visintin).
- Fig. 13 Uno dei sentieri verso la Chiesa di San Giovanni in Tuba (foto dell'Autrice).
- Fig. 14 Pannello esplicativo realizzato grazie al contributo dell'Associazione speleologica Flondar (foto M. Visintin).
- Fig. 15 *Dépliants* e materiale divulgativo su Duino Aurisina e il suo territorio (foto dell'Autrice).





4

5



6



7













Cristiano TIUSSI

## Conclusioni

«Il diritto al patrimonio culturale è inerente al diritto di partecipare alla vita culturale, così come definito nella Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo» (art. 1, lettera a); «Chiunque, da solo o collettivamente, ha diritto a trarre beneficio dal patrimonio culturale e a contribuire al suo arricchimento» (art. 4, lettera a). Sono questi due dei principi fondamentali sanciti dalla Convenzione di Faro, in Portogallo, su iniziativa del Consiglio d'Europa il 27 ottobre 2005 e ratificata dall'Italia, con un certo ritardo, con la Legge 133 del 2020<sup>1</sup>; principi che si ritrovano nella recente definizione di Museo data da ICOM, quale istituzione al «servizio della società», «accessibile e inclusiva», in grado di promuovere «la diversità e la sostenibilità» e di operare «con la partecipazione delle comunità»<sup>2</sup>.

L'accesso al godimento del patrimonio culturale da parte di tutti, mediante la rimozione degli impedimenti di carattere fisico, cognitivo, sensoriale e anche economico che lo possano ostacolare, è dunque una delle sfide più importanti che abbiamo di fronte.

Il presente volume intende dar conto di ciò che si è fatto, e di ciò che si sta facendo, su questo articolato tema in un sito storico-archeologico dalle grandi potenzialità come Aquileia, patrimonio dell'Umanità UNESCO dal 1998.

È indubbio che negli ultimi anni nei luoghi della cultura di Aquileia siano stati fatti notevoli progressi sotto questo aspetto, innanzitutto nella chiave forse più scontata, ma non sempre semplice da attuare, del garantirne l'accessibilità fisica più ampia possibile, grazie ad una serie di interventi che hanno per l'appunto adeguato gli edifici museali o caratterizzato le nuove strutture che inglobano i resti archeologici. Ciò che è stato fatto ad esempio con la realizzazione della nuova *Domus* e Palazzo Episcopale (2016-2017) o della *Domus* di Tito Macro (2020) da parte della Fondazione Aquileia, oppure con la posa di passerelle percorribili anche per le carrozzine nell'area archeologica del CAL è in questo senso esemplificativo. Lo stesso vale per la riconfigurazione del Museo

---

<sup>1</sup> <https://www.coe.int/it/web/venice/faro-convention>.

<sup>2</sup> <https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom/>.

Archeologico Nazionale (dal 2017 in poi<sup>3</sup>), mentre la Direzione della Società per la Conservazione della Basilica di Aquileia ha avviato nel 2023 il progetto *Basilica per tutti*: «Il nostro obiettivo è quello di creare le condizioni affinché TUTTI, con particolare attenzione alle persone con disabilità fisica e psichica, possano non solo accedere, ma anche usufruire attivamente - da protagonisti - degli spazi architettonici e artistici della Basilica»<sup>4</sup>.

Certo, molto lavoro rimane da fare, e bisogna rilevare che la natura delle strutture, la presenza di vincoli architettonici, la natura stessa delle aree archeologiche non sempre consentono di eliminare *tutte* le barriere architettoniche. Cionondimeno, anche nei casi più complessi una soluzione che permetta comunque un accesso al patrimonio archeologico è stata alla base delle scelte progettuali. È il caso ad esempio dell'Aula meridionale del battistero (Südhalle, 2011), dove una parete vetrata surroga per le carrozzine il certo non agevole percorso attraverso la Chiesa dei Pagani e il Battistero, oppure del Sepolcreto, in cui il dislivello incolmabile tra il vialetto di ingresso e il piano degli scavi ha portato a congegnare un'area-belvedere raggiungibile anche dalle carrozzine, da cui si gode la migliore vista dall'alto dei monumenti<sup>5</sup>.

Nell'ambito dei nuovi progetti di valorizzazione delle aree, in corso di redazione, la Fondazione Aquileia pone particolare attenzione al superamento degli ostacoli che ne intralciano la piena accessibilità.

A questo proposito, vorrei riservare qualche cenno al progetto *USEFall-Unesco Site Experience for All* (Programma di cooperazione transfrontaliera Interreg V-A Italia-Croazia 2014-2020)<sup>6</sup>, cui la Fondazione Aquileia ha preso parte tra il 2017 e il 2019.

Gli obiettivi di progetto sono sostanzialmente due.

Il primo risultato è stata l'«Analisi dello stato dell'arte dell'accessibilità» ad Aquileia<sup>7</sup>. Si può ben comprendere l'importanza e la necessità di una puntuale verifica della situazione relativa all'inclusione delle persone con disabilità motoria, psichica, sensoriale e intellettiva nella fruizione di alcune aree del patrimonio culturale di Aquileia: Basilica, Battistero e Südhalle, *Domus* e Palazzo Episcopale, Fondo Cal, Fondo Cossar, Fondo

---

<sup>3</sup> Cfr. il contributo di Marta NOVELLO ed Elena BRAIDOTTI in questo volume.

<sup>4</sup> <https://www.basilicadiaquileia.it/it/15996/il-progetto-basilica-per-tutti>.

<sup>5</sup> Gli interventi migliorativi anche in questo caso non mancano, grazie anche al confronto e ai suggerimenti della Consulta regionale delle associazioni delle persone con disabilità e delle loro famiglie del FVG – ODV: nel Sepolcreto, si sta avviando la sostituzione del piano in ghiaia del vialetto con un piano in materiale stabilizzato.

<sup>6</sup> Partners, oltre a Fondazione Aquileia, il Comune di Ravenna (lead partner), Venetian Cluster, Città di Split (HR), Città di Poreč (HR).

<sup>7</sup> [https://www.fondazioneaquileia.it/files/documenti/analisi\\_dello\\_stato\\_dell\\_relazioneit.pdf](https://www.fondazioneaquileia.it/files/documenti/analisi_dello_stato_dell_relazioneit.pdf). L'elaborato è stato redatto dall'arch. Claudia Carraro.

Pasqualis, Foro, Porto Fluviale e via Sacra, Sepolcreto, Museo Archeologico Nazionale, Museo Paleocristiano, Infopoint di PromoTurismo FVG.

L'indagine è stata svolta attraverso uno studio analitico delle aree, sia in loco sia sul web, misurazioni strumentali, documentazione fotografica e raccolta di dati in schede di monitoraggio per la verifica delle condizioni di accessibilità. Queste sono state elaborate sulla base delle check-list proposte dalle *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale* e dell'Allegato n.4 alle *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici* del Ministero per i Beni e le Attività Culturali, utilizzando anche le schede di analisi prodotte dall'Associazione Tetra-Paraplegici Friuli Venezia Giulia Onlus<sup>8</sup>.

L'elaborato finale è un utilissimo strumento di messa a punto delle necessità e delle lacune e l'individuazione delle conseguenti azioni da intraprendere (e in parte già intraprese, come si è detto sopra), il tutto a vantaggio degli enti ed istituzioni operanti sul patrimonio storico-archeologico di Aquileia.

Il secondo esito – una sorta di esemplificazione del primo – è il bando per il progetto di valorizzazione e di collegamento di tre aree archeologiche di straordinaria importanza (porto fluviale, foro, decumano cosiddetto di Aratria Galla e mura bizantine), attraverso innovative e sostenibili soluzioni infrastrutturali in grado di garantire l'accessibilità dei siti ad un pubblico diversificato. Il bando si proponeva, tra gli altri obiettivi, un approccio immersivo e inclusivo ai complessi monumentali, grazie a nuovi percorsi e a supporti esplicativi che consentissero *a tutti* l'avvicinamento e la comprensione dei resti archeologici. Il progetto vincitore, che è stato considerato maggiormente rispondente al concetto di *Universal Design*, è ora in fase di elaborazione progettuale definitiva<sup>9</sup>.

<sup>8</sup> [www.turismoaccessibile.fvg.it](http://www.turismoaccessibile.fvg.it). Fondamentale è stato il coinvolgimento degli stakeholder: Associazione Italiana Assistenza Spastici Trieste Onlus (Claudia Zacchigna), (Associazione Nazionale Famiglie di persone con disabilità intellettiva e/o relazionale Onlus, Udine (Cristina Schiratti), Associazione Nazionale Istruttori Orientamento Mobilità (Corrado Bortolin), Ente Nazionale Sordi Onlus (Francesca Lisjak), Associazione Tetra-Paraplegici del Friuli Venezia Giulia Onlus (Alessia Modestini e Walter Toffoli), Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti e Istituto regionale Rittmeyer per i ciechi (Hubert Perfler), Unione Italiana Lotta alla Distrofia Muscolare Onlus (Daniela Campigotto). Hanno dato il loro contributo i soggetti istituzionali: Regione Friuli Venezia Giulia (Antonello Manca, Direttore Centrale Cultura e Sport), Consulta Regionale delle associazioni di persone disabili e delle loro famiglie del Friuli Venezia Giulia Onlus (Mario Brancati), Università degli Studi di Trieste (Iliaria Garofolo, Direttore di Dipartimento di Ingegneria ed Architettura), Università degli Studi di Udine (Christina Conti), Civici Musei di Udine, partner del progetto COME-IN (Paola Visentini), Centro Regionale di Informazione sulle Barriere Architettoniche del Friuli Venezia Giulia (Paola Pascoli e Michele Franz), PromoTurismoFVG (Alessia Del Bianco Rizzardo).

<sup>9</sup> Cfr. l'articolo di Moira MORSUT e Ramon PASCOLAT. La giuria era composta dallo scrivente (in qualità di direttore della Fondazione Aquileia) quale presidente, Giuliano Volpe

Accessibilità e inclusività, uniti alla riappropriazione del patrimonio culturale da parte delle comunità locale, sono quasi obbligatoriamente gli stessi principi che stanno alla base del futuro Parco del Villaggio del Pescatore (Ts)<sup>10</sup>.

Sul piano dell'accesso in senso lato ai contenuti (oltre che fisico, sensoriale, cognitivo), nel presente volume sono ampiamente descritte le attività istituzionali messe in atto dal Museo Archeologico Nazionale di Aquileia<sup>11</sup>, o quelle portate avanti da Fondazioni come Radio Magica (*storytelling design for all*, Mappa Parlante)<sup>12</sup>, o ancora le iniziative di associazioni culturali specializzate in comunicazione e didattica museale nel campo archeologico, come Studio D Archeologia Didattica Museologia<sup>13</sup>. Le diverse esperienze, maturate e forse affinate dalla forzata pausa imposta dalla pandemia alle attività in presenza, consentono, tra l'altro, di disporre ormai ad Aquileia di un variegato e articolato programma didattico per le scuole, in particolare per i cicli primario e secondario di primo grado; alcune attività, opportunamente rivedute e corrette, hanno dimostrato la loro efficacia anche con gli adulti.

Si tratta di un mondo in costante espansione, grazie alle diverse professionalità specializzate cresciute all'interno delle istituzioni museali o formatesi nelle varie associazioni di comunicazione e divulgazione, che fanno del concetto di accessibilità e di inclusione il proprio oggetto di ricerca e di applicazione. La riflessione e l'iniziativa pratica riguardano orizzonti sempre nuovi. È il caso, ad esempio, del progetto *T-essere memoria*, finalizzato a rendere accessibile e fruibile alle persone con Alzheimer i reperti del Museo delle Palafitte e il sito palafitticolo di Fivé – Carera, anch'esso Patrimonio dell'Umanità dell'UNESCO<sup>14</sup>, oppure del Museo Tattile Statale Omero di Ancona, che estende l'esperienza tattile oltre che alla disabilità visiva anche all'autismo<sup>15</sup>. L'esame dell'incidenza del fattore economico (e sociale) sull'approccio ai musei porta poi a interessantissime considerazioni, atte a definire anche il profilo dei non-visitatori e a orientare l'azione inclusiva in rapporto al particolare ambiente sociale in cui il museo si inserisce<sup>16</sup>.

---

(archeologo, Università di Foggia), Andrea Benedetti (architetto), Claudio Degano (ingegnere idraulico, Regione FVG), Paola Pascoli (Consulta Regionale delle associazioni delle persone con disabilità e delle loro famiglie).

<sup>10</sup> Cfr. il contributo di Emanuela MURGIA in questo volume.

<sup>11</sup> Cfr. Marta NOVELLO ed Elena BRAIDOTTI.

<sup>12</sup> Cfr. Elena ROCCO e Giovanna DE APPOLONIA.

<sup>13</sup> Cfr. Francesca BENVENÙ, Alessandra CUCHETTI e Sabina MAGRO.

<sup>14</sup> Su cui Luisa MOSER *supra*.

<sup>15</sup> Cfr. il contributo di Francesca FARRONI GALLO.

<sup>16</sup> Cfr. Paola RODARI in questo volume.

Un altro tema affrontato nel presente volume, direi obbligatoriamente, è quello dell'“archeologia pubblica”. Il concetto è in verità assai variegato e ha avuto in Italia molteplici applicazioni e declinazioni anche molto creative, che in taluni casi hanno saputo portare degli esiti sociali forse imprevedibili, ma assai confortanti<sup>17</sup>. L'archeologia pubblica può essere definita come un insieme di azioni e di attività, sempre fondate su basi scientifiche di ricerca, che servano a ridurre le distanze tra archeologia e un pubblico vasto (o meglio, i *diversi pubblici*), con un intento il più estesamente inclusivo. Il caso preso in esame in questo volume è quello dell'Università degli Studi di Trieste e dello scavo sui fondi Cassis<sup>18</sup>, ma va sottolineato come l'attenzione a questi aspetti coinvolga ormai tutte le Università operanti ad Aquileia con i loro cantieri di scavo (oltre a Trieste, Udine, Padova, Verona e Venezia)<sup>19</sup>.

Tra le diverse iniziative aquileiesi (alcune delle quali anche *ante litteram*), segnaliamo che dal 2017 si tengono ad Aquileia gli *Archeo Open day*, coordinati da Fondazione Aquileia e associati negli ultimi anni alle Giornate Europee dell'Archeologia nel mese di giugno e alle Giornate Europee del Patrimonio a settembre. Nei Musei, in Basilica e nelle singole aree archeologiche, i visitatori hanno a disposizione delle guide di eccezione, ovvero i direttori, gli studenti universitari, gli archeologi professionisti, che illustrano le collezioni, gli scavi, i reperti dando conto delle novità e delle prospettive di ricerca nelle singole aree archeologiche (anche quelle solitamente chiuse al pubblico). Gli *Open Day* si sono aperti, man mano, anche ad ambiti non strettamente archeologici, come ad esempio quello della bonifica e con la visita ad una delle idrovore gestite dal Consorzio di Bonifica Pianura Friulana, suscitando un vivo interesse *in primis* tra i cittadini di Aquileia. Quest'ultimo dato è significativo, perché il rapporto tra la comunità locale, i suoi rappresentanti istituzionali e l'archeologia non sempre è stato facile, soprattutto negli anni del boom edilizio. Un tassello in più in direzione di quella crescita di consapevolezza e riappropriazione del proprio patrimonio storico e archeologico da parte dei suoi primi e più diretti custodi che rappresentano la più preziosa “messa in valore” degli straordinari luoghi della cultura di Aquileia e devono indirizzare gli sforzi di chi li gestisce.

---

<sup>17</sup> Alla bibliografia già indicata mi permetto di aggiungere G. VOLPE, *Archeologia pubblica. Metodi, tecniche, esperienze*, Roma 2020.

<sup>18</sup> Cfr. Federica FONTANA, Marta BOTTOS ed Emanuela MURGIA.

<sup>19</sup> Una convenzione per la promozione dell'archeologia pubblica, con il coinvolgimento di studenti delle superiori e della comunità di Aquileia, è stata siglata nel 2019 tra Università di Udine, Comune di Aquileia e Fondazione Aquileia. La pandemia ha purtroppo interrotto le iniziative previste.

Finito di stampare nel mese di dicembre 2023  
presso Bonazzi Grafica S.r.l. - Sondrio