

# Per un museo inclusivo: esperienze del Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria

Fabio Martini

Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria, Via S. Egidio, 21. I-50122 Firenze. E-mail: fabio.martini@unifi.it

## RIASSUNTO

L'autore presenta le iniziative del Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria, attivo a Firenze, ispirate al progetto di un "Museo per tutti". Vengono descritte alcune progettazioni per rendere il percorso il più possibile accessibile e inclusivo.

Parole chiave:

museo, accessibilità, preistoria.

## ABSTRACT

*For an inclusive museum: experiences of the Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria*

*The Author presents the activities of the Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria in Florence, inspired to the "Museum for all" project. Some examples of the accessibility practices in the exhibition are exposed.*

Key word:

*museum, accessibility, prehistory.*

Il Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria (MIFiP) è una realtà culturale radicata nel territorio toscano, attua iniziative in campo museale e nella ricerca scientifica, ed è centro di servizi culturali in archeologia preistorica. Fondato nel 1946 da Paolo Graziosi, all'interno di un'iniziativa culturale e politica che vide in prima linea l'allora sindaco di Firenze ed eminenti studiosi cittadini, per molti anni ha avuto la funzione di conservare e classificare le collezioni preistoriche allora presenti a vario titolo a Firenze, con l'obiettivo anche di costituire un importante centro di ricerca, di studio e di didattica nel campo della preistoria (Vigliardi, 2008). Nel 1975 il Museo ha aperto al pubblico le sue collezioni e ha avviato una serie di iniziative nel campo dell'informazione e della ricerca. Da circa un ventennio è stata elaborata una strategia di rinnovamento per una migliore e maggiore fruizione del percorso e di apertura alle diverse categorie di utenza. La guida del Museo viene periodicamente aggiornata (Martini, 2017).

Pur avendo un pubblico ampiamente fidelizzato (popolazione scolastica di ogni ordine e grado, utenza universitaria), il MIFiP ha fatto dell'inclusione, nella sua accezione più ampia, uno degli obiettivi principali della sua politica museale, attraverso progetti e iniziative rivolti all'inclusione di ogni tipo di pubblico. Essere un "Museo per tutti" è nel tempo divenuto il principio ispiratore delle ideazioni e delle realizzazioni delle attività che comprendono, oltre al percorso espositivo, una serie di buone pratiche ampiamente diffuse, armonizzate con l'ambiente di riferimento: laboratori in sede e fuori sede, mostre temporanee, progetti di alternanza scuola-lavoro. Tutto ciò ha reso il MIFiP uno specchio

della realtà sociale nella quale opera, rappresentativo delle necessità culturali. In parallelo al Museo è attiva la componente dell'Istituto, vale a dire quella che elabora iniziative di ricerca e di formazione nel campo dell'archeologia preistorica, in stretta connessione con l'Università di Firenze e con altri atenei, in primis quello senese (progetti, scavi, tirocini, tesi di laurea, borse di studio e di ricerca, assegni di ricerca, convegni). Si tratta di un aspetto identitario importante del MIFiP, che prevede laboratori di ricerca e studio (archeologia delle produzioni, archeozoologia, archeologia del paesaggio, archeoinformatica, antropologia), indagini sulle collezioni, analisi di diagnostica, infine una editoria specialistica con la Collana "Millenni. Studi di Archeologia preistorica" e una divulgativa con la Collana "Guide". Ma, al di là di questi aspetti, il presente contributo si focalizza sull'attività museale.

Le iniziative attualmente in atto hanno avuto l'appoggio finanziario della Regione Toscana, del MiBACT, del MIUR e della Fondazione Cassa di Risparmio di Firenze, importante è stata ed è la collaborazione con i colleghi del laboratorio "Vietato NON Toccare" dell'Università di Siena, sia nella fase di progettazione sia in quella di realizzazione.

Il MIFiP non si propone come museo accessibile, definizione difficoltosa per la variabilità delle disabilità definibili solo nel rapporto tra l'individuo e il suo ambiente, tuttavia tra le sue occorrenze attuali primario è il miglioramento del percorso espositivo. È in atto infatti un progetto di riorganizzazione delle sezioni per quanto riguarda gli aspetti dell'accessibilità, che viene attuato contestualmente al miglioramento della comunicazione presso il pubblico e all'ampliamento

di reti di enti museali per ottimizzare e condividere le esperienze.

La politica del MIFiP prevede azioni di mediazione culturale ispirate all'inclusione, all'accessibilità e al miglioramento della fruizione del patrimonio storico-archeologico, considerate come diritto universale di accesso alla formazione e al lavoro. Motivo ispiratore è la distinzione tra handicap (condizione fisica dell'individuo) e disabilità (lo stato dell'individuo in rapporto all'ambiente di vita: se l'ambiente è accogliente e inclusivo sono meno disabili). Da ciò deriva la necessità di produrre obiettivi (azioni) che non seguano modelli teorici ma pratiche differenziate adattate ai singoli contesti operativi.

L'accessibilità mediante la didattica archeologica è una pratica sistemica che richiede, per valorizzare le risorse territoriali, la creazione di uno status culturale che accolga ogni tipologia di utenza, producendo eventi che intercettino le esigenze sociali di concerto con operatori, famiglie e partenariati locali, garantendo altresì a ogni individuo l'accesso ai servizi educativi in funzione anche del lavoro. Le azioni hanno in comune l'obiettivo dell'integrazione, della fidelizzazione del pubblico e dell'allargamento dell'utenza, l'incremento qualitativo della fruizione e delle proposte formative. Esse si inseriscono nella pluriennale attività del MIFiP e ampliano il suo profilo di ente di ricerca e di formazione arricchendolo di una valenza sociale e conferendogli un ruolo educativo, di coscienza del Sé, di recupero della coscienza civica.

I processi di valorizzazione educativa comprendono, in estrema sintesi, alcuni principali campi di azione, strettamente interconnessi, che possono essere così riassunti:

- visite guidate, lezioni teoriche e laboratori di archeologia sperimentale e simulativa differenziati in base all'età e allo status culturale dell'utenza;

- conferenze e laboratori per bambini, famiglie e adulti;
- relazione diretta con gli insegnanti per la programmazione e corsi di aggiornamento;
- formazione di figure professionali per la didattica museale inclusiva;
- editoria;
- collaborazione con altre strutture museali di enti pubblici e privati per progetti comuni.

L'archeologia viene intesa come scienza della memoria, categoria cognitiva che garantisce la ripetibilità dei gesti e delle esperienze, delle relazioni sociali e che cementa il consorzio sociale. Le iniziative in atto partono da una premessa che consente di interpretare le attività come occasione educativa e formativa, in altre parole esse vogliono esaltare i valori educativi dell'archeologia, per ridare corpo e voce alle reliquie del passato, al fine di dare corpo e voce alle conoscenze del nostro tempo.

Per quanto attiene al percorso espositivo, all'ingresso il visitatore trova la mappa tattile del percorso medesimo (fig. 1), con indicazioni preferenziali di visita realizzate a rilievo e a contrasto cromatico, fruibili da parte di tutti (non vedenti con bastone, ipovedenti e non udenti); inoltre sono indicati i pannelli e le mensole con supporti tattili. Sempre all'ingresso è disponibile una sedia a ruote per chi necessita di una visita fisicamente meno impegnativa. I servizi igienici non sono differenziati per genere e non ne esiste uno riservato ai disabili: anche questa scelta vuole sottolineare l'attenzione a una progettazione "per tutti".

Nel programma di ristrutturazione graduale del Museo particolare importanza viene data al progetto "Vetrine aperte", già in atto. Alcune vetrine contenenti reperti non deperibili (ad esempio resti paleontologici con un notevole grado di fossilizzazione e manufatti in pietra) vengono tenute aperte in modo che il visitatore possa toccare e realizzare un'esperienza diret-



Fig. 1. La mappa tattile collocata all'ingresso, progettata dagli operatori di "Vietato NON Toccare" dell'Università di Siena.



Fig. 2. Una vetrina aperta con zanna di pachiderma in originale.

ta, fisica, estetica-emozionale con l'oggetto esposto (fig. 2). Nel caso di reperti deperibili (crani, materiali organici, manufatti fragili) nelle vetrine aperte sono collocate fedeli repliche tattili (fig. 3). Consideriamo questo progetto uno strumento altamente innovativo in quanto capovolge il paradigma tradizionale che dà senso ai percorsi espositivi: il focus viene rivolto non all'oggetto esposto per un visitatore passivo, ma l'oggetto medesimo deve suscitare una reazione emozionale e conoscitiva in chi lo osserva o lo tocca. Questa esperienza si propone come strumento innovativo nella valorizzazione educativa in quanto, tramite il contatto fisico, intende trasformare i saperi materiali e immateriali, richiamati dalle collezioni esposte, in

strumenti di partecipazione attiva. L'azione del tatto e dell'approccio fisico genera uno stato estetico-emozionale da cui deriva una profonda comprensione dell'oggetto, ne conseguono la radicalizzazione della memoria dell'esperienza fatta e, infine, l'ingresso nella cultura partecipata.

Davanti ad alcune vetrine sono collocati piccoli pannelli esplicativi tattili, con disegno a rilievo dell'oggetto esposto e didascalie in Braille (fig. 4).

È in atto il progetto di ampliare il percorso multisensoriale permanente, che si integra con il percorso tradizionale, con repliche di opere d'arte preistoriche. Focus di una sezione è il significato della figura femminile basato sul dato archeologico rigorosamente interpretato. In quest'ambito si colloca la realizzazione delle "statue parlanti", repliche tattili di manufatti preistorici in scala 1:1, elaborate in modo da essere collegate a un dispositivo vocale, nel quale viene spiegata la natura e il significato del manufatto medesimo, e a un video sottotitolato con traduzione nella LIS (fig. 5). Questo specifico percorso sulla cultura visuale, che prevede numerose repliche tattili, è collegato a laboratori (diversificati per tipologia di utenti) e conferenze sulle analogie con l'arte contemporanea e sulla nascita del sense of beauty. L'arte preistorica è un tema fortemente inclusivo: oltre all'informazione, tocca la partecipazione emotiva, la riflessione storica e la cognizione dei sistemi neurologici. Sul tema il MIFiP ha una lunga tradizione di studi e di ricerca e possiede un ingente patrimonio (reperti in originale, repliche, documenti grafici e fotografici).

Ogni anno si prosegue con l'ampliamento dei laboratori e delle attività pensati per le scuole, per il pubblico



Fig. 3. Una vetrina aperta con repliche di crani.

Sul fondo esempio di pannelli esplicativi, con testi brevi in carattere tipografico grande e a contrasto cromatico.

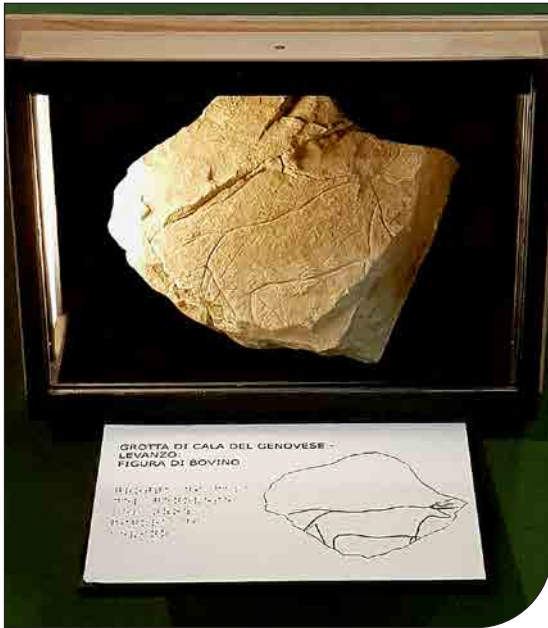


Fig. 4. Pannello esplicativo davanti a una vetrina, con didascalia in Braille e profilo in rilievo dell'oggetto esposto.

ordinario, per l'utenza multietnica, per utenti con disabilità (disabilità visive, sindrome di Down, Alzheimer e altri disturbi cognitivi rientrano nelle varie azioni del progetto "Includi-amo"); per gli ospiti dell'Ospedale pediatrico A. Meyer di Firenze (progetto "ArcheoMeyer") e per i detenuti del carcere fiorentino di Sollicciano (progetto "Libera-Mente") sono realizzati laboratori nelle loro sedi, da anni calibrati di concerto con gli operatori delle due strutture. Vengono reiterati temi già collaudati e introdotti nuovi argomenti sulla base delle richieste degli utenti: scavo simulato, preistoria della Toscana, Firenze prima di Firenze, arte preistorica, i primi strumenti musicali, la prima ceramica, la tessitura.

Un annuale appuntamento che vede il mondo scolastico e il MIFiP operare insieme è il concorso "I bambini raccontano la preistoria", che valuta prodotti di ampia tipologia elaborati in gruppo da singole classi della scuola primaria e secondaria, risultato di una serie di attività formative e informative condotte congiuntamente durante l'anno scolastico sul tema dell'archeologia preistorica.

Hanno superato la fase della sperimentazione e diverranno sistematici i "Campus museali", organizzati nella sede del MIFiP, rivolti a gruppi di giovanissimi utenti, ai quali vengono proposte attività creative e ricreative sempre sul tema della preistoria.

L'obiettivo della fidelizzazione è perseguito mediante la proposta di integrazione del percorso espositivo con laboratori tematici, che riprendono specifiche sezioni del percorso medesimo (preistoria della Toscana, arte, rapporto uomo-ambiente, nascita del rito funerario, produzioni), calibrati in rapporto alla diversa utenza:

bambini, adulti, categorie disagiate, alternanza scuola-lavoro, gruppi multietnici. In questo modo il Museo diviene un luogo di incontro tra esperienze e culture diverse, di scambio tra la "memoria" archeologica e la vita quotidiana. Ne consegue una particolare attenzione ad alcune categorie di "non pubblico" che fanno parte del contesto sociale locale. Le azioni prevedono pratiche partecipative finalizzate alla conoscenza del patrimonio storico-archeologico locale, come strumento di crescita della coscienza civica e senso della propria storia. Si connotano quindi come progetti di inclusione culturale e di lotta alle disuguaglianze, tutti replicabili e proponibili come progetti pilota. Nascono dalla consapevolezza che l'archeologia si coniuga con lo sviluppo inteso come libertà (secondo gli enunciati del Premio Nobel Amartya Sen), identificabile nella realizzazione completa del Sé, e che il valore dell'uguaglianza risiede nella creazione di servizi che diano la possibilità di utilizzare le proprie risorse (capabilities) al fine di "stare bene". Contestualmente quella consapevolezza diviene un processo formativo sociale, ispirato all'accessibilità universale, da intendersi come azione di sviluppo culturale ed economico, ma anche come strumento di attivazione di processi di formazione democratica.

## BIBLIOGRAFIA

MARTINI F., 2017. *Museo Fiorentino di Preistoria. Collezioni, testi e documenti nel percorso espositivo*. Vol. 6, Guide, Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria "Paolo Graziosi", Firenze, 136 pp.

VIGLIARDI A., 2008. *La tradizione fiorentina negli studi sull'Uomo fossile e la nascita del Museo di Preistoria "Paolo Graziosi"*. Vol. 7, Millenni. Studi di Archeologia preistorica, Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria "Paolo Graziosi", Firenze, 88 pp.



Fig. 5. Sulla sinistra in basso, esempio di "statua parlante" tattile (calco del bassorilievo della Venere di Laussel) corredato di un piccolo schermo con messaggio vocale sovrattitolato e spiegazione nella LIS; a fianco, calco di bassorilievo paleolitico con figure zoomorfe. Sulla parete sono dipinte immagini di grandi dimensioni con lo scopo di catalizzare l'attenzione del visitatore.