

Linguaggio, relazione ed empatia: audiodescrizione e accessibilità museale

AMBRA PACINOTTI
Università degli Studi di Trieste
apacinotti@units.it

ABSTRACT

Even though traditional guided tours in museums are – to some extent – akin to audio description (AD), they fall short of making art and heritage sites fully accessible also to visually impaired people. As a full-fledged discipline and professional practice, AD can bridge this gap by providing auditory information that visually impaired museum-goers can use to successfully create a mental image of an exhibit and thus live an authentic aesthetic and intellectual experience. The present article summarises the interaction between AD and tactile exploration and compares the two modalities in which AD is usually delivered: by a human guide or through a pre-recorded audio-guide. A final issue revolves around the need to rethink accessibility itself, adopting a holistic approach centred on the wider concept of social inclusion.

KEYWORDS

Museum accessibility, AD language, audio-guides, social inclusion, AD and touch

1. AUDIODESCRIZIONE ED ESPERIENZA DELL'ARTE

Chiunque si sia ritrovato a seguire una guida specializzata per i corridoi silenziosi di una galleria d'arte o per le calli affollate di Venezia sa bene che pratiche affini all'audiodescrizione (AD) fanno spesso parte dell'esperienza dell'arte in musei e siti di interesse storico-culturale (Neves 2012). Le visite guidate tradizionali, tuttavia, sono per lo più rivolte ad un pubblico composto di individui in pieno possesso di tutti i cinque sensi (Snyder 2014): il linguaggio viene di conseguenza utilizzato come elemento di mediazione per aiutare i meno esperti a comprendere il pregio di un'opera, attirare l'attenzione su dettagli significativi o semplicemente rendere l'esperienza più dinamica e interattiva (Neves 2012, p.182). In poche parole, ciò che viene dato per scontato in queste spiegazioni è la capacità degli ascoltatori di *vedere* l'opera nel suo insieme e di farsene un'idea approssimativa, che poi la guida provvederà ad integrare con informazioni di carattere storico, artistico e tecnico. La comunicazione è quindi marcatamente deittica ed ellittica: forte della presenza fisica dell'opera stessa e della percezione sensoriale diretta dei partecipanti, la guida può permettersi di non esplicitare gli elementi che gli astanti possono inferire autonomamente dal contesto. Accadrà quindi di udire descrizioni come "lo sguardo della donna è pensoso", piuttosto che "questo quadro rappresenta una donna seduta alla finestra. Il suo sguardo è pensoso". È importante ricordare, tuttavia, che un ampio segmento della popolazione è composto da persone che in varia misura non possono fare affidamento sui propri sensi e, in una società che fa crescente ricorso a materiali audiovisivi come fonte di informazione, intrattenimento e istruzione, le esigenze di questo gruppo non possono essere ignorate.

2. I DESTINATARI DELL'AD

Quando il gruppo di visitatori è composto (anche) da persone non vedenti e ipovedenti, le parole assumono un'importanza cruciale, soprattutto nei casi in cui la descrizione non può avvalersi di supporti tattili che la completino. Ed è proprio qui che l'approccio descritto sopra si dimostra insufficiente, mentre si manifesta con chiarezza l'importanza di fornire un servizio, l'AD, che riesca a compensare la mancanza di percezione visiva attraverso adeguate informazioni uditive che possano non solo restituire i contenuti originali nella loro interezza, ma anche suscitare negli utenti una reazione intellettuale ed estetica che si avvicini a quella del pubblico vedente (AENOR 2005 in López Vera 2006).

Non bisogna tuttavia commettere l'errore di pensare che la descrizione verbale sia uno strumento rivolto esclusivamente alle persone cieche e ipovedenti (cfr. Taylor 2012). Della sua fruizione possono infatti beneficiare anche persone che non hanno disabilità sensoriali (Snyder 2014): nel caso specifico dei musei, pensiamo ad esempio a studenti, a persone con disabilità cognitive o disturbi come il

deficit dell'attenzione o la dislessia, ma anche a tutti coloro che per diversi motivi preferiscono acquisire le informazioni attraverso il canale uditivo, o desiderano sentirsi maggiormente guidate nell'incontro con un'opera d'arte, in un'attività di analisi che Hutchinson ed Eardley¹ (2019) definiscono 'guided looking'.

A trent'anni dalla sua nascita (Snyder 2014, Remael et al. 2015), l'AD è oggi una pratica definita in maniera precisa da una letteratura ormai ampia e si configura come una complessa attività di mediazione cognitivo-linguistica e intermodale che comprende processi di comprensione e di produzione del discorso in cui modalità semiotiche diverse interagiscono sia l'una con l'altra che con le conoscenze, l'esperienza e le aspettative individuali di coloro che partecipano al discorso (Braun 2007). L'AD rappresenta inoltre un genere testuale caratterizzato da un uso speciale della lingua, con una serie di caratteristiche e condizioni specifiche (cfr. Remael et al. 2015).

3. IL LINGUAGGIO DELL'AD IN AMBITO MUSEALE

Per fare davvero l'esperienza di un'opera d'arte, qualunque visitatore deve entrare con essa in un rapporto di empatia. In assenza di percezione visiva è la descrizione che deve assicurare la comunicazione tra opera e pubblico e questo compito richiede l'uso di un linguaggio specifico.

Per essere efficace, una descrizione deve usare parole chiare e precise, evitare espressioni ambigue e figurative – che potrebbero essere prese alla lettera (*Art Beyond Sight*) – e usare un linguaggio essenziale, esauriente (Secchi 2003, p. 36) e accessibile anche a chi non sia un cultore della materia. Dopo aver trasmesso l'idea generale, la descrizione può diventare più vivida e particolareggiata.

Non meno importante dei contenuti è il modo in cui la descrizione viene esposta. È importante sottolineare che l'AD non deve sostituirsi all'opera e all'esperienza che ne fa il visitatore (cfr. Remael et al. 2015, Snyder 2014). La descrizione non deve quindi essere troppo enfatica, attoriale: sebbene aspetti dell'esposizione orale – come la modulazione della voce, il volume e la velocità dell'eloquio, il tono – siano sempre importanti per mantenere viva l'attenzione e gestire la relazione con l'ascoltatore, la guida deve essere poco invasiva, adattarsi ai tempi e alle esigenze del suo pubblico e non permettere che la propria soggettività venga coinvolta nella descrizione, fornendo già una chiave di lettura. All'ascoltatore deve infatti essere lasciato lo spazio necessario per assemblare tutti gli elementi e formarsi una propria opinione sulla base di ciò che ha ascoltato (*Art Beyond Sight*, Bottalico 2016²). La descrizione deve essere assistiva e il più possibile neutrale,

- 1 Intervento dal titolo "Making Memories: measuring the impact of AD facilitated experiences with Autobiographical Memory theory", tenuto al convegno internazionale Intermedia 2019 (19-20 settembre 2019, Institute of Applied Linguistics, Varsavia).
- 2 Valeria Bottalico, promotrice del progetto Doppio Senso e guida specializzata presso la Collezione Peggy Guggenheim di Venezia, comunicazione personale (20 e 24 settembre 2016).

oggettiva e semplice. L'obiettivo è una comunicazione che non sia arida (riducendosi ad un elenco di date e nomi) né allo stesso tempo superficiale, trovando il giusto equilibrio tra informatività e scientificità (Brombin 2016³).

4. AD E SUPPORTI TATTILI

Le visite museali rivolte a un pubblico con disabilità visiva possono essere arricchite dalla possibilità di toccare le opere originali, loro riproduzioni o diversi tipi di supporti tattili, come ad esempio bassorilievi prospettici⁴ e disegni in rilievo (cfr. Snyder 2014). Dal momento che tutte le percezioni sensoriali dinamizzano la psiche (Ferri 2015a), per gli utenti con disabilità visiva la possibilità di integrare le informazioni uditive con l'esplorazione tattile fa spesso la differenza tra la fruizione effettiva di un'opera e una fruizione parziale o superficiale (Girotti 2016⁵).

Il rapporto tra descrizione verbale ed esplorazione tattile si esprime come una perfetta complementarità: se è vero che l'AD può essere molto più efficace se abbinata all'esplorazione tattile, allo stesso modo un'AD efficace può contribuire in maniera sostanziale «a dar vita ad un oggetto che un approccio esclusivamente imperniato sul tatto rischia di irrigidire in una eccessiva immobilità⁶» (Levi 2003, pp. 58-60).

La descrizione verbale procede parallelamente alla guida tattile con una funzione assistiva e talvolta colmativa (Secchi 2003, p. 36), seguendo il ritmo e le esigenze dell'utente. La guida specializzata di norma non si limita a dare indicazioni o a fornire informazioni di carattere storico-artistico, ma incoraggia l'interazione attiva con l'opera (ad esempio può stimolare l'esplorazione ponendo domande come: "dove sono gli occhi?", "che forma hanno le orecchie?") e tiene sempre aperto il dialogo con il visitatore in modo da verificare in ogni momento la comprensione e l'efficacia di esplorazione e descrizione.

L'esperienza estetica di un'immagine tattile è stata paragonata da Grassini (2003) a quella prodotta da una bella descrizione letteraria (p. 51): non è prodotta dai sensi, ma nasce da un'immagine che si forma nella mente. Anche il fattore

3 Orietta Brombin, guida specializzata al centro sperimentale Parco Arte Vivente di Torino, comunicazione personale (7, 12, 16 e 19 settembre 2016).

4 I bassorilievi prospettici sono il tipo di supporto tattile adottato ad esempio dal museo Anteros di Bologna.

5 Rosaria Girotti, presidente UICI sezione Milano, comunicazione personale (23.09.2016).

6 Nelle parole di Giulia, studentessa non vedente appassionata frequentatrice della Collezione Peggy Guggenheim, una descrizione è efficace quando si integra con l'esplorazione tattile per ricreare nella sua mente l'immagine dell'opera, facendole capire che il tatto non è un senso secondario, ma una modalità percettiva e conoscitiva a tutto tondo (comunicazione personale, 24.09.2016).

7 Domande di questo tipo sono state poste da Valeria Bottalico durante l'esplorazione del quadro di Picasso *Busto di uomo in maglia a righe* (24.09.2016).

tempo avvicina l'immagine tattile all'espressione poetica poiché, a differenza dell'immediatezza dell'immagine visiva, la forma si costituisce attraverso una successione di parole. Come la descrizione verbale, infatti, l'esplorazione tattile deve procedere per gradi, in maniera organizzata e sistematica: prima uno sguardo sommario all'oggetto in questione, al fine di comprenderne la struttura generale e farsene uno schema mentale stereoscopico; poi l'analisi dei particolari, che vengono collocati nello schema mentale generale. Poiché il tatto è un senso che procede analiticamente, la visione d'insieme, che per i vedenti è il punto di partenza dell'analisi successiva, è invece per le persone cieche e ipovedenti il risultato finale di un procedimento che impegna memoria (tenere presente lo schema generale) e astrazione (inserire i particolari nello schema). L'esplorazione tattile comporta un notevole sforzo intellettuale e richiede molto tempo – da cui la necessità di includere nelle visite guidate un numero ridotto di opere selezionate e di lavorare con piccoli gruppi (ivi, p. 48).

La selezione deve quindi mirare a individuare opere che non solo siano rappresentative della collezione da cui provengono, ma offrano anche la possibilità di essere esplorate attraverso un approccio percettivo il più diretto, vario e ricco possibile (Levi 2003, p. 57). Occorre precisare, inoltre, che non tutte le opere sono leggibili allo stesso modo. Le opere tridimensionali come le sculture sono molto più accessibili al tatto dei dipinti, ad esempio, e anche tra le opere bidimensionali alcune sono più semplici di altre da tradurre su supporti tattili. Prima di includerla tra le tappe della visita, il descrittore dovrebbe sempre chiedersi se un'opera può essere fruibile in termini tattili, e se la traduzione tattile⁸ non ne restituirà un'idea distorta e fuorviante. Una drastica selezione è indispensabile anche per fare in modo che tutte le opere che andranno a comporre il *tour* siano ben leggibili, puntando quindi sulla qualità dell'esperienza piuttosto che sulla quantità di opere descritte (Bottalico 2016).

A questo proposito bisogna inoltre sottolineare che il grado di educazione tattile può variare in maniera anche molto significativa da persona a persona, determinando una diversa velocità nella percezione e nel riconoscimento degli oggetti e delle forme (Dossi 2016⁹). «Bisogna innanzitutto sfatare il luogo comune secondo il quale tutti i ciechi sono dotati di una straordinaria sensibilità tattile», scrive Grassini (2003, p. 48): nella maggior parte delle culture il tatto è un senso molto inibito e non è infrequente che le persone con disabilità visiva abbiano ricevuto lo stesso tipo di educazione delle persone normovedenti, l'educazione che per prima cosa insegna ai bambini¹⁰ a “non toccare”.

8 Al Guggenheim vengono utilizzate traduzioni tattili in resina dei dipinti da accompagnare all'audiodescrizione.

9 Ornella Dossi, responsabile del dipartimento educativo del Museo Mart di Trento, comunicazione personale (5.10.2016).

10 In questo caso, l'età si rivela spesso un fattore determinante: al giorno d'oggi i ragazzi con disabilità visiva sono seguiti, ma le persone che hanno ormai cinquant'anni o più non han-

Nei musei, in particolare, questa regola è stata eretta a sistema e non fa distinzioni tra vedenti e non vedenti. Spesso alla base del divieto ci sono validissimi motivi di conservazione, ma esistono soluzioni che permettono di aggirare l'ostacolo, conciliando l'esigenza del museo di preservare al meglio le proprie collezioni e quella dei visitatori di avere un'esperienza estetica ed intellettuale a tutto tondo. Alcuni musei, ad esempio, chiedono ai visitatori di indossare guanti di cotone o di plastica prima di esplorare le opere con le mani, altri mettono a disposizione materiali tattili alternativi da toccare a mani nude (Snyder 2014): riproduzioni 3D, campioni dei materiali usati nell'opera (marmo, bronzo, argilla, tela), esempi di strumenti (pennello, cesello, martello), repliche degli oggetti esposti e così via.

Al termine della descrizione e dell'esplorazione tattile, la guida può incoraggiare una discussione libera in cui approfondire i temi che hanno suscitato l'interesse dei visitatori, come gli aspetti formali, l'iconografia, i significati e le premesse teoriche. In quanto attività di mediazione profondamente affine alla traduzione, anche l'AD è sempre un'operazione almeno in parte soggettiva, dove anche il traduttore-descrittore che voglia mantenersi il più obiettivo e neutro possibile non potrà evitare di veicolare il testo di partenza attraverso il proprio personale processo di interpretazione e di ricostruzione del significato. Allo stesso tempo, tuttavia, il dialogo e la condivisione tra la guida e il suo pubblico possono favorire il collegamento tra punti di vista diversi, portando alla costruzione di un significato condiviso (Lachi 2016¹¹).

5. AD: RELAZIONE ED EMPATIA

Da quanto esposto finora emerge chiaramente che le strategie utilizzate per rendere l'arte accessibile al pubblico con disabilità visiva possono arricchire l'esperienza dell'arte per qualunque visitatore. Si nota inoltre come ad essere chiamate in campo non siano tanto le risorse economiche di un ente culturale, quanto un "capitale umano" di persone competenti e formate, in grado di stabilire relazioni feconde e durature con gli altri membri della comunità.

Se è vero che l'arte è un linguaggio umano universale, allora è anche vero che l'arte può raggiungere tutti, purché vengano trovati e attivati i giusti canali comunicativi. Essendo una pratica allo stesso tempo comunicativa e relazionale, l'AD può quindi funzionare da elemento di raccordo tra il museo e diverse categorie di utenti che resterebbero altrimenti escluse da altre forme di comunicazione meno inclusive (ad esempio persone con disabilità sensoriali e cognitive o con disagi psicologici).

no ricevuto una formazione scolastica tale da fornire loro gli strumenti per approfondire l'educazione tattile.

11 Loretta Lachi, responsabile della didattica presso il Museo Marino Marini di Firenze, comunicazione personale (24 ottobre e 4 novembre 2016).

L'obiettivo dell'accoglienza si realizza infatti non solo attraverso gli interventi di adeguamento – peraltro importantissimi – delle strutture, ma anche e soprattutto grazie ad un atteggiamento di reale apertura del personale che entra in contatto con i visitatori (Martins 2012, Bottalico 2016¹²). Prima di cominciare la visita con un gruppo di visitatori non vedenti e ipovedenti, ad esempio, è un segno di attenzione da parte della guida quello di descrivere il punto di raccolta e di chiedere ulteriori informazioni sul tipo di disabilità visiva dei visitatori, in modo da poter modellare la descrizione sulle loro esigenze. Allo stesso modo, durante la visita, la guida potrà cogliere l'occasione per descrivere brevemente gli spazi del museo che vengono di volta in volta attraversati e dove sono esposte le opere¹³. Se nel gruppo ci sono visitatori sia vedenti sia disabili della vista, una guida preparata presenterà la descrizione prima di iniziare a commentare i dettagli o a spiegare il significato di un'opera, in modo che tutti i membri del gruppo possano farsi un'idea di base in cui inserire le informazioni ricevute successivamente. Un altro aspetto da non trascurare della relazione tra la guida e il suo pubblico è quello di chiedere *feedback* in tempo reale per verificare che la descrizione si adatti alle esigenze dei visitatori (Snyder 2014). Infine, al termine della visita, la guida potrà esporre i vari servizi di accessibilità e le iniziative culturali proposte dal museo, incoraggiando nuove visite da parte del gruppo (ibid).

6. AUDIO-GUIDE?

Essendo il linguaggio lo strumento privilegiato di comunicazione, per un descrittore e/o una guida specializzata è essenziale essere in grado di mediarlo, anche al punto di avere un doppio linguaggio, personalizzabile a seconda del visitatore. Lo scopo della descrizione non è infatti fare sfoggio di erudizione utilizzando un registro aulico e sciorinando un lungo elenco di termini tecnici, ma mettersi al servizio di chi vuole apprendere: a tutti va data la possibilità di avvicinarsi al soggetto e di capire le informazioni. Ai mediatori culturali si richiede quindi di attivare delle *life skills*, soluzioni immediate per mandare segnali e informazioni a varie tipologie di utenti, e di avere abbastanza agilità e versatilità linguistica per passare da un registro all'altro ogni volta che è necessario. L'empatia è la chiave del successo, insieme all'assunto che l'arte è di tutti e tutti possono trarne beneficio (Pericoli 2016¹⁴).

Ma allora dove si collocano le audio-guide rispetto al tema dell'accessibilità? Possono essere considerate una soluzione praticabile, o addirittura un'alternativa prefe-

12 Comunicazione personale (24.09.2016).

13 Un buon esempio a questo riguardo è rappresentato dalle audio-guide realizzate da Antenna International per le mostre temporanee allestite a Palazzo Reale (Milano), in cui viene di norma inserita una traccia introduttiva dedicata al palazzo e alle sue bellissime sale, in modo che i visitatori che lo desiderano possano conoscere meglio la struttura che ospita la mostra in questione.

14 Comunicazione personale (26 agosto e 30 settembre 2016).

ribile alle descrizioni esposte dalle guide specializzate? Anche in questo caso si tratta di una questione più articolata di quanto possa apparire ad un primo esame.

A prescindere dal fatto che le audio-guide attualmente disponibili nella maggior parte dei musei italiani sono tipicamente rivolte ad un pubblico in pieno possesso di tutti i cinque sensi, questa modalità di comunicazione sarebbe comunque univoca (le tracce audio possono essere riascoltate, ma non permettono di ricevere spiegazioni aggiuntive o chiarimenti). Alcuni utenti considerano le audio-guide strumenti incompleti, perché una descrizione registrata non è in grado di mediare il linguaggio a seconda dell'ascoltatore e difficilmente può essere utilizzata come guida dell'esplorazione tattile.

Non bisogna dimenticare, tuttavia, che la tecnologia ha fatto passi da gigante da quando, negli anni Cinquanta, le audio-guide sono state usate per la prima volta in un museo¹⁵. Ormai, con il termine generico di 'audio-guida' si può fare riferimento ad un'ampia serie di soluzioni diverse che vanno dalle audio-guide tradizionali dotate di pulsantiera (quindi non ottimali per persone cieche e ipovedenti), agli mp3, ai *podcast*, ai materiali audiovisivi cui l'utente può avere accesso scansionando un codice QR con il proprio *smartphone* e così via (Neves 2012): i supporti digitali possono assumere diverse forme e sono in continua evoluzione, al punto che Martins (2012) ipotizza che in un futuro non troppo lontano i contenuti delle audio-guide potranno essere veicolati senza bisogno di alcun supporto. I continui e rapidi progressi in campo tecnologico stanno generando soluzioni sempre più articolate e complete, che permettono di accrescere l'interazione tra collezione e pubblico attraverso installazioni e contributi multimediali come apparati audio, audio-video e persino stimolazioni olfattive¹⁶. Le audio-guide più recenti puntano a consentire la massima flessibilità d'uso da parte del visitatore, che può selezionare il tipo di traccia più adatta alle sue esigenze¹⁷, mentre alcune soluzioni riescono addirittura a combinare AD ed esplorazione tattile in tempo reale¹⁸. Un altro vantaggio dei continui progressi tecnologici è il fatto che strumenti estremamente sofisticati (come la stampa 3D) non hanno più costi così proibitivi da renderli elitari (come è accaduto al cellulare, un gioiello di tecnologia oggi alla portata di tutti).

Resta inteso che la questione dell'accessibilità non si esaurisce nel mettere a disposizione uno strumento elettronico o digitale a cui sia delegata la funzione di accoglienza, che spetta e spetterà sempre agli operatori museali. Le due moda-

15 Stedelijk Museum, Amsterdam, 1952 (Neves 2012, p. 286).

16 Cfr. il progetto per il nuovo museo Omero, descritto ampiamente sul sito www.museoomero.it.

17 Le guide multimediali realizzate da VEASYS, spin-off dell'Università Cà Foscari di Venezia, ad esempio, offrono una pluralità di modalità di fruizione, da quella uditiva a quella visiva (interpretazione in LIS) o testuale (testi con diversi gradi di semplificazione).

18 La soluzione messa a punto dalla start-up Tooteko consiste in un anello da porre al dito (a mo' di ditale) che, durante l'esplorazione tattile, attiva dei sensori che a loro volta fanno partire la descrizione verbale dell'elemento sfiorato, ascoltata tramite un auricolare.

lità di fruizione (visita guidata da una persona o con l'ausilio di una descrizione registrata) sono diverse e non dovrebbero entrare in competizione ma affiancarsi l'una all'altra, in modo tale da ampliare la gamma di possibilità a disposizione dell'utente e permettere a ciascuno di fare la propria scelta a seconda delle proprie esigenze e preferenze. A questo proposito, le audio-guide possono essere una soluzione utile per quei visitatori che cercano l'indipendenza, permettendo loro di esplorare il museo da soli o con familiari e amici senza dipendere da una visita guidata tradizionale, che può essere molto vincolante, e da un gruppo più ampio.

Quando vengono sfruttati tutti i mezzi possibili per mettere davvero la conoscenza alla portata di ognuno, la visita al museo si lega in maniera profonda e significativa al vissuto personale del visitatore, producendo ricordi indelebili e instillando il desiderio di ripetere l'esperienza (Neves et al. 2012, Hutchinson & Eardley 2019¹⁹).

7. CONCLUSIONI: OLTRE L'ACCESSIBILITÀ

Definito come «un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo», le cui funzioni sono quelle di acquisire, conservare, comunicare ed esporre i beni culturali «a fini di studio, educazione e diletto» (ICOM 2017, p. 22), il museo viene esplicitamente citato nella «Convenzione sui diritti delle persone con disabilità», approvata dall'Assemblea delle Nazioni Unite nel 2006, tra i luoghi dove l'accessibilità deve essere garantita.

La possibilità di fruire del patrimonio culturale del proprio Paese e del mondo viene così riconosciuta ufficialmente come un diritto di tutti gli esseri umani, che deve essere promosso e tutelato anche per le ricadute positive che il processo di acculturazione individuale ha sulla società nel suo insieme. La fruizione di beni culturali e la partecipazione ad attività artistico-culturali svolge infatti un ruolo importante per la valorizzazione delle diversità culturali, per l'incremento delle capacità tecniche individuali e la coscienza delle problematiche esistenziali e ambientali (ECCOM 2003, par. 1.2). Cita il Comma 2 dell'Articolo 30 della Convenzione: «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» (in ICOM 2017, p. 6).

Sempre più responsabile del progetto educativo dell'individuo, il 'tempio delle muse' non può più rivolgersi solo ad alcune fasce sociali (cfr. Martins 2012), ma garantire pari opportunità e diritto di accesso per tutti, comprese le persone con difficoltà fisiche, diversità etniche, sociali e culturali, sempre partendo dal presupposto che ogni individuo, a prescindere dalla situazione sociale, ideologica o fisica,

19 "Making Memories: measuring the impact of AD facilitated experiences with Autobiographical Memory theory", Intermedia 2019 (19-20 settembre 2019, Institute of Applied Linguistics, Varsavia).

presenta un insieme di caratteristiche “normali” e specifiche che si influenzano e si arricchiscono reciprocamente, determinando una pluralità di intelligenze e stili di pensiero che merita di essere valorizzata (Cetorelli Schivo 2007, p.2).

A partire dagli anni Sessanta e Ottanta del secolo scorso (Martins 2012), il tema dell'accessibilità ha guadagnato un posto di primo piano nella riflessione e negli obiettivi a lungo termine di un numero crescente di musei. Percepita come un fenomeno di natura esclusivamente ambientale, l'accessibilità è spesso considerata un obiettivo che può essere conseguito semplicemente abbattendo una serie di barriere architettoniche. Tuttavia, questo approccio si concentra sui profili di visitatori specifici ed è pertanto riduttivo e stigmatizzante. Superando una concezione di stampo particolaristico (Greco²⁰ 2019), l'accessibilità dovrebbe essere piuttosto concepita come un insieme di soluzioni volte a migliorare l'interazione di *ogni* visitatore con l'ambiente circostante e il tessuto sociale, con lo scopo di fornire a *tutti* i mezzi per avere un'esperienza soddisfacente, indipendentemente dai profili individuali (Neves et al. 2012). Un museo dovrebbe quindi avere cura di rendere accessibili i propri spazi e le proprie collezioni proponendo modalità di fruizione che si rivolgano al numero di visitatori più ampio possibile, in modo da evitare che l'accessibilità comporti percorsi differenziati per tipologia di utente.

Si potrebbe pensare – o sperare – che lo scopo supremo dell'accessibilità sia quello di garantire a tutti la possibilità di avere la *stessa* esperienza di un oggetto o di una situazione. Questa visione, sotto diversi aspetti giustificata, è tuttavia impostata in modo scorretto, specialmente nel caso dei beni artistici e culturali: l'esperienza dell'arte è così soggettiva che anche due persone normovedenti, messe davanti alla stessa opera, ne riceveranno sensazioni e suggestioni diverse. L'importante dunque non è che l'esperienza sia la stessa per tutti – il che sarebbe addirittura impossibile – ma che ciascuno sia messo nelle condizioni migliori per andare incontro all'esperienza sfruttando al massimo tutte le proprie risorse fisiche e intellettuali. Nel caso dell'arte, questo significa che l'opera deve riuscire a *comunicare* con gli utenti, con tutti e con ciascuno, e suscitare in loro un piacere estetico: il piacere di immaginare, associare, comprendere e interpretare. L'immagine evoca così altre immagini, suscita emozioni, si associa ai ricordi e interagisce con altre rappresentazioni concettuali (Grassini 2003). Forse la sfida più grande per chi si occupa di accessibilità è quella di superare il concetto stesso di accessibilità (Bottalico 2016²¹) per muoversi in una dimensione più ampia, adottando un approccio olistico il cui obiettivo finale sia l'autentica inclusione sociale: un traguardo che dovrà anche passare attraverso il coinvolgimento attivo di rappresentanti di diversi gruppi sociali “minoritari” negli organi consultivi e decisionali degli enti pubblici e culturali.

20 Intervento dal titolo “On the Need of Critical Learning Spaces in Media Accessibility Education and Training”, tenuto al convegno internazionale Intermedia 2019 (19-20 settembre 2019, Institute of Applied Linguistics, Varsavia).

21 Intervento tenuto al convegno “L'accessibilità per le disabilità sensoriali nei musei e in ambito culturale”, venerdì 18 novembre 2016, Ca' Bernardo, Aula B, Dorsoduro 3199, Venezia.

- Braun S. (2007) "Audio Description from a discourse perspective: a socially relevant framework for research and training", *Linguistica Antverpiensia NS*, n. 6, pp. 357-369, <http://epubs.surrey.ac.uk/303024/> (ultimo accesso 2.11.2017).
- Cetorelli Schivo G. (2007) "Museo e mediazione culturale. La pedagogia del patrimonio e i "cittadini invisibili"", <http://www.mecenate.info/gabriella-cetorelli-schivo-museo-e-mediazione-culturale-la-pedagogia-del-patrimonio-e-i-cittadini-invisibili/> (ultimo accesso 24.04.2017).
- ECCOM (2003) "Il patrimonio culturale come strumento di integrazione sociale", Centro Europeo per l'Organizzazione e il Management culturale, Vol. I e Vol. II, <http://www.eccom.it/it/documenti/77-il-patrimonio-culturale-come-strumento-di-integrazione-sociale> (ultimo accesso 05.04.2017).
- Ferri O. (2015) "La vita intellettuale dei ciechi. In "Introduzione all'educazione dei ciechi" di Augusto Romagnoli", *Tiflogia per l'integrazione*, n. 2, aprile-giugno 2015, <http://www.bibciechi.it/publicazioni/tiflogia/201502/201502.htm> (consultato il 24.11.2016).
- Grassini A. (2003) "I ciechi e le arti plastiche. Aspetti psicologici dell'esperienza estetica", in *Ad occhi chiusi nel museo, Atti del convegno / Bergamo 25 ottobre 2002*, a cura di R. Poggiani Keller e C. D'Agostini Bergamo, pp.45-53.
- ICOM (2017) *Glossario dell'accessibilità museale*, a cura di D. Scarpati, Commissione tematica "Accessibilità museale" di ICOM Italia, <http://www.icom-italia.org/images/glossario%20accessibilit%20museale.pdf> (consultato il 23.06.2017).
- Levi F. (2003) "La scelta delle informazioni e la loro traduzione per i disabili visivi nella pratica museale: riflessioni ed esempi", in *Ad occhi chiusi nel museo, Atti del convegno / Bergamo 25 ottobre 2002*, a cura di R. Poggiani Keller e C. D'Agostini Bergamo, pp.55-61.
- López Vera J.F. (2006) "Translating Audio description Scripts: The Way Forward? - Tentative First Stage Project Results", *MuTra 2006 - Audiovisual Translation Scenarios: Conference Proceedings*, pp.148-181, http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Lopez_Vera_Juan_Francisco.pdf (consultato il 2.11.2016).
- Martins C. S. (2012) "Museum audio guides as an accessibility enhancer". In *Accesibilidad en la nueva era de las comunicaciones. Profesionales y Universidad: un dialogo imprescindible*, a cura di C. Álvarez de Morales; C. Limbach; M. Olalla Luque, Granada. Tragacanto. pp. 101-115, <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/8208?locale=en> (consultato il 30.09.2019).
- Neves J. (2012) "Multi-sensory approaches to (audio)describing the visual arts", *Multidisciplinarity in Audiovisual Translation. Multidisciplinarietat en traducció audiovisual*, a cura di E. Di Giovanni, P. Orero, R. Agost MontI 4, pp.277-294, <http://dti.ua.es/es/monti-english/monti-contact.html> (consultato il 21.02.2017).
- Neves J. et al (2012) "Inclusive communication strategies", Department of Languages and Cultures, Centre for Languages and Cultures, University of Aveiro & Imperial College London, <http://discovery.ucl.ac.uk/1451688/e> http://uaonline.ua.pt/upload/med/med__2375.pdf (ultimo accesso 19.07.2017).
- Remael A., Reviens N., Vercauteren G. (eds.) (2015) *Pictures Painted in Words: ADLAB Audio Description guidelines*, Trieste, EUT Edizioni Università di Trieste.

Secchi L. (2003) “Percezione, cognizione e interpretazione delle forme dotate di valore estetico per una didattica delle arti funzionale all’esperienza estetica”, in *Ad occhi chiusi nel museo, Atti del convegno / Bergamo 25 ottobre 2002*, a cura di R. Poggiani Keller e C. D’Agostini, Bergamo, pp.29-44.

Snyder J. (2014) *The Visual Made Verbal: A Comprehensive Training Manual and Guide to the History and Application of Audio Description*, American Council of the Blind, Arlington.

Taylor C. (a cura di) (2012) “ADLAB. Report on user needs assessment”. Report no. 1, ADLAB (Audio Description: Lifelong Access to the Blind) project, [www.adlabproject/eu](http://www.adlabproject.eu) (ultimo accesso 02.11.2017).

SITOGRAFIA

<http://www.veasyt.com/it/post/parco-rossi-accessibile.html>

www.artbeyondsight.org/handbook/acs-guidelines.shtml

www.cavazza.it/drupal/?q=it/node/315

www.guggenheim-venice.it/

www.icom-italia.org

www.museomero.it

www.tooteko.com