

Gradara (PU). Rocca Demaniale di Gradara. Sezione del monumento con l'inserimento del vano ascensore e percorso di accesso.

L'ASCENSORE E' UBICATO AL PIANO TERRA PRIMA DELL'INGRESSO ALLA CAPPELLA



Si è scelta questa posizione perché esisteva già il piccolo vano con una scaletta lignea di collegamento al primo piano, di nessun valore storico e non più utilizzata, che poteva essere demolita sfruttandone il foro di passaggio nella volta già praticato in passato

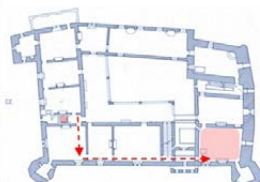


Gradara (PU). Rocca Demaniale di Gradara. Piano terra del monumento con indicazione del vano ascensore.



PIANO PRIMO:

Percorso che dall'ascensore conduce alla "Camera di Francesca"



Gradara (PU). Rocca Demaniale di Gradara. Primo piano del monumento con indicazione del vano ascensore e del percorso per la "Camera di Francesca".

Quattro anni di Museo Liquido: i buoni frutti della progettazione nel Museo Archeologico Nazionale di Cagliari.

Manuela PUDDU*,

Federica DORIA**, Lara SARRITZU***, Anna Maria MARRAS****

*Direttore Museo Archeologico Nazionale di Cagliari MiBACT

**Funzionario Archeologo MiBACT

***Assistente Tecnico MiBACT

****Archeologo - Ricercatore Universitario

Parole chiave: accessibilità, diritti, LIS, esposizione tattile, virtuale, sostenibilità, progettazione partecipata.

Premessa.

La *Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità* (primo grande trattato sui diritti umani del XXI secolo), adottata ormai nel 2006, dedica un articolo specifico, il 30, alla partecipazione alla vita culturale. In particolare, gli Stati Parti, alle persone con disabilità devono *garantire l'accesso a luoghi di attività culturali, come teatri, musei, cinema, biblioteche...* Ma soprattutto, continua l'articolo, *prenderanno misure appropriate per dare alle persone con disabilità l'opportunità di sviluppare e realizzare il loro potenziale creativo, artistico e intellettuale, non solo a proprio vantaggio, ma anche per l'arricchimento della società*¹.

È alla luce di questi principi, in modo particolare nella convinzione che solo dalla partecipazione di tutte le componenti della società si possa ottenere un arricchimento culturale destinato a tutti, che il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, nel 2014, ha partecipato all'iniziativa **Cultura senza ostacoli**, promossa dalla ex Direzione generale per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale del MiBACT, e ha elaborato il progetto del **Museo Liquido**.

1. *Convenzione sui diritti delle persone con disabilità*, Articolo 30: *Partecipazione alla vita culturale, alla ricreazione, al tempo libero e allo sport*. (1) Gli Stati Parti riconoscono il diritto delle persone con disabilità a prendere parte su base di eguaglianza con gli altri alla vita culturale e dovranno prendere tutte le misure appropriate per assicurare che le persone con disabilità: (a) godano dell'accesso ai materiali culturali in formati accessibili; (b) abbiano accesso a programmi televisivi, film, teatro e altre attività culturali, in forme accessibili; (c) abbiano accesso a luoghi di attività culturali, come teatri, musei, cinema, biblioteche e servizi turistici, e, per quanto possibile, abbiano accesso a monumenti e siti importanti per la cultura nazionale. (2) Gli Stati Parti prenderanno misure appropriate per dare alle persone con disabilità l'opportunità di sviluppare e realizzare il loro potenziale creativo, artistico e intellettuale, non solo a proprio vantaggio, ma anche per l'arricchimento della società. [...]

Oggi, a distanza di quattro anni dalla sua inaugurazione, avvenuta nel 2016, possiamo affermare che i risultati sono stati percepiti dal pubblico come un atto di rispetto e amore verso i visitatori stessi, che spesso lasciano commenti in tal senso sui *social media* e nel registro delle firme, specialmente quando le stesse persone hanno avuto modo di fare il confronto con visite precedenti a questa piccola “rivoluzione”, che ha interessato tutto il piano terra del Museo (il c.d. percorso cronologico) e a seguire i rimanenti piani espositivi.

Il progetto “Museo Liquido”.

Il progetto del Museo Liquido² nasce nel 2014 grazie al concorso *on-line* “Cultura Senza Ostacoli”. Si ispira al concetto di liquidità della società attuale, elaborato dal sociologo Zygmunt Bauman, ma la liquidità è intesa positivamente: per un museo, infatti, essere liquido, quindi “instabile” e “fragile” rispetto al cambiamento continuo della società, è un aspetto positivo, che ne caratterizza la sua identità “viva” e sociale.

Un museo liquido è un museo che prende le forme dei propri visitatori sia reali che virtuali: per questo è accessibile sotto molteplici punti di vista e pronto a cambiare tecnologie e modalità di accoglienza e di comunicazione.

Il progetto segue le indicazioni dettate dal *design for all* e si impegna strutturalmente a rispondere ai punti fondamentali indicati dal MiBACT in materia di accessibilità³: orientamento, punti di riferimento, segnaletica, mappe, superamento delle distanze, superamento dei dislivelli, fruizione delle unità ambientali e delle attrezzature, rampe.

Il primo elemento innovativo del Museo Liquido riguarda la consapevolezza che la liquidità della tecnologia⁴ e della società non solo aiuta il museo a essere più accessibile, ma soprattutto è il timone che lo guida nella predisposizione degli investimenti e nella scelta delle soluzioni adottate, in un’ottica di **rinnovamento continuo**.

Il secondo elemento è stato la declinazione del **concetto di accessibilità** sotto diversi aspetti, per i quali sono state realizzate apposite soluzioni:

1. **Fisico**: abbattimento delle barriere strutturali e semplificazione della visita tramite la predisposizione di nuove sedute, sedie con ruote, bastoni anti fatica e l’installazione di un nuovo servoscala che ha reso il museo accessibile in ogni sua parte.
2. **Sensoriale**: creazione di nuovi **percorsi e di modelli tattili** stampati in 3D⁵, predisposizione di pannelli tattili e di una mappa tattile con la planimetria di tutto il complesso della Cittadella dei Musei e un **video introduttivo in LIS** (lingua dei segni italiana) con sottotitoli, sia in italiano che in inglese.

2 Il gruppo di progettazione era costituito da: Anna Maria Marras, Donatella Mureddu, allora direttrice del museo, Maria Gerolama Messina ed Elena Romoli. Marras, Messina, Mureddu, Romoli 2016.

3 https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128_plugin-LINEE_GUIDA_PER_IL_SUPERAMENTO DELLE_BARRIERE_ARCHITETTONICHE.pdf

4 Marras 2019 pagg. 40-52.

5 L’acquisizione degli oggetti in 3D è stata fatta dal CRS4, i modelli 3D dal *Fablab* di Sardegna Ricerche.

3. **Cognitivo**: revisione dell’apparato grafico e didascalico⁶, traduzione in inglese di pannelli e didascalie, realizzazione di una *brochure* di orientamento per il visitatore e elaborazione delle “storie sociali”⁷ del museo con una piccola guida accessibile intitolata **Alla scoperta del passato** e due pannelli per bambini. Di questi, uno consiste in una mappa semplificata del museo, l’altro illustra i modi di comportamento e le regole sociali da seguire durante la permanenza al museo, in modo da educare al rispetto che merita un luogo adibito alla cultura e alla conoscenza.

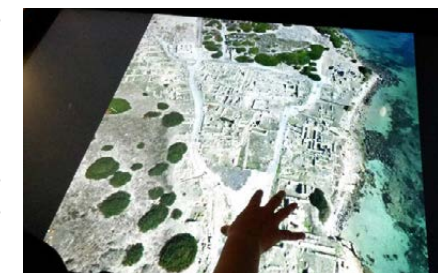


Fig. 1: Cagliari. Museo Archeologico Nazionale. Tavolo “multitouch”.

4. **Formativo**: offerta di corsi di formazione appositi per il personale del museo (un corso sull’accoglienza ai visitatori⁸, uno su *Wikipedia*, uno sulle tecnologie 3D, uno sulla LIS e altri in collaborazione con associazioni locali).

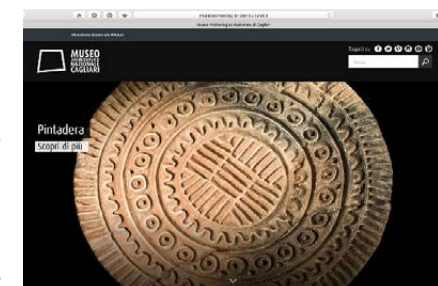


Fig. 2: Cagliari. Museo Archeologico Nazionale. Sito web del museo.

5. **Digitale**: predisposizione di diversi supporti multimediali, come il tavolo interattivo (Fig. 1), il *monitor* e i visori, per la fruizione di contenuti realizzati appositamente (*tour* virtuali, video 360°, ricostruzioni 3D). È stato sviluppato e messo *on-line*, secondo le indicazioni dell’Agenzia Italiana per il Digitale (AGID)⁹, il sito web del Museo¹⁰ (Fig. 2): al suo interno, oltre a una specifica sezione dedicata all’accessibilità, sono presenti una mappa interattiva che geolocalizza i reperti del museo e una *Digital Library* delle collezioni. Si sono inoltre attivati i canali *YouTube* e *Sketchfab*¹¹ (Fig. 3) del Museo per condividere *on-line* molti dei contenuti realizzati, al fine di renderli accessibili “a tutti”.

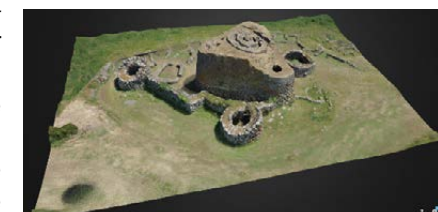


Fig.3: Cagliari. Museo Archeologico Nazionale. Modello 3D condiviso sui canali *YouTube* e *Sketchfab*.

6 L’aspetto grafico è stato curato dallo studio AJF/ dell’architetto Jari Franceschetto e da Marinella Olla, mentre Elisabetta Pala si è occupata della revisione testuale e della traduzione di pannelli e didascalie, si veda Pala 2014, pagg. 411-436. Nell’ultima fase del progetto hanno collaborato anche Lara Porcella e Vito Punzi. Nella realizzazione del progetto è stato fondamentale sia il contributo del personale del museo, sia la collaborazione con le associazioni locali, tra cui si segnalano ABC e Peter Pan.

7 Sono testi particolari, scritti secondo specifici criteri, che descrivono in modo chiaro, conciso e preciso una situazione, un’abilità, un risultato o un concetto rivolti alle persone con disturbi dello spettro autistico.

8 Tenuto dalla Prof.ssa Cristina Cabras del Dipartimento di Pedagogia, Psicologia, Filosofia dell’Università di Cagliari.

9 Linee Guida di *design* per i siti web della PA <https://www.agid.gov.it/agenzia/stampa-e-comunicazione/notizie/2015/11/21/online-linee-guida-design-i-siti-web-pa>

10 <https://museoarcheocagliari.beniculturali.it>

11 <https://sketchfab.com/museoarcheocagliari>

Il progetto è inoltre sostenuto da una precisa strategia comunicativa con la creazione di un nuovo logo e di una grafica coordinata, per un'identità visiva del sito.

Il Museo liquido si pone come un modello replicabile, scalabile e sostenibile e predisposto al cambiamento, un modello che può essere adattato alle diverse realtà museali, prendendo le forme del museo e dei suoi visitatori, che sono elementi liquidi e in movimento.

Il Museo Liquido nel corso degli anni.

Il percorso progettuale del Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, mirato all'ampliamento del concetto di accessibilità - non solo fisica, ma anche sensoriale e cognitiva - ha le sue radici nell'attenzione che a tali tematiche è stata data fin dall'apertura del Museo nella attuale sede presso la Cittadella dei Musei. Fin dal 1993, infatti, la Direzione del Museo si era posta l'obiettivo di offrire una valida divulgazione scientifica anche ai visitatori non vedenti: a tal fine venne allestita una specifica sezione espositiva, costituita da una serie di reperti originali e in ottimo stato di conservazione, da offrire all'esperienza tattile dei visitatori non vedenti, così che potessero raggiungere un coinvolgimento soddisfacente all'interno dell'esperienza museale.

Continuano regolarmente tutt'oggi le visite tattili (ma a disposizione di tutti i visitatori, su prenotazione), consistenti in una visita guidata mediante un percorso studiato, che offre un arricchimento attraverso i reperti presentati con descrizioni di forma e di colore, ma anche tramite le storie che ad essi si collegano.

Sulla strada tracciata dal progetto *Museo Liquido* si è proceduto, negli anni successivi, alla revisione delle didascalie e dei pannelli di altri due piani del Museo, in modo da rendere l'apparato informativo nella sua interezza il più possibile accessibile a tutti i visitatori.

Contestualmente, si sta proseguendo con la traduzione in lingua inglese delle didascalie, al fine di abbattere anche le barriere linguistiche che precludevano l'adeguata fruizione del museo da parte dei visitatori stranieri.

Un altro aspetto rilevante è costituito dall'accessibilità rivolta ai visitatori sordi. In occasione della mostra dedicata a S. Efisio, nel 2018, sono state previste delle visite guidate in LIS della mostra.

Nel 2019 è stata installata, dalla Regione Autonoma della Sardegna, la postazione multimediale denominata "*Virtual Archaeology*", che offre al visitatore la possibilità di intrattenersi al Museo con contenuti scientifici particolari, come ricostruzioni virtuali, modelli tridimensionali e un videogioco tridimensionale a tema. In tal modo anche i visitatori più giovani hanno la possibilità di apprendere in maniera più divertente durante la loro visita.

È inoltre possibile effettuare un **tour archeologico "virtuale"**: attraverso l'utilizzo dei visori VR, il visitatore viene accompagnato da una guida esperta ad esplorare alcuni tra i più importanti siti archeologici della Sardegna, presentati mediante panorami a 360° e ricostruzioni virtuali tridimensionali. In tale maniera, il Museo offre la possibilità all'utente di effettuare una visita diversa dal solito e per alcuni aspetti maggiormente coinvolgente, che costituisce per molti un'esperienza nuova e divertente.



Fig. 4: Cagliari. Museo Archeologico Nazionale. Google Action museale "L'apprendista archeologa".

In tal modo è, infatti, possibile conoscere alcuni tra i siti che hanno restituito i reperti visibili nelle sale del Museo e sensibilizzare allo stesso tempo il pubblico per quanto concerne l'importanza e la notevole ricchezza del patrimonio culturale della Sardegna, stimolando anche una eventuale futura visita dei siti presentati. Nel 2019, infine, è stata realizzata una *Google Action* museale multilingua, chiamata **L'apprendista archeologa**¹² (Fig. 4), disponibile attraverso *smart speaker*, *wearables* e altri dispositivi mobili.

Si tratta di un *quiz*, vocale e scritto, rivolto non solo a chi ha disabilità visive o uditive, ma a tutto il pubblico, attuale e potenziale, per introdurre all'archeologia del Museo e della Sardegna attraverso alcuni luoghi e oggetti rappresentativi.

Il *quiz* permette di giocare con due argomenti, "Mont'e Prama" e "Museo archeologico", e due livelli di difficoltà, apprendista o specialista.

Un museo liquido ai tempi dell'emergenza sanitaria del Coronavirus.

L'importanza tributata ai valori dell'accessibilità dal Museo Archeologico Nazionale di Cagliari, grazie anche al lavoro fatto con il progetto **Museo Liquido**, è testimoniata altresì dalle attività portate avanti sui canali di comunicazione "virtuali": fin dal 2014 il Museo è presente *on-line* con il suo *blog* e sui principali *social network* (*Facebook*, *Twitter* e *Instagram*), dove propone **rubriche e approfondimenti** sulle collezioni museali.

La situazione di emergenza, che a partire dall'8 marzo 2020 ha portato alla chiusura di tutti i luoghi della cultura in Italia, ha costretto anche i musei a ripensare la propria attività. Il Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo ha promosso quella che è probabilmente la più rilevante campagna di comunicazione *on-line* degli ultimi anni, che va sotto l'*hashtag* "*#iorestoacasa*". Il tema *#iorestoacasa* è stato declinato nei modi più diversi, ma rimane il comune denominatore di tutte le iniziative di questo periodo emergenziale. Il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari ha aderito *in toto* alla campagna, rafforzando la propria comunicazione *on-line* e proponendo nuove rubriche e contenuti, nell'intento di raggiungere i fruitori più lontani, uscendo dalle mura del Museo ed "incontrandoli" direttamente nelle loro case.

Ogni giorno il Museo accompagna virtualmente il suo pubblico alla scoperta dei reperti, attraverso alcuni approfondimenti e un racconto a puntate del percorso espositivo, tramite l'*hashtag* "*#vetrineaperte*" su *Facebook*. Su *Twitter* e *Instagram* sono in scena, con l'*hashtag* "*#racconti*", le storie celate dietro i ritrovamenti antichi e moderni.

12 Il link all'Apprendista Archeologa https://assistant.google.com/services/a/uid/0000006b7dc0b5a9?hl=it_it

I reperti piccoli e preziosi, che normalmente non sono molto “leggibili” nelle vetrine o che sono conservati nei depositi, sono i protagonisti dell’appuntamento settimanale con “#piccoliogettigrandebellezza”.

Da inizio aprile 2020 una nuova rubrica dal titolo “#oggettidicasa” ha preso l’avvio per raccontare i reperti legati alle attività domestiche e conoscere gli aspetti della vita quotidiana nell’antichità, dal Neolitico fino all’Età romana.

Ai bambini, il Museo ha dedicato una grande attenzione con **un’area gioco/disegno** allestita nella prima sala espositiva con pastelli e matite e le immagini da colorare di alcuni dei reperti archeologici più conosciuti. Durante il *lockdown*, tali disegni sono stati resi disponibili *on-line* perché, anche da casa, i bambini potessero divertirsi a colorare dee madri, vasi, gioielli, capitribù, guerrieri e altri bronzetti nuragici. Inoltre, in occasione della Giornata Mondiale per la Consapevolezza sull’Autismo, è stata resa scaricabile, tramite il sito web, la **guida illustrata accessibile** del Museo “**Alla scoperta del passato**”.

Il Museo di Cagliari ha anche partecipato a “#L’Italia Chiamò”, la grande maratona solidale finalizzata alla raccolta fondi per il Dipartimento Nazionale Protezione Civile, organizzata sul canale *YouTube* del MiBACT, con un video in lingua LIS sul complesso statuario di Mont’e Prama.

A partire dal 3 aprile 2020, inoltre, il Museo ha aperto i suoi quattro piani in modalità di **visita virtuale**. I visitatori hanno la possibilità di ripercorrere le sale espositive, attraverso la navigazione all’interno di 15 immagini a 360° e di appassionarsi alla storia della Sardegna, dal Neolitico Antico all’anno Mille rimanendo nelle loro case.

Il progetto nasce da un accordo tra la Direzione Regionale Musei Sardegna e la società “Teravista”, in collaborazione con il Dipartimento dei Beni Culturali - Università degli Studi di Padova. Il *tour* del Museo verrà presto implementato con la visualizzazione dei modelli 3D degli oggetti più importanti presenti nelle vetrine.

Il Museo parteciperà, infine, anche alla prossima edizione straordinaria della **Biennale Arteinsieme**, promossa dal Museo Tattile Statale “Omero” di Ancona, al grido di: *#laculturanondimenticanessuno*, con la creazione di contenuti audio accessibili che verranno pubblicati con cadenza settimanale sui canali *social* e distribuiti alle associazioni del territorio.

Una lunga strada per un museo sempre più inclusivo.

Lo stato di emergenza che nella primavera 2020 ha portato alla chiusura fisica dei musei, ha dimostrato una volta di più quanto sia importante percorrere nuove strade per avvicinare i contenuti dei musei alla collettività. Solo attraverso l’aspirazione alla massima accessibilità è possibile perseguire quella finalità di promozione dello sviluppo della cultura che dall’art. 9 della Costituzione Italiana si riverbera su tutta la società. È per mettere il Museo Archeologico Nazionale di Cagliari al servizio della società e del suo sviluppo, che il progetto *Museo Liquido* ha dato inizio ad una azione di rinnovamento, che continua ancora oggi e continuerà negli anni a seguire.

Bibliografia e sitografia

Apprendista Archeologa:

https://assistant.google.com/services/a/uid/0000006b7dc0b5a9?hl=it_it

Marras A. M. (2019) *Accessibilità e digitale in Web Strategy museale Monitorare e progettare la comunicazione culturale nel web*, DOI 10.5281/zenodo.3547148. pagg. 40-52.

Marras A.M., Messina M.G., Mureddu D., Romoli E. (2016), *A Case Study of an Inclusive Museum: The National Archaeological Museum of Cagliari Becomes “Liquid”*, in Borowiecki K., Forbes N., Fresa A. (eds), *Cultural Heritage in a Changing World*, Springer, Cham.

Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale:

https://www.beniculturali.it/mibac/multimedia/MiBAC/documents/1311244354128_plugin-LINEE_GUIDA_PER_IL_SUPERAMENTO DELLE_BARRIERE_ARCHITETTONICHE.pdf

Linee guida di *design* per i siti web della PA di AGID:

<https://www.agid.gov.it/it/agenzia/stampa-e-comunicazione/notizie/2015/11/21/online-linee-guida-design-i-siti-web-pa>

Pala E., 2014, *MusArC project: la comunicazione al Museo Archeologico Nazionale di Cagliari. Work in progress*, in Quaderni della Soprintendenza 25/2014, pagg. 411-436

Profilo *Sketchfab* del Museo Archeologico Nazionale di Cagliari <https://sketchfab.com/museoarcheocagliari>

Museo Archeologico Nazionale di Cagliari

Direttore ad interim: **Manuela Puddu**

Indirizzo: **Piazza Arsenale, 1 - 09124 Cagliari**

Sito web: <http://museoarcheocagliari.beniculturali.it/>

E-mail: pm-sar.museoarcheo.cagliari@beniculturali.it

Tel.: +39 070 60518239

Responsabile Accessibilità:

Lara Sarritzu - lara.sarritzu@beniculturali.it - +39 070 60518239

Funzionario Archeologo Responsabile del Servizio Educativo:

Federica Doria - federica.doria@beniculturali.it - +39 070 60518239