

# DOTTORATO DI RICERCA IN ASIA, AFRICA E MEDITERRANEO

1. Titolo	del progetto di Ricerca:
ļ.	Disabilità Visive - Creazione di Percorsi Tattili e Der un Accesso Inclusivo al Patrimonio Culturale
	e scientifico-disciplinare a cui si riferisce il progetto
	<b>Candidata:</b> Lucia De Maio
	nacia be Maio

## 3. Abstract del progetto - 5000 caratteri

La ricerca intende analizzare l'accesso alla cultura, i percorsi museali accessibili, l'integrazione dei disabili in generale, per poi soffermarsi in particolare sui disabili visivi, nella realtà sociale e professionale, gli effetti delle buone pratiche ed individuare le molteplici funzioni psico-riabilitative dell'educazione estetica.

L'accessibilità al patrimonio museale da parte delle persone con disabilità è un tema di fondamentale importanza per garantire l'uguaglianza di opportunità, inclusione sociale e diritti umani. Tutti dovrebbero avere la possibilità di partecipare pienamente alla cultura e all'arte, indipendentemente dalle loro abilità fisiche, sensoriali o cognitive.

Le principali aree di miglioramento da adottare all'interno di un museo per renderlo privo di barriere tecniche e architettoniche sono:

- L'accesso fisico: Questo riguarda la rimozione delle barriere architettoniche, quindi predisponendo, dove possibile, rampe, ascensori e bagni accessibili per le persone con disabilità motorie. Inoltre, spazi adeguati alla circolazione di persone con sedie a rotelle o altri dispositivi di assistenza.
- La comunicazione: I musei dovrebbero fornire informazioni accessibili in diversi formati, come guide tattili, guide in Braille, audioguide o tour in lingua dei segni per le persone con disabilità sensoriali.
- La formazione del personale: Il personale del museo dovrebbe essere adeguatamente formato per interagire e assistere i visitatori con disabilità, fornendo un servizio accogliente

- e inclusivo.
- Gli spazi di riposo: Alcuni visitatori potrebbero avere bisogno di pause più frequenti o aree di riposo per gestire la fatica o altre esigenze legate alla loro disabilità.
- Gli eventi e le attività accessibili: I musei possono organizzare eventi e attività specificamente progettate per coinvolgere le persone con disabilità e garantire che tutte le iniziative siano accessibili a tutti.
- L'accesso alle collezioni online: Assicurarsi che le collezioni digitali dei musei siano accessibili, ad esempio fornendo testi alternativi per le immagini o utilizzando tecnologie assistive per la navigazione del sito.
- La collaborazione con la comunità: Coinvolgere attivamente le persone con disabilità e le organizzazioni che li rappresentano nel processo decisionale riguardante l'accessibilità museale.
- La sensibilizzazione: Promuovere la consapevolezza dell'importanza dell'accessibilità e dell'inclusione in tutti i settori della società.

Gli sforzi per rendere i musei più accessibili non solo migliorano l'esperienza dei visitatori con disabilità, ma arricchiscono anche la conoscenza di tutti i visitatori, promuovendo la comprensione reciproca e il rispetto delle diverse prospettive culturali.

Il lavoro, inoltre, ha l'intento di evidenziare metodi e tecniche su cui si fondano le *best practices* di accessibilità al patrimonio museale per i disabili visivi, da riproporre nelle

realtà non ancora attente a questo tipo di esigenza.

Nella corretta percezione, cognizione e interpretazione delle immagini dotate di valore estetico si attuano sistemi di apprendimento strutturati e creativi che svolgono un ruolo importante nella formazione individuale e collettiva delle persone.

Questi processi orientano la persona perché inducono a un uso mirato e cosciente della sensorialità ma richiedono, dapprima, un'attenta considerazione dei prerequisiti di base da cui muovere. Il loro perfezionamento partecipa al potenziamento delle facoltà cognitive di chi è non vedente dalla nascita, di chi ha acquisito la cecità, di chi è ipovedente e di chi è vedente. Tutto ciò genera abilità naturalmente convertibili.

Questa proposta di dottorato mira a studiare e sviluppare modi di rendere il patrimonio culturale accessibile alle persone con disabilità visive. Esplorerà aspetti legislativi, culturali e sociali della fruizione del patrimonio culturale da parte di persone con disabilità visive, con particolare attenzione alle tecniche per rimuovere le barriere fisiche e cognitive.

In collaborazione con gli stakeholder e l'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, si sperimenterà la progettazione di percorsi tattili, e si svilupperanno linee guida per la formazione di personale specializzato. Il progetto si arricchirà delle soluzioni sviluppate nel progetto "Museo Orientale Umberto Scerrato: accogliere, condividere, includere: una proposta per il sistema museale dell'Orientale", ampiandole e arricchendole.

La consapevolezza che l'arte, in quanto momento della processualità spirituale, è un diritto che appartiene a tutte le persone.

Si pone in tal modo il problema, oggi tanto dibattuto e variamente interpretato, sui modi attraverso i quali i ciechi

possano accostarsi alla sua creazione e al suo godimento.

Da tempo Musei e Istituzioni avvertono l'esigenza di formare adeguatamente un pubblico e un'utenza eterogenei che necessitano di servizi adeguati, talvolta specifici e talvolta unificati, e di proposte metodologicamente efficaci, affinché la conoscenza dell'arte non rimanga esperienza estemporanea ma diventi possibilità di conoscere meglio le radici del pensiero e le strutture del linguaggio visivo.

Per comprendere le ragioni che inducono oggi a una generale revisione critica dei sistemi di apprendimento, stratificazione mnemonica, conservazione e rielaborazione delle conoscenze acquisite dalle persone non vedenti, ipovedenti e vedenti, diventa utile capire il grado di condivisione dei modi della rappresentazione e loro significazione: sia da un punto di vista percettivo e cognitivo, sia da un punto di vista intellettuale.

L'avvicinarsi all'arte e poterne fruire tattilmente nell'infanzia, nell'adolescenza e per il resto della vita, può avere un forte impatto sulla salute, nonché sulla crescita e sullo sviluppo delle persone non vedenti, come risulta già da alcune ricerche scientifiche.

Sfatando uno dei pregiudizi più diffusi, la tiflologia ha dimostrato che non esiste la cosiddetta "compensazione dei sensi".

La scienza tiflologica ha bensì affermato che esiste il personale esercizio, da cui i sensi residui vengono sviluppati e affinati, acquisendo una capacità intelligente e per nulla affidata alla casualità. L'attivismo tiflologico si prefigge lo sviluppo sensomotorio, il processo percettivo e quello dell'attività socioaffettiva.

Gli obiettivi della ricerca sono:

✔ Analizzare la legislazione attuale riguardo l'accesso al

patrimonio culturale da parte di persone con disabilità, in particolare visive, identificando le aree che necessitano di miglioramenti.

- ✓ Investigare l'atteggiamento culturale e sociale verso le persone con disabilità nel contesto dell'accesso al patrimonio culturale.
- ✓ Individuare le caratteristiche di percorsi tattili, finalizzati a rendere l'attività di visita di un museo tale da consentire esperienze relazionali valide dal punto di vista educativo, in cui i soggetti vedono riconosciuto il loro diritto all'educazione, qualunque sia la loro condizione di partenza.
- ✓ Sviluppare e sperimentare percorsi tattili e digitali per consentire alle persone con disabilità visive di fruire del patrimonio culturale.
- ✔ Creare linee guida per la formazione di personale specializzato in grado di assistere le persone con disabilità visive nelle loro visite culturali.
- ✔ Verificare le soluzioni sviluppate nel progetto del Museo Orientale Umberto Scerrato.

L'innovazione tecnologica rappresenterà un elemento chiave nella realizzazione di questo progetto. Saranno esplorate tecnologie emergenti come l'intelligenza artificiale, la realtà aumentata e virtuale e le applicazioni mobili, per valutare come possano essere utilizzate per migliorare l'accesso e l'esperienza delle persone con disabilità visive nei musei. Attraverso l'esame delle best practices internazionali, questo lavoro mira a progettare soluzioni innovative che non solo migliorino l'accessibilità, ma che possano anche arricchire l'esperienza culturale per tutte le persone, indipendentemente dalle loro abilità visive.

#### 4. Stato dell'arte - 5000 caratteri

Il tema dell'accessibilità dei musei per le persone con disabilità visive ha ricevuto una crescente attenzione da parte della comunità museale e dei ricercatori. Negli ultimi anni, sono state sviluppate diverse strategie per migliorare l'accessibilità, tra cui percorsi tattili, audioguide, modelli tridimensionali, applicazioni per smartphone e persino realtà virtuale e aumentata. Tuttavia, mentre questi progressi sono significativi, ci sono ancora molte sfide da affrontare. La letteratura indica che molti musei hanno ancora difficoltà a offrire un'esperienza completa e coinvolgente per i visitatori con disabilità in generale, ancora di più con i disabili visivi. Inoltre, mentre la tecnologia offre molte potenzialità, il suo utilizzo nei musei è ancora in una fase relativamente precoce e c'è bisogno di ulteriori ricerche e sperimentazioni per capire come può essere meglio utilizzata.

La ricerca si fonda sull'analisi approfondita di musei, gallerie d'arte e altri luoghi culturali che hanno eccelso nell'inclusione delle persone con disabilità visive.

La proposta di dottorato includerà visite dirette ai siti più innovativi, interviste con il personale e gli organizzatori, e una ricerca dettagliata sui metodi utilizzati. Le informazioni raccolte saranno poi utilizzate per migliorare i percorsi tattili e digitali e il programma di formazione del personale.

In partícolare, i musei che al momento risultano essere all'avanguardia e che quindi potrebbero essere presi da esempio sono:

✓ Museo Stedelijk, Paesi Bassi: Il Museo Stedelijk ad Amsterdam ha sviluppato un'app chiamata "Stedelijk Audio Lab" che utilizza l'intelligenza artificiale per offrire visite guidate personalizzate. L'app riconosce la posizione dell'utente all'interno del museo e fornisce descrizioni

- audio dettagliate delle opere d'arte esposte, consentendo alle persone con disabilità visive di esplorare le collezioni in modo autonomo.
- ✓ Museo Nazionale di Singapore, Singapore: Il Museo Nazionale di Singapore ha introdotto un progetto pilota chiamato "Museo per tutti" che utilizza i beacon Bluetooth per fornire informazioni e indicazioni ai visitatori con disabilità visive. I beacon inviano segnali al dispositivo mobile dell'utente, fornendo informazioni vocali sulla posizione all'interno del museo e sulle opere d'arte vicine.
- ✓ Museo Nazionale di Nuova Delhi, India: Questo museo ha una galleria tattile che permette ai visitatori con disabilità visive di esplorare repliche di manufatti attraverso il tatto.
- ✓ National Palace Museum, Taiwan: Il museo ha implementato un sistema di navigazione basato su tecnologia wireless che fornisce informazioni audio e tattili sulle opere d'arte e sulla disposizione delle gallerie. Questo permette alle persone con disabilità visiva di esplorare insieme le collezioni.
- ✓ Museo Nazionale di Arte Occidentale, Tokyo: Il museo ha implementato una serie di misure per migliorare l'accessibilità, inclusi modelli tattili delle opere d'arte e guide audio descrittive che forniscono informazioni dettagliate agli utenti con disabilità visive.
- ✓ National Museum of Korea, Corea del Sud: Il museo offre tour guidati speciali per visitatori con disabilità visive, che includono descrizioni tattili e audio delle opere d'arte. Il museo ha anche implementato modelli tattili delle opere d'arte per consentire alle persone con disabilità visiva di esplorare in modo più approfondito le collezioni.

Ogni museo ha approcci diversi per garantire l'accessibilità, ma tutti incontrano l'obiettivo di rendere l'arte e la cultura accessibili a tutti, indipendentemente dalle loro capacità sensoriali, motorie e cognitive. Questi esempi potrebbero fornire ispirazione e orientamento per la creazione di strategie inclusive nel contesto italiano.

In questo modo, si potrà beneficiare delle esperienze e delle innovazioni di istituzioni culturali di tutto il mondo, portando le loro migliori pratiche nella comunità di riferimento.

All'interno dei musei ci sono due aspetti fondamentali che compongono l'accessibilità totale e sono: l'accessibilità fisica e cognitiva. Ogni tipo di accessibilità ha obiettivi e sfide specifici. L'accessibilità fisica può riferirsi, oltre all'eliminazione delle barriere architettoniche come scale, porte strette o passaggi irregolari, anche a misure come l'installazione di mappe tattili o segnaletica in Braille per aiutare le persone con disabilità visive a orientarsi.

D'altra parte, l'accessibilità cognitiva si riferisce capacità di rendere le informazioni e le esperienze comprensibili e significative per tutti, indipendentemente dalle loro abilità cognitive. In questa ricerca, entrambi questi aspetti dell'accessibilità saranno affrontati. Sul fronte dell'accessibilità fisica, la ricerca includerà un esame delle infrastrutture e delle dotazioni dei musei, con occhio particolare alle barriere che potrebbero limitare l'accesso per le persone con disabilità visive. Questo potrebbe includere l'analisi dell'illuminazione, dei percorsi tattili, delle mappe e della segnaletica, così come dell'uso di tecnologie come le audioquide o le applicazioni di realtà aumentata.

Per quanto riguarda l'accessibilità cognitiva, la ricerca esaminerà come le informazioni vengono presentate e interpretate, cercando di capire come possono essere rese più accessibili e

significative. Questo potrebbe comportare l'esame del linguaggio utilizzato nelle etichette e nelle descrizioni, l'uso di audioguide o tour guidati, e l'uso di tecnologia per creare esperienze multisensoriali.

Entrambi questi aspetti sono fondamentali per garantire un'esperienza museale completa e coinvolgente per tutti i visitatori, indipendentemente dalle doro capacità fisiche o cognitive.

## 5. Bibliografia - 5000 caratteri

Bianchi, F. (2005). "Arte e Handicap: percorsi di integrazione nei musei". Franco Angeli.

Candlin, F. (2010). "Arte, Musei e Tocco". Stampa dell'Università di Manchester.

Manuela Brancia di Apice (2018). "L'arte accessibile: Manuale di museologia per tutti". Edizioni Musei Vaticani.

Delicata, M. (2016). "Musei e pubblici possibili: Il sistema di offerta culturale per l'integrazione sociale". Franco Angeli.

Edmonds, E., Muller, L. e Connell, M. (2006). "Design inclusivo ed economia digitale: modelli partecipativi di pratica museografica". Primavera.

Ferrari, D. (2017). "Musei Accessibili: L'arte per tutti gli occhi". Electa.

Gleason, K. (2016). "Accesso al museo: sulle modalità museali critiche dell'impegno sensoriale e il primato del tatto". Studi sulla disabilità trimestrale, 36.

Hayhoe, S. (2017). "Esperienze di visitatori ciechi nei musei d'arte". Rowman e Littlefield.

Mayer, M. (2018). "The Routledge Companion to Museum Ethics: ridefinire l'etica per il museo del ventunesimo secolo". Routledge.

Ravelli, L. (2014). "Musei e mostre a misura d'uomo: Il progetto di inclusione museale". Cleup.

Sandell, R., Dodd, J. e Garland-Thomson, R. (2010). "Ripresentare la disabilità: attivismo e agenzia nel museo". Routledge.

Volpe, G., & Vassallo, P. (2012). "Educare al museo: Fondamenti di museologia didattica". Franco Angeli.

## 6. Descrizione del progetto - 15000 caratteri

Si intende concorrere per una delle 6 borse PNRR D.M.n.118/2023, art.3, comma 3b, Investimento 4.1 (Patrimonio culturale), nello specifico: "Si prega di toccare: l'arte e le disabilità visive".

Questo progetto mira a migliorare l'accessibilità al patrimonio culturale per le persone con disabilità visive in Italia, combinando l'analisi legislativa, gli studi sociali e culturali, lo sviluppo e la sperimentazione di percorsi tattili e digitali, la formazione del personale dei musei.

Si è scelto di utilizzare sia metodi qualitativi (interviste e sondaggi) che tecnologici (sviluppo di percorsi tattili e digitali) per affrontare la questione, affinchè possa essere un'ottima combinazione per produrre risultati significativi.

La considerazione della realtà virtuale/aumentata e della stampa 3D vuole essere un impegno verso l'innovazione tecnologica per migliorare l'accessibilità. La collaborazione con l'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti e altre organizzazioni pertinenti assicura l'implicazione delle parti interessate e aumenta la probabilità che i risultati siano pertinenti e utili.

Inoltre, la formazione del personale del museo è fondamentale, dato che l'accessibilità non è solo una questione di strutture fisiche e di tecnologia, ma anche di atteggiamento e competenza del personale nel fornire un servizio adequato e inclusivo.

Di seguito si procede a schematizzare le diverse fasi.

Revisione della Letteratura e Analisi Legislativa: Durante i primi quattro mesi del progetto, si condurrà una revisione approfondita della letteratura e un'analisi legislativa per comprendere il quadro normativo e le politiche che riguardano l'accesso al patrimonio culturale per le persone con disabilità

visive. Si esamineranno le normative a livello locale, nazionale e internazionale.

Studi Sociali e Culturali: Dal quinto all'ottavo mese, si svolgeranno interviste e sondaggi per comprendere le percezioni sociali e culturali dell'accessibilità del patrimonio culturale per le persone con disabilità visive.

Revisione delle Best Practices Internazionali: Durante il nono e il dodicesimo mese, si dedicherà tempo alla revisione delle best practices internazionali nel campo dell'accessibilità del patrimonio culturale. Questo permetterà di apprendere sul campo le soluzioni più innovative e di successo implementate in tutto il mondo.

La revisione della letteratura e l'analisi legislativa, insieme alla revisione delle best practices internazionali, forniscono una base solida per comprendere il contesto attuale e identificare i cambiamenti necessari per migliorare l'accessibilità.

Progettazione di Percorsi Tattili e Digitali: Dal 13° al 20° mese, si utilizzeranno tecnologie emergenti come la stampa 3D e la realtà virtuale/aumentata per definire modelli tattili e tour digitali delle opere d'arte e dei monumenti culturali. Questo includerà anche la progettazione di un'applicazione mobile per la navigazione e l'uso di dispositivi che forniscono feedback tattili e vibrazionali.

Formazione del Personale: Dal 21° al 24° mese, si elaborerà un programma di formazione per il personale dei musei e degli istituti culturali per migliorare il servizio offerto alle persone con disabilità visive.

Sperimentazione delle Soluzioni nel Museo Orientale Umberto Scerrato: Dal 25° al 28° mese, si definiranno le soluzioni proposte nella realtà museale dell'Università.

Analisi dei dati e redazione di report intermedi: Nei mesi 29° e 30° ci sarà la fase cruciale del progetto di ricerca. Dopo aver condotto studi sociali e culturali, aver sviluppato e testato percorsi tattili e digitali e aver implementato il programma di formazione del personale, bisognerà analizzare una mole significativa di dati. Questa analisi permetterà di determinare l'efficacia delle soluzioni proposte e di identificare le aree di miglioramento. Inoltre, questa fase comprende la redazione di report intermedi, che sono essenziali per documentare i progressi del progetto e per condividere le scoperte iniziali con le parti interessate, garantendo così una trasparenza del processo e un coinvolgimento delle parti interessate.

Stesura della tesi di dottorato e presentazione dei risultati e delle indicazioni (Mesi 31-36): In questa fase si presenteranno i risultati e le indicazioni, che potranno poi essere utilizzate da altri professionisti del campo per migliorare l'accessibilità del patrimonio culturale per le persone con disabilità visive. La sarebbe presentazione dei risultati opportuno avvenisse attraverso seminari, workshop, pubblicazioni e attraverso la creazione di un sito web con materiali online per la condivisione delle informazioni. La disseminazione dei risultati della ricerca è un passo fondamentale per garantire l'impatto e l'utilità di questo lavoro.

La timeline del progetto è molto importante, con tappe ben definite che assicurano una gestione del progetto efficiente e la definizione tempestiva dei risultati.

Risorse Richieste: Per procedere al meglio in questo progetto si necessita di attrezzature per la stampa 3D, accesso ai siti culturali, collaborazione con l'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti, fondi per viaggi di studio e ricerca in luoghi culturali internazionali e fondi per la formazione del personale.

Potrebbe essere utile prevedere anche una certa flessibilità per eventuali adattamenti o aggiustamenti che potrebbero essere necessari durante lo sviluppo del progetto.

La collaborazione con istituzioni e scuole secondarie di secondo grado può essere un elemento prezioso per arricchire e rafforzare il progetto di ricerca sull'accessibilità al patrimonio museale per le persone non vedenti.

Le scuole possono essere coinvolte allo scopo di creare una coscienza per il sostegno alla disabilità e allo stesso tempo fornire feedback rispetto alle soluzioni proposte.

Con qualche istituzione scolastica sarebbe auspicabile stabilire dei contatti per discutere il tema dell'accessibilità culturale e l'importanza di un'esperienza museale inclusiva per poi valutare la possibilità di organizzare visite guidate speciali per gli studenti con disabilità visive. Le scuole possono svolgere un chiave nella promozione della consapevolezza sull'importanza dell'accessibilità nei musei nella sensibilizzazione degli studenti alla disabilità visiva.

#### 7. Risultati attesi e ricadute applicative - 3000 caratteri

Il lavoro di ricerca prevede un insieme di risultati chiave e ricadute applicative che rappresentano un notevole avanzamento nel campo dell'accessibilità del patrimonio culturale per le persone con disabilità visive.

In primo luogo, uno degli obiettivi centrali è la stesura di linee guida per la realizzazione di percorsi formativi di alta qualità in ambito museale. Queste linee guida serviranno come un riferimento indispensabile per i professionisti del settore, permettendo di strutturare esperienze culturali che rispettino e valorizzino le diverse modalità di percezione e di apprendimento.

Secondariamente, il progetto si propone di codificare i metodi e le tecniche utilizzati per rendere i musei e le istituzioni culturali più accessibili. Questa codificazione non solo aumenterà la replicabilità delle soluzioni proposte, ma contribuirà anche alla creazione di un corpus di buone pratiche, strumenti e tecniche che possono essere adottate da altre istituzioni culturali a livello nazionale e internazionale.

Inoltre, il progetto intende sensibilizzare le istituzioni coinvolte nei processi educativi e nella governance dei sistemi formativi a vari livelli, ed in particolare a livello locale. I prodotti della ricerca saranno strumenti efficaci per promuovere un maggiore impegno istituzionale verso l'inclusione e l'accessibilità.

Nell'ambito legislativo e politico, ci si aspetta un'analisi approfondita e una migliore comprensione del quadro normativo relativo all'accesso al patrimonio culturale da parte delle persone con disabilità visive. Questa conoscenza potrebbe guidare l'implementazione di politiche pubbliche più efficaci e inclusive.

Infine, l'obiettivo principale è la creazione di nuovi percorsi tattili inclusivi, la realizzazione di un programma di formazione per il personale specializzato e una valutazione dell'efficacia delle soluzioni del progetto del Museo Orientale Umberto Scerrato. Questi risultati permetteranno un progresso significativo nell'accessibilità culturale per le persone con disabilità visive, migliorando la loro esperienza museale e contribuendo a un patrimonio culturale veramente inclusivo.

Le ricadute applicative di questo progetto sono molteplici, poiché influenzeranno non solo l'ambito museale e culturale, ma anche

l'educazione, la politica e la società nel suo complesso, contribuendo a creare ambienti più inclusivi e accessibili.

Lucis Deslaw