

Recensioni

Alberto Sdegno, Veronica Riavis
(a cura di)

DAI - Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione

PVBLICA

Alghero 2023

723 pp.

ISBN 978-88-9958-635-5



La praticabilità fisica e virtuale degli spazi unita alla possibilità di usufruire delle tecnologie informative connesse alla comunicazione di beni e servizi, consente a persone con disabilità di poter accedere al patrimonio culturale al pari degli altri membri del contesto sociale. Le ricerche svolte in quest'ambito da chi opera nel settore del Disegno hanno permesso di istruire delle relazioni tra i vari soggetti coinvolti così da avere una visione progettuale più ampia e coordinata degli aspetti indagati.

Incentrato su tali questioni si sviluppa il volume curato da Alberto Sdegno e Veronica Riavis, una raccolta d'atti che comprende due interventi a invito e quarantasei paper selezionati in occasione della seconda edizione del convegno internazionale *DAI - Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione* svoltosi presso la sala conferenze della Torre Santa Maria di Udine l'1 e il 2 dicembre 2023, a trent'anni dalla *Giornata Europea delle Persone con Disabilità* da parte della Commissione Europea, come ci ricordano gli organizzatori dell'evento nel saggio introduttivo al volume *Esperienze in ambito museale e interdisciplinarietà: con il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione* [pp.VI-XV].

I centosei autori sono ricercatori, docenti e dottorandi afferenti a diverse università e istituzioni, direttori di musei, professionisti e studiosi che hanno svolto analisi inerenti al Disegno quale strumento atto a migliorare l'accessibilità e l'inclusione spaziale, socioculturale, cognitiva, psico-sensoriale e museale.

Il volume si apre con la *Presentazione* del presidente dell'Unione Italiana per il Disegno, Francesca Fatta [pp. II-V], prosegue con i contributi dei curatori e quelli a invito di Aldo Grassini (presidente del Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona) che in *I ciechi e la pittura* affronta il tema della trasmissibilità di un dipinto a persone non vedenti e ipovedenti [pp. XVI-XXIX] e di Paola Visentini (responsabile del Museo Friulano di Storia Naturale e del Museo Archeologico dei Civici Musei di Udine) con *Progettare nuove realtà espositive o innovare realtà già esistenti: le soluzioni accessibili adottate dai Civici Musei di Udine* [pp. XXX-XXXVII]. Dopo la sezione introduttiva, i vari interventi vengono articolati entro cinque focus per affrontare e formulare delle soluzioni inerenti alle problematiche emerse dall'approfondimento delle tematiche oggetto del convegno.

Il primo focus, *Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione spaziale*, comprende una serie di articoli che attraverso la disamina di alcuni casi studio considerano la rappresentazione quale strumento orientato alla fruizione fisica o virtuale di spazi considerati – per diverse ragioni – inaccessibili. Le argomentazioni raccolte in questa sezione propongono infatti di superare barriere architettoniche e mentali mediante operazioni di co-design che vedono il coinvolgimento degli inclusi e degli esclusi in un'attività progettuale i cui esiti vengono sperimentati in modalità virtuale, come nel

contributo presentato da Giuseppina Scavuzzo e Patrizia Cannas *Il progetto emancipante: il disegno come strumento di "self-empowerment"* [pp. 4-17], oppure testano prototipi di abachi tattili ideati per poter visitare agevolmente ambienti privi di luce, come descrive Francesco Stilo in *Per un itinerario tattile del sotterraneo come luogo di culto in Calabria* [pp. 80-93]. Ulteriori dissertazioni – tra cui quella di Claudia Pirina, Giovanni Comi e Vincenzo D'Abramo, *Ridisegnare l'archeologia. Il progetto dell'accessibilità in aree archeologiche* [pp. 110-125] – individuano invece principi compositivi capaci di rispondere concretamente alla necessità di rendere accessibili anche i contesti archeologici.

Concludono questa parte due considerazioni: la prima riguardante le istanze innovative e le relative criticità emergenti nella conservazione del patrimonio – questione affrontata da Alessandra Biasi in *Notazioni sull'accessibilità per i beni culturali: l'intreccio tra progetto di restauro e nuove tecnologie digitali* [pp. 126-137] – e la seconda per comprendere come, attraverso la percezione visiva e la fruibilità tecnica, l'architettura o la città possano essere coinvolte nel *Design for all*.

Il secondo focus, dedicato al *Disegno per l'accessibilità e all'inclusione socio-culturale*, esamina alcune proposte di carattere formativo atte a valorizzare il patrimonio culturale tramite percorsi tematici riprodotti con pannelli tattili destinati a diversi fruitori, come nel caso del contributo *Valorizzare la città della memoria: il valore del Disegno per la comunicazione tattile* a firma di Ivana Passamani, Cesira Sissi Roselli e Virginia Sgobba [pp. 152-171] o mediante copie fisiche di manufatti di pregio modellati per consentire l'esplorazione aptica – tematica presentata, per esempio, da Giuseppe Nicastro, Ales-

sandro Luigni e Francesca Condorelli nel contributo *Stampa 3D e fruizione aptica per la valorizzazione del patrimonio culturale abruzzese: il caso studio dei tabernacoli lignei dei frati marangoni tra XVII e XVIII sec.* [pp. 172-187], oppure indagando questioni legate alla leggibilità dei caratteri tipografici. Vengono altresì descritte le riproduzioni virtuali di musei elaborate per poter consultare raccolte eterogenee – come riportano Maurizio Marco Bocconcino, Mariapaula Vozzola e Martino Pavignano in *Il Disegno nelle strategie per la valorizzazione e l'accessibilità del patrimonio museale universitario: la collezione Curioni del Politecnico di Torino* [pp. 200-215] – e gallerie virtuali, predisposte tramite fotografie gigapixel con l'intento di incrementare la diffusione delle opere d'arte, secondo la ricerca di Pedro Cabezas-Bernal, Pablo Rodríguez-Navarro, Teresa Gil-Piqueras, Daniel Martín-Fuentes e Adriana Rossi [*Creating Virtual Art Galleries to improve dissemination and accessibility*, pp. 228-243]. A questi contributi si affianca la narrazione storica di due monumenti espressa efficacemente per mezzo di disegni a mano, e una riflessione sulle competenze che la disciplina del Disegno può offrire nella progettazione di esperienze di arteterapia multimediale. La terza sezione degli atti, dedicata all'*accessibilità e inclusione cognitiva*, si apre analizzando il ruolo del Disegno nell'offrire nuovi strumenti culturali, lessicali, tecnologici e sensoriali utili a potenziare le prestazioni di dispositivi terapeutici in VR per diversi stati psichici, come affrontato da Piergiuseppe Rechichi, Valeria Croce, Marco Giorgio Bevilacqua, *La realtà virtuale nella diagnosi e terapia dei disturbi d'ansia: literature review per individuare contributi e potenzialità del Disegno* [pp. 326-343]. Il focus prosegue con un sistema di strategie di indirizzo e di soluzioni fondate su

una pluralità di linguaggi e sull'impiego di tecnologie digitali volte al potenziamento della fruizione del patrimonio culturale – come esposto da Valeria Menchetelli ed Elisabetta Melloni in *Dall'accessibilità alle accessibilità: il disegno per l'inclusione molteplice del patrimonio culturale* [pp. 344-365] – e in seguito con la programmazione di un sistema di disegno robotico inclusivo presentata da Lorenzo Scalera, Stefano Seriani, Alessandro Gasparetto e Paolo Gallina nel saggio *An eye tracking approach for inclusive robotic drawing* [pp. 364-375]. Si giunge, inoltre, alla riflessione di Massimo Ciammaichella e Luciano Perondi sullo stato dell'arte dell'attuale in merito all'*Editoria e didattica del disegno nelle scuole secondarie di secondo grado* [pp. 376-393]. Nel contributo viene rivolta un'attenzione particolare agli strumenti grafici complementari utili allo sviluppo di conoscenze riferite all'insegnamento del Disegno negli istituti superiori.

La sezione termina con un'esperienza didattica – presentata da Cristina Candito assieme ad Alessandro Meloni in *Un disegno prospettico accessibile. Aspetti percettivi e tecniche didattiche nell'ambito dei disturbi dello spettro autistico* [pp. 394-408] – ideata con l'obiettivo di trasmettere le regole di base per praticare il disegno prospettico a studenti affetti da disturbi dello spettro autistico.

Il disegno per l'accessibilità e l'inclusione psico-sensoriale è esaminato nel quarto focus e inizia documentando, attraverso immagini realizzate appositamente, la percezione visiva e i relativi limiti delle persone con discromatopsie con l'intento di promuovere una cultura visuale inclusiva ed empatica, come esposto da Alice Palmieri in *Questioni di percezione. Racconti inclusivi e visioni insolite nel settore moda* [pp. 412-425]. Per l'ambito cognitivo, troviamo anche *The 3D*

virtual restoration as sensory inclusion: the Samnitic tombs of Santa Maria Capuavetere [pp. 426-441], dove Sara Gonizzi Barsanti presenta le possibili restituzioni immersive degli affreschi di alcune antiche tombe campane. Altri saggi evidenziano invece i nuovi processi comunicativi accessibili e inclusivi attraverso approcci innovativi di apprendimento e di coinvolgimento multisensoriale, come nel capitolo *Flowing accessibility* di Giulio Giordano e Marzia Micelisoipo [pp. 442-453], o hanno evidenziato il ruolo dell'intelligenza artificiale sia in relazione all'accessibilità percettivo-culturale che come strumento di potenziamento delle capacità di visualizzazione, secondo quanto dimostrano Enrico Cicalò, Michele Valentino e Simone Sanna in *Dalle parole alle immagini e dalle immagini alle parole. Traduzioni linguistiche per l'accessibilità visiva attraverso la visione artificiale* [pp. 454-473].

In *Segni e disegni per l'accessibilità ambientale*, Christina Conti e Ambra Pecile presentano invece un approccio sistemico alla progettazione accessibile che introduce le prestazioni delle componenti abilitanti e sensoriali di un ambiente in un processo multidisciplinare e multiprofessionale che pone al centro del progetto le persone nella varietà individuale [pp. 476-489]. Sono presenti, inoltre, anche alcune riflessioni sul potenziale ruolo del Disegno nelle esperienze multidisciplinari e multisensoriali offerte dalla terapia forestale – *FOREST THERAPY - RITORNO ALLA NATURA. Esperienze multisensoriali per il benessere psico-fisico*, contributo a firma di Ornella Zerlenga, Massimiliano Masullo, Margherita Cicala e Rosina Iaderosa [pp. 490-505] – dove si indicano gli esiti riguardanti prodotti di design e comunicazione compiuti nell'ambito delle tecniche di rappresentazione.

Il tema dell'*accessibilità e dell'inclusione museale* – assente, peraltro, nell'edizione precedente – è affrontato nel quinto focus. Sono indicate alcune soluzioni per le disabilità sensoriali e cognitive come i pannelli informativi visuo-tattili per villa D'Este presentati dal Direttore Andrea Bruciatì assieme a Lucilla D'Alessandro, Tommaso Empler e Alexandra Fusinetti in *VILLÆ (Tivoli, MiC). Percorsi di inclusione museale e accessibilità* [pp. 508-521], o l'impiego di guide multisensoriali con testi in Braille, mappe e disegni a rilievo che si trasformano in contenuti multimediali, tridimensionali e audio in realtà aumentata, come descritto da Federico Gabriele D'Intino in *Multi-sensory Guide: designing a new inclusive tool for Cultural Heritage* [pp. 522-537]. Si delinea anche la metodologia indirizzata alla fruizione tattile e cognitiva di dipinti per destinatari ciechi e ipovedenti – come Sonia Mollica descrive nel saggio *Dal modello digitale alla fruizione tattile. Creazione di un percorso museale interattivo e percettivo* [pp. 538-551] – e si riflette sul Disegno in quanto "mediatore culturale" capace di trasformare l'esperienza di un'immagine in un esercizio estetico-percettivo, secondo quanto riporta Elena Ippoliti assieme a Flavia Camagni e Noemi Tomasella in *Modelli visuali cognitivi per l'esperienza museale. Il caso della Galleria Nazionale delle Marche* [pp. 552-561]. Non mancano i suggerimenti di Tommaso Empler, Adriana Caldarone e Alexandra Fusinetti relativamente alle più appropriate modalità di comunicazione atte a consentire un'effettiva accessibilità ai luoghi della cultura a coloro che hanno una disabilità uditiva, visiva o cognitiva [*Procedure per l'accessibilità dei musei. Integrazioni ai PEBA per le disabilità sensoriali e cognitive*, pp. 568-581]. Si specificano inoltre le procedure utili a offrire a un'utenza ampliata di contenuti emersi dallo studio

di un'architettura dipinta su un cartone e le attività illustrate di un progetto finalizzato all'eliminazione delle barriere fisiche e cognitive nei musei e nei luoghi culturali pubblici, come presentato in *Digitalisation, 3D modelling and digital fabrication: an accessibility project for MAO in Turin* da Roberta Spallone, Marco Vitali, Davide Quadrio, Laura Vigo, Mia Landi, Francesca Ronco, Giulia Bertola, Fabrizio Natta e Enrico Pupi [pp. 596-616]. Si riportano altre esperienze in ambito museale: lo studio proposto da Giuseppe Amoroso e Polina Mironenko sugli allestimenti digitali sviluppati per alcuni musei giordani [*Digital Museology. Rappresentazione avanzata di spazi museali per l'accessibilità e l'esperienza interattiva*, pp. 634-647] e il progetto di Luca Zecchin su complessi espositivi sardi [*Disegnare lo spazio e il movimento. Piccoli musei per tutti*, pp. 648-661]. Sono indagate, inoltre, da Mariangela Liuzzo, Dario Caraccio, Egidio Di Maggio e Laura Floriano in *Strumenti digitali per l'accessibilità spaziale di siti culturali complessi* [pp. 662-681] le potenzialità dell'uso integrato del rilievo tridimensionale, della modellazione digitale e delle più recenti tecniche di virtualizzazione finalizzate ad assicurare l'accesso a siti culturali spazialmente complessi, o addirittura inaccessibili, a tutte le categorie di utenti.

In tale ambito si inserisce anche la mostra temporanea progettata e presentata da Manuela Incerti con Stefano Costantini considerando le declinazioni del Disegno e le sue possibili connessioni con i cinque sensi [*Attraversa i tuoi sensi: accessibilità e inclusione nel Museo di Casa Romei a Ferrara*, pp. 682-697]. Conclude la sezione museale il saggio *Modelli fisici per la percezione aptica di architetture dipinte: la Trinità di Masaccio* di Alberto Sdegno e Camilla Ceretelli, in cui si presenta lo studio svolto per

accrescere le potenzialità comunicative di un dipinto in termini di percezione spaziale, attraverso l'elaborazione di una *maquette* tridimensionale digitale dell'ambiente raffigurato e la sua riproduzione in un modello fisico capace

di rendere fruibile l'opera anche a un pubblico non vedente o ipovedente [pp. 710-723].

Il volume, disponibile in *open access* [1], offre nel suo complesso un'interessante panoramica sulle ricerche svolte

nell'ambito dell'accessibilità e dell'inclusione da chi opera nel settore del Disegno, stimolando al contempo riflessioni multidisciplinari e nuove iniziative.

Silvia Masserano

Nota

[1] Il link per il download del libro è: <<https://www.publicapress.it/index.php/book/dai2023/>> (consultato il 15 maggio 2024).

Autore

Silvia Masserano, Dipartimento Politecnico di Ingegneria e Architettura. Università degli Studi di Udine, silvia.masserano@uniud.it