

GDL Accessibilità - 10 PAROLE

SOGLIA

Tutti i musei hanno una soglia fisica e contemporaneamente costituiscono una soglia metaforica in quanto spazi che pongono in comunicazione le persone e il patrimonio culturale. Essendo luoghi sociali, al loro interno si incontrano persone con varie culture, provenienze, età, religioni, identità di genere e orientamenti sessuali.

Riconoscere le soglie è il primo passo per invitare a oltrepassarle trasformandole in confini permeabili che mettono in comunicazione.

- I. Crippi, **Lo spazio non è neutro. Accessibilità, disabilità. Abilismo**, Napoli, Tamu, 2024
- E. Griglié, G. Romeo, **Per soli uomini. Il maschilismo dei dati, dalla ricerca scientifica al design**, Torino, Codice Edizioni, 2021
- G. Perec, **Espèces d'espaces**, éditions Galilée, Parigi, 1974 trad. it. G. Perec, **Specie di spazi**, Torino, Bollati Boringhieri, 2015
- M. Ponzi (a cura di), **Soglie. Per una nuova teoria dello spazio**, Milano, Mimesis, 2012
- P. Zanini, **Significati del confine**, Milano, Bruno Mondadori, 2002

DESIGN FOR ALL

Progettare per ogni persona e per tutte e tutti vuol dire considerare l'accessibilità non qualcosa di correttivo o integrativo ma come un principio di base, con la consapevolezza che quello che va a beneficio delle persone con disabilità migliora l'esperienza di ogni persona. Seguire il principio del *Design for all* vuol dire considerare i bisogni di tutti i visitatori evitando di progettare per corpi e menti che rispondono a una presunta "norma".

- A. Accolla, **Design for all**, Milano, Franco Angeli, 2025
- G. Cetorelli, **Luca Papi, Manuale di progettazione per l'accessibilità e la fruizione ampliata del patrimonio culturale. Dai funzionamenti della persona ai funzionamenti dei luoghi della cultura**, Roma, CNR Edizioni, 2024. Versione digitale:
https://www.cnr.it/sites/default/files/public/media/attivita/editoria/9788880806110_Manuale%20accessibilita.pdf
- S. Chaney, **Am I Normal? The 200-Year Search for Normal People (And Why They Don't Exist)**, Londra, Wellcome Collection, 2022. Trad.it. *Sono normale? Due secoli di ricerca ossessiva della "norma"*, Torino, Bollati Boringhieri, 2023
- N. Levent, A. Pacual-Leone, **The Multisensory Museum. Cross-Disciplinary Perspective on Touch, Sound, Smell, Memory and Space**, Lanham, Rowman&Littlefield, 2014
- E. Lupton, A. Lipps, **The Senses: Design Beyond Vision**, New York, Princeton Architectural Press, 2018
- MLA: The Museums, Libraries and Archives Council, **Access for All Self-Assessment Toolkit: Checklist 1. Disability Access for Museums, Libraries and Archives**
- **Tools and Approaches for Transforming Museum Experience**, Cooper Hewitt, Smithsonian Design Museum, 2021
- **Universal Design 2024: Shaping a Sustainable, Equitable and Resilient Future for All**, IOS Press, 2024 consultabile online:///C:/Users/irenb/Downloads/UD_2024_published.pdf

ACCOGLIENZA

L'accessibilità riguarda e coinvolge tutta l'istituzione, dalla dirigenza agli addetti al pubblico. Questo comporta ripensare gli spazi, gli strumenti i servizi e le attività in modo tale da incontrare i bisogni e i desideri di tutti i possibili visitatori e visitatrici. In questo processo l'accoglienza costituisce un punto fondamentale in quanto primo punto di contatto con i pubblici, per questo necessita una particolare cura e attenzione. L'accoglienza, così come altra azione intrapresa dai musei, deve avere come fine ultimo "il rispetto per la dignità intrinseca, l'autonomia individuale, compresa la libertà di compiere le proprie scelte, e l'indipendenza delle persone" (Convenzione ONU per i diritti delle persone con disabilità, 2006).

- S. Bitgood, *Engaging the Visitor: Designing Exhibits That Work*, Edimburgo, MuseumsEtc, 2013
- M. Ciaccheri, *Museum Accessibility By Design. A Systemic Approach to Organizational Change*, American Alliance of Museums, Rowman&Littlefield, 2022
- Fondazione Scuola Beni attività Culturali, *Buone pratiche di prima accoglienza ad uso degli operatori museali. Guida breve all'accessibilità*, 2022, consultabile online: <https://www.fondazionescuolapatrimonio.it/wp-content/uploads/2022/05/Buone-pratiche-prima-accoglienza-uso-operatori-museali.-Guida-breve-accessibilita.pdf>
- Heritage Lottery Fund, *Making Your Project Accessible for Disabled People. Good-practice Guidance*, 2012
- F. Serra, F. Tartaglia, S. Venuti, *Operatori museali e disabilità. Come favorire una cultura dell'accoglienza*, Roma, Carrocci Faber, 2017
- Smithsonian Accessibility Program, *Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design*, consultabile online: <https://www.sifacilities.si.edu/sites/default/files/Files/Accessibility/accessible-exhibition-design1.pdf>

COMUNITÀ

Ogni museo deve considerare le varie comunità, intese come sistemi relazionali, e rappresentarle. I musei possono anche favorire senso di connessione reciproca, permeabilità tra diversi gruppi e creare a loro volta comunità plurali. Come istituzione il museo deve inoltre assicurarsi che ogni visitatore e visitatrice si senta a proprio agio e riconosciuto/a come parte della comunità museale.

- J.L. Amselle, *Il museo in scena. L'alterità culturale e la sua rappresentazione negli spazi espositivi*, Milano, Meltemi, 2017
- G. Grechi, *Decolonizzare il museo. Mostrazioni, pratiche artistiche, sguardi incarnati*, Milano, Mimesis, 2021
- B. Hook, *Insegnare comunità*, Milano, Meltemi, 2022
- S.Watson, *Museums and Their Communities*, Londra, Routledge, 2007

RELAZIONE

I musei sono luoghi di relazioni: tra i visitatori e il patrimonio, tra il personale e i visitatori e tra gli stessi visitatori e visitatrici. Costruire e coltivare relazioni solide e durature e un rapporto di fiducia con il territorio e con tutti gli stakeholder è essenziale per creare un museo accessibile.

All'interno di ogni museo inoltre favorire gli incontri e valorizzare le connessioni significa promuovere la cultura dell'accessibilità.

- S.Bodo, a cura di, *Il museo relazionale. Riflessioni ed esperienze europee*, ed. Fondazione Giovanni Agnelli 2000;

- N. Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 1998. Trad. it. *Estetica relazionale*, Milano, Postmedia, 2010.
- Eduard Glissant, *Poetica della relazione*, Quodlibet 2007
- G. Hein, *Learning in the museum*, London, Routledge, 1998
- E. Hooper-Greenhill, *Museums and the Interpretation of Visual Culture*, Londra, Routledge, 2000

PARTECIPAZIONE

La Convenzione di Faro (2005) incoraggia “ciascuno a partecipare al processo di identificazione, studio, interpretazione, protezione, conservazione e presentazione dell’eredità culturale”.

Partecipare significa dare a ogni persona un ruolo attivo e il museo è chiamato ad ascoltare, stimolando e coltivando il potenziale creativo ed espressivo delle comunità, del territorio e di ogni singolo visitatore o visitatrice.

L’approccio partecipativo è un principio che trasforma il museo in un luogo di cittadinanza attiva dove le persone sono invitate a contribuire a nuovi processi e significati collettivi.

- J. Dodd, R. Sandell, D. Jolly, C. Jones (a cura di) *Rethinking Disability Representation in Museums and Galleries*, RCMG, University of Leicester, 2008
- J. Kidd, *Museums in the New Mediascape: Transmedia, Participation, Ethics*, Londra, Routledge, 2014
- E. Steinbock, M. Bleeker, C. Mörsch, *Re-visioning bodies, DNA #10*, Lipsia, Spector books, 2022
- N. Simon, *The Participatory Museum*, Museum 2.0, 2010

CO-PROGETTAZIONE

“Niente per noi senza di noi” è il motto che corrisponde al principio secondo il quale ogni persona ha il diritto di avere il controllo e la responsabilità delle scelte. Nei musei questo si traduce nella necessità costante di ascoltare e coinvolgere più segmenti di pubblico: varie figure professionali, persone con disabilità o chi vive particolari condizioni ma anche differenti età, culture, provenienza, identità di genere. Co-progettare vuol dire creare insieme ai pubblici, utilizzare i sensi, altre lingue e linguaggi per poi valutare l’efficacia e il valore delle proposte, in uno scambio costante e reciproco.

- AAVV, *The constituent museum. Constellations of knowledge, politics and mediation*, Valiz 2018
- V. Gheno, *Chiamami così. Normalità, diversità e tutte le parole nel mezzo*, Trento, Il Margine, 2022
- N. Simon, *The art of relevance*, Museum 2.0, 2016

BENESSERE

L’apporto della cultura e dei musei nel miglioramento del benessere e della salute individuale e collettiva è ormai ampiamente riconosciuto. I musei possono avere un impatto positivo sul benessere psicologico e sulla salute mentale delle persone contribuendo a ridurre lo stress, stimolare la creatività, il pensiero critico e l’interazione sociale.

Garantire un’ampia accessibilità (creando situazioni che favoriscono il comfort fisico, mentale ed emotivo dei visitatori) vuol dire pertanto anche contribuire a migliorare la salute in quanto fondamentale diritto dell’individuo della collettività.

- I. Balzani (a cura di), *Avere cura. Arte, persone, possibilità*, Venezia, Marsilio Arte, 2024

- H. Chatterjee, G. Noble, *Museums, health and wellbeing*. Londra, Routledge, 2016.
- J. H. Falk, *The value of museums: Enhancing societal well-being*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2021
- D. Fancourt, S. Finn, *Health evidence network synthesis report 67. What is the evidence on the role of the arts in improving health and wellbeing? A scoping review*, WHO Regional Office for Europe, Copenhagen. Trad. it. a cura di CCW-Cultural Welfare Center, 2020-2021, consultabile online: <https://culturalwelfare.center/3496-2/>
- L. J. Thomson, H. J. Chatterjee, *UCL museum wellbeing measures toolkit*, London, 2013, consultabile online: https://www.ucl.ac.uk/culture/sites/culture/files/ucl_museum_wellbeing_measures_toolkitsept2013.pdf

AGENCY

Agency o agentività è la capacità di agire attivamente e trasformativamente nel contesto in cui si è inseriti, capacità che nasce dalla convinzione di poter esercitare una influenza nelle situazioni o sullo stato delle cose.

Ci sono due tipi di agency da incoraggiare: quella di ogni persona all'interno del contesto museale e quella degli stessi musei nella società dove, in virtù del loro ruolo e responsabilità possono generare un cambiamento positivo.

- F. Acanfora, *In altre parole. Dizionario minimo di diversità*, Firenze, Effequ, 2021
- J. Dodd, R. Garland-Thomson, R. Sandell (a cura di), *Re-Presenting Disability: Activism and Agency in the Museum*, Abingdon-New York, Routledge
- M. Murgia, *Stai zitta*, Torino, Einaudi, 2021

ATTIVISMO

I musei e le narrazioni che propongono non possono essere né oggettive né neutrali: è partendo da questa consapevolezza che occorre ripensare il modo con il quale il patrimonio viene allestito, interpretato, comunicato. Auspichiamo che nella progettazione di mostre, musei e in generale negli spazi del vivere comune vengano considerati menti e corpi non conformi, scardinando l'idea di una "norma" con la quale sono organizzati ancora ambienti ed eventi.

Crediamo che musei, spazi espositivi e istituzioni culturali possono essere promotori essenziali di un cambiamento verso una società più equa.

- G. Black, *Museums and the Challenge of Change. Old Institutions in a New World*, Abingdon – New York, Routledge, 2021
- S. Bodo, A. Cimoli (a cura di), *Il museo necessario. Mappe per tempi complessi*, Busto Arsizio, Nomos Edizioni, 2023
- A. Cachia, *Curating Access. Disability Art Activism and Creative Accommodation*, Abingdon-New York, Routledge, 2023
- R.R. Janes e R. Sandell R. (a cura di), *Museum Activism*, Abingdon-New York, Routledge, 2019.
- L. Raicovich, *Culture Strike. Art and Museums in an Age of Protest*, London, Verso, 2021. Trad. it. *Lo sciopero della cultura. Arte e musei nell'epoca della protesta*, Busto Arsizio, Nomos, 2022