

P O M P E I I

05



E-Journal

Scavi di Pompei

22/04/2024

Una nuova cultura della disabilità: Pompei apre al pubblico con disabilità intellettiva

Veronica Cicalò¹, Carlo Riva², Arianna Spinosa³

La progettualità della guida *Museo per Tutti* di Pompei si è inserita all'interno di una visione nuova di accessibilità del parco archeologico che vede la città antica come un luogo di incontro inclusivo, dove si manifesta un continuo dialogo multidisciplinare e multilingue fondato sulla complessità e dove la diversità è un arricchimento reciproco tra il sito e le persone che lo frequentano.

Il progetto di una guida in linguaggio facilitato "easy to read" (Cetorelli, Papi 2024), e in Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA), con pittogrammi e immagini, nasce da un'urgenza, maturata durante il periodo pandemico che ha comportato la chiusura dei luoghi della cultura. Un momento che ha segnato profondamente il ripensamento dei servizi museali in termini di fruizione di quei luoghi che per loro naturale propensione rappresentano nella vita delle persone uno spazio dove si esercita un benessere psicofisico e dove si esplica la forma più alta di bellezza come valore irrinunciabile.

L'impossibilità di accedere da parte di tutti, generata dallo stato di pandemia, ha accelerato quel processo di trasformazione, a Pompei già in corso anche a fronte dell'imponente incremento turistico, di utilizzare nuovi linguaggi e nuove modalità di fruizione dei luoghi, della tecnologia e dei nuovi strumenti digitali.

In questo Pompei, come città antica che vive nel contemporaneo e con esso si trasforma e dove la comunità si riconosce e ritrova le

proprie radici, diviene il luogo per eccellenza di sperimentazione di nuovi linguaggi e di nuove forme di comunicazione, ma soprattutto rappresenta un luogo della cultura in cui si pensa in modo accessibile e inclusivo.

La guida *Museo per Tutti* di Pompei nella sua struttura generale guarda il parco archeologico attraverso il suo territorio circostante di cui ne è parte integrante e con cui si connette, a partire dalle relazioni paesaggistiche con il Vesuvio, suo elemento caratterizzante, fino ai collegamenti esterni con la città nuova. Dunque risponde alla contemporanea visione della Grande Pompei, dove la città antica è uno degli elementi principali di un parco diffuso, che abbraccia un territorio molto più ampio, costituito da una molteplicità di paesaggi archeologico-culturali. Inoltre la guida accessibile si fonda su di una concezione del sito nella sua scala urbana come città, già ben definita nell'intervento di *Pompei per tutti* (Sirano, 2016; Iadanza et al., 2020), che nel 2016 ha dotato il sito archeologico di un percorso accessibile senza barriere architettoniche, consentendo ai visitatori tutti, anche quelli con ridotte capacità motorie, di attraversare il sito dall'Anfiteatro al Foro per vivere un'esperienza culturale completa, di immergersi in una vera città antica romana.

Su questa "dorsale accessibile" si sono innestate negli ultimi anni alcune esperienze più puntuali, tra cui laboratori inclusivi, attività formative, visite speciali, progetti accessibili, apporti digitali, che hanno consentito di avviare strategie di fruizione inclusiva che riguardano

¹ Coordinatrice Museo per tutti – L'Abilità

² Direttore dei servizi associazione L'Abilità onlus

³ Parco Archeologico di Pompei, Ufficio Accessibilità

l'intera città, così da inaugurare una nuova stagione per il Parco, quella di *Pompei per e con tutti*. Di conseguenza il miglioramento della percorribilità del sito ha innescato un processo di ampliamento delle aree visitabili, al di fuori dei consueti circuiti turistici, tale da dare la possibilità ad un pubblico sempre più ampio, di vivere al meglio e secondo le proprie attitudini e capacità la propria Pompei. Si è generata pertanto l'occasione di accogliere diverse realtà locali e di istituire una rete tra istituzioni, associazioni, scuole, dove si portano avanti progetti di inclusione sociale che hanno contribuito a rendere Pompei un contesto di vita abituale anche per categorie di visitatori con esigenze diverse.

Le guide accessibili di seguito esplicate nei loro contenuti e nel percorso progettuale, messo in campo dalla stretta sinergia tra i funzionari e i collaboratori del Parco Archeologico e gli specialisti dell'Associazione l'abilità onlus di Milano, rappresentano un traguardo importante per il progetto generale di accessibilità del sito di Pompei. Esse sono una parte fondamentale di un processo, attualmente in corso, che si pone come obiettivo primario quello di far comprendere a tutti il luogo che si sta visitando, di accedere alle informazioni che trasmette, di attivare nuove chiavi di lettura degli spazi attraversati.

Tale iniziativa è pertanto inserita nelle progettualità che caratterizzano le future sfide del Parco che vedono nell'attuazione del PNRR, investimento 1.2 accessibilità per la Direzione generale Musei, il raggiungimento di una accessibilità completa della città archeologica da parte di tutti e dove ciascuno possa esplicitare il livello più alto di libertà di fruizione del sito in base alle proprie capacità e senza dover affrontare ostacoli fisico-culturali.

Una nuova cultura della disabilità

Cosa significa educare una società a una

nuova cultura della disabilità? Significa pensare a nuovi spazi e opportunità educative per riscrivere i significati dell'inclusione in luoghi nuovi, con linguaggi adeguati e con la mediazione di facilitatori che riscrivono la persona con disabilità in bisogni e diritti salvaguardati (Schianchi, 2012). Educare a una nuova cultura della disabilità significa quindi trovare nuove modalità per favorire l'incontro con la disabilità nei contesti che erroneamente sono ritenuti non adeguati o non pertinenti perché ritenuti difficili, complessi per la vita della persona con disabilità (Cetorelli et al, 2017). Far incontrare le persone con disabilità intellettiva con i luoghi d'arte è stato nel tempo passato e talvolta ancora oggi un'azione ritenuta non necessaria perché l'assunto di museo o luogo d'arte o di cultura come luogo solo per altri pubblici ha prevalso sull'inclusione di queste persone: come far capire l'arte ad una persona che ha problemi di comunicazione, di orientamento spaziale e temporale, di attenzione (Vianello, 2015) e quindi di lettura della storia e dei suoi simboli, di un popolo che non esiste più, di divinità scomparse, di una pioggia di lapilli?

Museo per tutti – un servizio dell'Associazione l'abilità onlus di Milano attivo dal 2015 e che rende accessibili musei e luoghi di cultura alle persone con disabilità intellettiva - si è assunto la responsabilità di pensare e istituire l'accessibilità per questo tipo di pubblico e i loro caregivers a Pompei in un lavoro lungo e intenso, reso possibile grazie alla coconduzione delle azioni progettuali dei funzionari e dei collaboratori del Parco Archeologico di Pompei.

La sfida a Pompei per l'accessibilità alle persone con disabilità intellettiva

L'inclusione di persone con disabilità intellettiva non è solo una novità nel panorama dell'accessibilità museale ma oltre che essere un

diritto sancito diventa vera quando si realizza *qualcosa* che definisce obiettivi specifici condivisi da tutti gli attori in causa, dal direttore del museo, ai funzionari, agli esperti in accessibilità.

Fare inclusione è quindi un processo che a Pompei ha previsto la stesura di una *road map* che ha dovuto definire:

- cosa rendere accessibile
- come rendere accessibile
- quali caratteristiche doveva avere il percorso di visita
- perché rendere accessibile
- quali regole favorissero la piena inclusione.

La mission di *Museo per tutti*, nella complessità di Pompei, si è sviluppata in un lavoro di oltre due anni culminato nella realizzazione di strumenti accessibili che consentono alle persone con disabilità intellettive di vivere un'esperienza cognitiva ed emotiva ricca di senso all'interno dell'area archeologica.

La collaborazione sinergica tra lo staff del Parco e l'equipe di Museo per tutti si è mossa a partire dalla necessità di rispondere a specifici bisogni di questo pubblico, bambini-ragazzi-adulti, quali:

- *proporre informazioni chiare su luoghi e reperti* al fine di costruire un racconto coinvolgente che ne restituisse caratteristiche, funzione e storia a persone che possono presentare difficoltà nei tempi lunghi di attenzione, nella comprensione di parole non usuali nella loro quotidianità, nel comprendere la dimensione del passato e la funzione dello studio delle civiltà;
- *sostenere l'orientamento e il movimento autonomo* della persona con deficit nell'orientamento spaziotemporale all'interno dell'area archeologica, contenendo il più possibile il senso di smarrimento in un luogo vasto e sconosciuto che può inoltre scatenare stress psicofisico o malessere;
- *trasformare la visita in un processo di vera e propria scoperta* utilizzando dei linguaggi e un vocabolario adeguato alla fruizione del contesto e dell'opera (affreschi, mosaici) così

che la persona con disabilità intellettiva migliori la propria qualità di vita (Kandel, 2017) con il fare nuove esperienze dirette piacevoli e senza comportamenti problematici che possono scatenarsi se non c'è una spiegazione adeguata di quello che si sta vivendo.

Per garantire l'accessibilità cognitiva dei singoli contenuti però risultava altrettanto importante rispondere ad altri due macro-obiettivi:

- *rendere evidente la duplice natura di Pompei, città e parco archeologico* e restituire in modo organico tale dualità. Fin dalle prime fasi di progettazione, infatti, si è constatata la necessità di esplicitare che l'area archeologica oggi visitabile altro non è che l'insieme di spazi, pubblici e privati, un tempo vissuti da persone reali. Tale esigenza è legata al rischio che alcuni visitatori con disabilità intellettive non percepiscano i resti archeologici come un paesaggio urbano reale dotato, in passato, di caratteristiche differenti da quelle visibili oggi.
- *costruire un ponte tra il concetto di città moderna e quello di città antica*. Pompei, infatti, rappresenta un *unicum* eccezionale che permette la totale immersione negli stili di vita e nelle abitudini dei suoi abitanti. Consuetudini che, seppur in parte differenti, mostrano non poche similitudini con il vivere moderno. Sfruttare tali assonanze è una chiave di lettura fondamentale per riportare alla sfera del concreto e dell'esperito ciò che altrimenti resterebbe astratto e quindi difficilmente comprensibile da parte del pubblico con disabilità intellettive.

Il risultato di tali riflessioni è un percorso accessibile che consta di 16 tappe comprendenti alcuni dei luoghi più rappresentativi dell'antica città di Pompei: ville come i *Praedia* di Giulia Felice, esercizi commerciali come il *Thermopolium* di Vetutius Placidus, fino agli edifici pubblici come le Terme Stabianae e il Foro.

Un approfondimento specifico è stato infine dedicato all'Antiquarium e a nove tra reperti e opere d'arte in esso conservati. La varietà dei luoghi e degli oggetti presentati all'interno del percorso permette di restituire l'idea della vivacità cittadina.



fig.1

Il percorso è presentato e spiegato all'interno di una guida, declinata in due versioni, che sfruttando linguaggi differenti, permette di raggiungere pubblici con esigenze diverse: una versione scritta in *easy to read*, pensata per persone in grado di leggere in autonomia o di ascoltare con attenzione un racconto; una versione tradotta con i simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA), pensata per persone con capacità di comunicazione e comprensione più compromesse e tempi di attenzione più brevi. (Fig. 1)

Questa guida accessibile di Pompei (scaricabile gratuitamente dal sito www.pompeisites.org e da www.museopertutti.org) rappresenta un facilitatore fondamentale, capace di rendere più autonomo il visitatore nella comprensione delle informazioni e quindi nella relazione che instaurerà in seguito con spazi e oggetti. Dal punto di vista pedagogico, questo facilitatore rientra pienamente nella categoria degli strumenti di mediazione (Palmieri, 2018), strumenti cioè capaci di modificare, con la loro presenza, lo svolgimento di una

determinata azione. A favorire l'interazione tra patrimonio culturale e persona con disabilità sono infatti proprio questi mediatori che rendono possibile l'assegnazione di significati sempre nuovi e personali di ciò che si osserva e si vive. I mediatori, infatti, permettono di fare esperienza del proprio vissuto, costruendo su di esso riflessioni e nuovi saperi capaci di arricchire il proprio bagaglio personale. I facilitatori svolgono un ulteriore ruolo fondamentale: proiettare la persona al di fuori dei contesti consueti, favorendo la sua partecipazione ad azioni e situazioni sociali condivise.

Il processo di lavoro

L'attuazione del progetto si è articolata in 4 fasi principali, l'una concatenata all'altra:

1. Fase 1: Formazione del personale del Parco Archeologico di Pompei

Momenti formativi introduttivi è stato proposto allo staff di Pompei che ha collaborato alla scrittura della guida facilitata. Tale formazione ha previsto un approfondimento sulla disabilità intellettiva al fine di sensibilizzare il personale e aiutarlo nell'individuazione di nuove strategie di comunicazione e relazione più rispondenti alle esigenze delle persone con disabilità cognitive.

2. Fase 2: Individuazione del percorso di visita accessibile.

In questa fase sono state individuate le varie tappe del percorso valutando la valenza storico – artistica e il livello di rappresentatività di luoghi e singoli reperti. Tenendo conto anche delle caratteristiche fisiche e della complessità degli spostamenti all'interno di Pompei, il percorso di *Museo per tutti* si è inserito su quella che viene definita come “dorsale accessibile”, ovvero la zona dell'area archeologica che è stata più interessata da una serie di interventi finalizzati a garantirne l'accessibilità fisica.

3. Fase 3: Costruzione della guida.

La realizzazione della guida facilitata prevede un lavoro di rielaborazione dei materiali didattici e educativi normalmente utilizzati

dal pubblico generalista. Attraverso un confronto continuo tra i due gruppi di lavoro sono state quindi identificate le informazioni chiave e le modalità di racconto più efficaci per comunicare appunto ogni singola spiegazione, ad esempio della casa dei Vettii o del Foro, dell'affresco della Villa dei Misteri o delle Terme.

Una continua riflessione sulle varie tipologie di strumenti pedagogici utilizzabili ha portato l'equipe di *Museo per tutti* ad ampliare la gamma di facilitatori realizzati per una vera inclusione. Oltre alla guida descrittiva ed esplicativa, nelle due versioni già citate, sono state inoltre fatte per Pompei:

- una mappa semplificata (Fig. 2)
- agende visive per immagini dei percorsi (Fig.3)
- materiali visivi aggiuntivi in CAA a disposizione dei caregivers per la costruzione di altri strumenti comunicativi dedicati.

La presenza di materiali differenti permette ai lettori e ai loro caregivers di scegliere gli strumenti più adatti alle proprie esigenze e di modulare l'intensità del lavoro di preparazione alla visita. La scelta di diversificare i facilitatori nasce dalla consapevolezza che l'accessibilità totale di una informazione, così come di un oggetto o di uno spazio, sia in realtà un'utopia (Mangiatordi, 2019), un orizzonte verso cui tendere, poiché le facilitazioni apportate su un testo, adatte per alcuni individui, potrebbero non esserlo per altri. Risulta quindi fondamentale proporre delle alternative valide che aiutino realmente il singolo individuo e il suo caregiver nella personalizzazione delle attività (Cottini 2016). La libera consultazione, analisi e stampa delle pagine della guida dai siti preposti permette così alla persona con disabilità o al suo caregiver, dall'insegnante al genitore, dall'educatore all'amico, di scaricare e stampare e quindi comporre la propria guida personale adatta al suo bisogno e aiuto pratico durante la visita stessa oltre che diventare strumento utile nei giorni precedenti alla visita

e poi nella fase metacognitiva del ricordo nel tempo post visita.

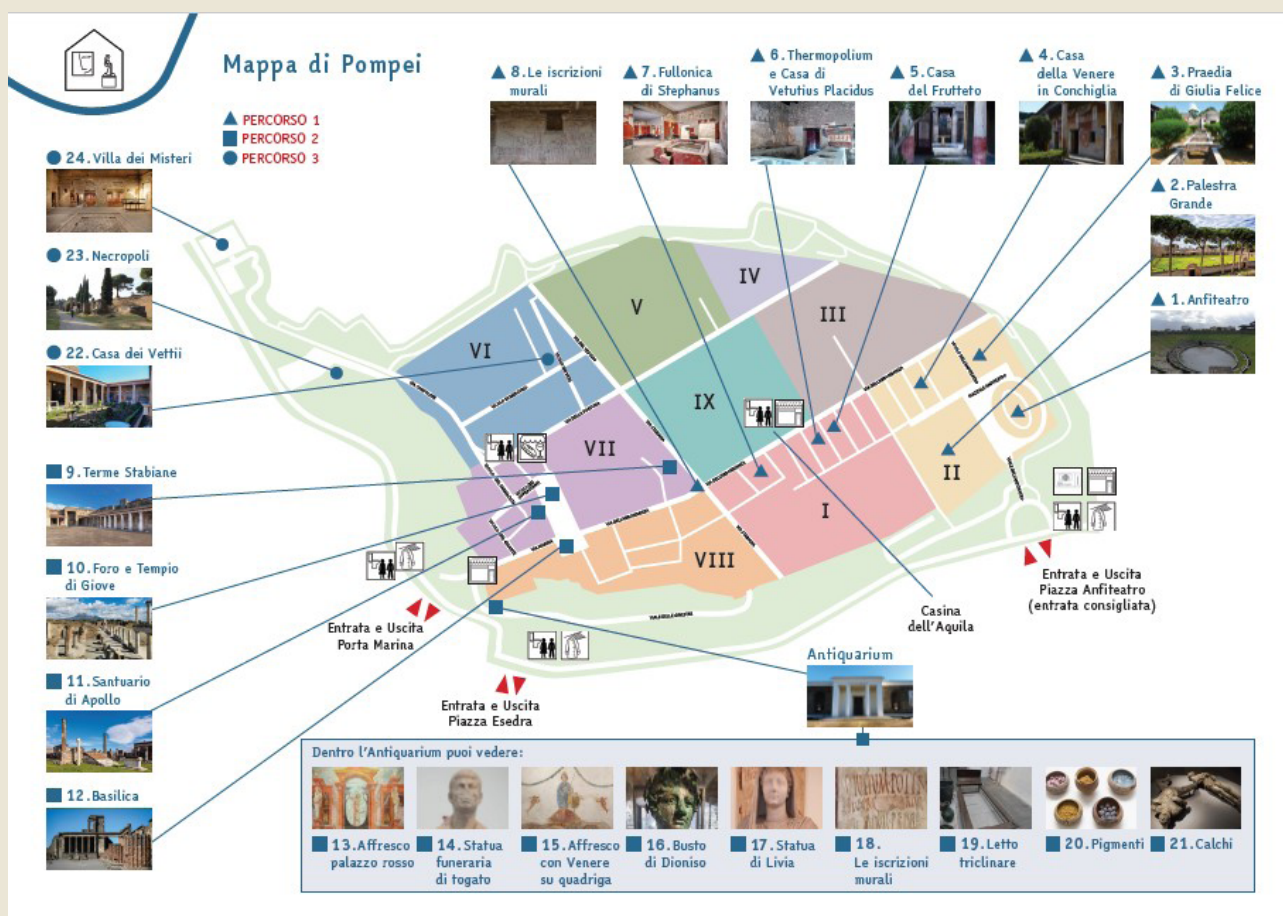


fig.2



fig.3

4. Fase 4: Revisione e validazione.

Oltre alle revisioni interne, tutti i testi realizzati sono stati sottoposti ad un processo di validazione condotto da parte di alcuni gruppi di persone con disabilità intellettive afferenti alle associazioni del territorio *La Scintilla* e *Il Tulipano*. Per *La Scintilla* hanno partecipato 15 persone con disabilità intellettive differenti; per *Il Tulipano* invece sono stati creati tre gruppi di lavoro differenti, in base alle competenze dei partecipanti, per un totale sempre di 15 persone. Compito affidato ai validatori era quello di individuare tutti i punti critici della guida loro fornita, valutando elementi come: la chiarezza delle parole utilizzate, la piacevolezza di lettura, l'utilità delle informazioni riportate, l'efficacia delle spiegazioni e degli esempi suggeriti. La validazione ha previsto anche la visita a Pompei da parte di entrambi i gruppi al fine di testare concretamente l'utilità dei testi letti precedentemente. Le risposte ai report affidati ai validatori hanno permesso alla nostra equipe di apportare correzioni e aggiunte utili a migliorare la leggibilità e la fruibilità della guida.

La variabilità delle competenze delle persone coinvolte nella validazione ha messo in luce approcci totalmente differenti alla guida ma anche agli stessi spazi di Pompei. Per alcuni validatori con buoni livelli di comprensione, infatti, un tema fondamentale era quello dell'orientamento spaziale e la chiarezza assoluta dei termini utilizzati. Per validatori con disabilità intellettive di grado inferiore, invece, l'attenzione si è più orientata alla comprensibilità generale dei testi forniti al fine di rendere più fluida possibile la narrazione.

La strutturazione del lavoro appena presentata rende evidente una caratteristica propria della guida *Museo per tutti*: la piena partecipazione della persona con disabilità intellettiva. La guida facilitata, infatti, si pone come risultato dell'incrocio di sguardi diversi: quello dello staff di Pompei che delinea l'orizzonte di significati

verso cui tendere; quello dei validatori con disabilità intellettive che indicano le vie concrete attraverso cui muoversi e quello dell'equipe di *Museo per tutti* che si è posto come mediatore di queste due dimensioni. Tale approccio risulta determinante per rispettare una delle richieste più fortemente avanzate dalle persone con disabilità: “non scrivete su di noi senza di noi”⁴.

La guida Museo per tutti di Pompei

L'impianto della guida Museo per tutti prevede la suddivisione in capitoli, ciascuno dei quali associato ad un colore e un simbolo specifico. Tali elementi grafici non hanno un valore meramente estetico ma risultano funzionali al riconoscimento visivo, immediato, dei vari materiali.

Questa impostazione, che può essere in parte adattata alle peculiarità dei singoli luoghi di cultura, rimane nella sua struttura essenziale sempre costante per tutte le guide realizzate. Questo fa sì che il visitatore, interessato a visitare musei diversi e che abbia imparato ad utilizzare lo strumento, lo ritrovi sempre uguale, senza doversi costantemente adattare a soluzioni grafiche e stili comunicativi sempre diversi.

La strutturazione in capitoli interessa tanto la versione della guida in easy to read quanto quella scritta con i simboli della CAA. A differenziare le versioni, oltre al linguaggio, è il livello di approfondimento delle informazioni che risulta più alto nella versione in easy to read.

Nello specifico, la guida *Museo per tutti* di Pompei è strutturata in tre macro-capitoli presentati all'interno di un indice esplicativo:

⁴ [https://www.anfjas.net/dld/files/Documenti%20Versione%20Facile%20fa%20leggere/NON_SCRIVETE_SU_DI_NOI_SENZA_DI_NOI\(1\).pdf](https://www.anfjas.net/dld/files/Documenti%20Versione%20Facile%20fa%20leggere/NON_SCRIVETE_SU_DI_NOI_SENZA_DI_NOI(1).pdf)

1. La *guida sociale*, una raccolta di schede sintetiche che forniscono tutte le informazioni pratiche per organizzare la visita e comprendere l'esperienza che si vivrà all'interno di Pompei. (Fig. 4 e 5)

Tali schede sono utili per rendere consapevole il visitatore anche delle condizioni spaziali e sensoriali del luogo che visiterà. L'esplicitazione e l'anticipazione di tali informazioni restituisce alla persona la possibilità di scelta, rende l'individuo consapevole delle situazioni a cui andrà incontro potendo quindi controllare eventuali stress legati al contatto con luoghi ed esperienze nuove⁵.

2. La *mappa semplificata*, uno strumento che permette al visitatore di individuare le varie tappe del percorso e di orientarsi all'interno del Parco. Questa mappa riporta inoltre l'indicazione di tutti i servizi a disposizione del pubblico.

3. *Pompei*, un capitolo di approfondimento che ripercorre la storia della città fino a spiegarne la trasformazione in Parco Archeologico. Questa narrazione ha aperto alla possibilità di ulteriori digressioni presentate all'interno di due box di approfondimento: uno trattante l'eruzione del Vesuvio ed uno dedicato alla figura degli archeologi e al loro lavoro.

In chiusura del capitolo è inoltre inserita una *linea del tempo* in cui sono riportati sinteticamente gli eventi fondamentali. Quest'ultima adotta una peculiare struttura verticale, che riprende quella delle agende visive utilizzate in ambito educativo, che rende ancora più esplicita ed immediata la sequenza temporale degli eventi. Questo strumento può essere utilizzato per approcciarsi in modo più semplificato alla storia della città, insieme al testo narrativo. (Fig. 6)

La visita a Pompei. Questo è il capitolo più ampio e ricco dell'intera guida poiché raccoglie tutte le schede descrittive delle 16

tappe del percorso. In apertura di capitolo, il percorso è presentato con delle agende visive in associazione a definizioni estremamente sintetiche della funzione dei singoli luoghi descritti. Anche questo strumento può essere utilizzato da solo, per fornire informazioni di base sui luoghi che si vedranno, o in associazione alle schede, come riassunto delle tappe del percorso di visita. (Fig. 7)


Per favorire un utilizzo più agile della guida, ma anche per facilitare la visita stessa, il percorso è stato suddiviso in tre parti, ognuna delle quali è pensata per concludersi in prossimità di una delle uscite del Parco Archeologico. Il visitatore, quindi, può modulare l'esperienza in base ai propri interessi ma anche alle proprie capacità fisiche; il Parco, infatti, ha caratteristiche morfologiche che rendono la visita impegnativa dal punto di vista psicofisico, di conseguenza è fondamentale dare la possibilità di costruire un'esperienza il più possibile su misura. Questo però non esclude la possibilità di selezionare singole tappe, inserite nelle diverse parti del percorso o, al contrario, di effettuare anche una sola tappa, programmando più visite nell'arco del tempo. All'interno del capitolo sono inserite anche delle schede dedicate all'approfondimento di alcuni aspetti della vita pompeiana: le abitazioni, le abitudini, la vita comunitaria. Questi, altro non sono che i temi introduttivi alle diverse tipologie di costruzioni che si incontrano all'interno del parco durante la visita: le abitazioni private, gli esercizi commerciali e gli edifici pubblici. (Fig. 8)


La narrazione costruita su queste basi rende molto chiaro il parallelismo tra alcune abitudini antiche e quelle moderne. Un aspetto che l'equipe di *Museo per tutti* ha utilizzato per restituire un'immagine del passato più concreta: ritrovare nel tifo per i gladiatori degli antichi pompeiani lo stesso

⁵ L'imprevedibilità e la difficoltà di adattamento al contesto sono alcuni fattori che possono rendere difficile il vivere quotidiano della persona con disabilità al di fuori dei suoi contesti di vita abituali. Al contrario, la prevedibilità e la programmazione delle attività sono elementi che possono aiutare la persona ad affrontare la quotidianità con più bassi livelli di stress e di ansia.

entusiasmo degli appassionati di calcio odierni, rende più comprensibile la forma e la struttura dell'anfiteatro che, spogliato della sua funzione, apparirebbe semplicemente come un grande spazio con delle gradinate. Scoprire che


l'abitudine dello street food ha origini antiche, rintracciabili nei termopoli pompeiani, aiuta a immaginare questi cittadini più simili a noi con gusti e stili di vita affini ai nostri.


 7. Consigli per visitare Pompei





Il periodo migliore per visitare il Parco sono i mesi meno caldi:

Primavera	Autunno
• aprile	• settembre
• maggio	• ottobre
• giugno	

Metti vestiti e scarpe comode. 






























Porta una giacca se piove. 

Porta una bottiglietta d'acqua. 



Dentro Pompei stai attento alla strada perché è fatta di pietra e puoi scivolare. Qui ci sono tante persone e puoi sentire molto rumore.

(18)

Le	regole	di	Pompei
			
Non correre.	Non toccare.	le	opere d'arte.
			
Non gridare.	Puoi	fare fotografie	senza flash.
			
Puoi	bere	quando	sei
			
nelle	strade	di	Pompei.
			
Puoi	mangiare	quando	sei
			
ai	bar	o	alla
			
			Casina dell'Aquila.
			

(13)

fig. 4e5

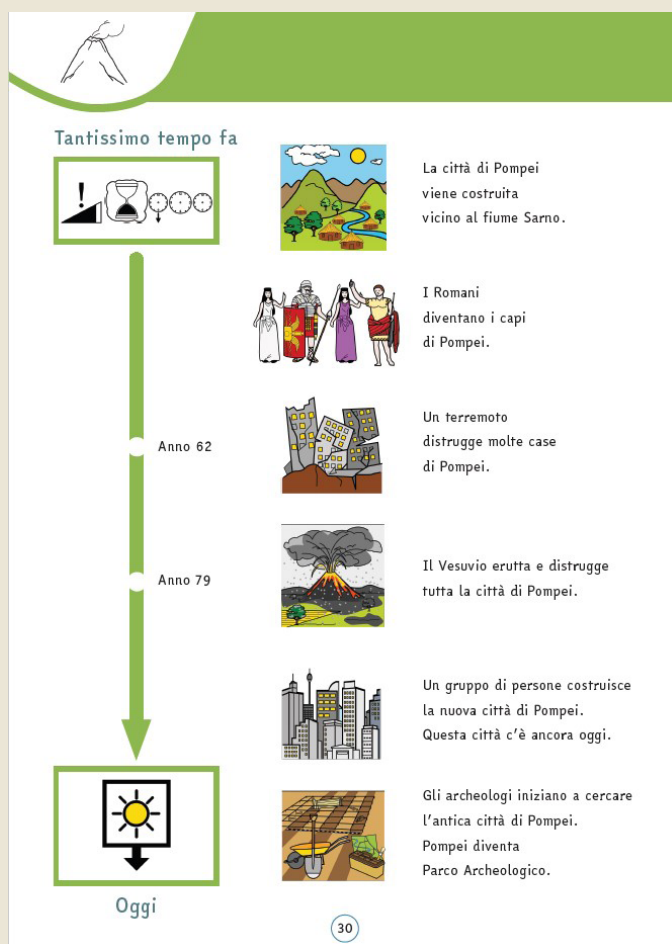
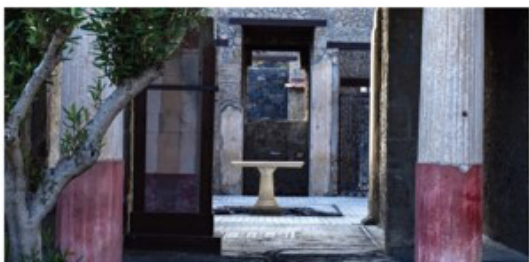


fig. 6

▲ 5. Casa del Frutteto

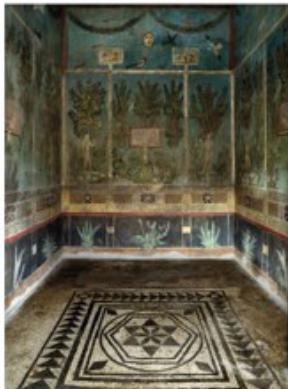


Questa era la Casa del Frutteto. Oggi non sappiamo chi abitava in questa casa, ma erano persone importanti. Infatti la casa si trova sulla Via dell'Abbondanza, la strada più importante di Pompei.


In questa casa puoi vedere 2 affreschi molto belli. Un affresco è un dipinto fatto sul muro.

Di solito gli affreschi erano nelle stanze dove potevano entrare tutte le persone invitate in casa così potevano vederli. Questi due affreschi invece si trovavano nelle stanze da letto dove andavano solo le persone che abitavano in quella casa. Le stanze da letto si chiamavano cubicoli.

61



In una stanza della casa puoi vedere il primo affresco. Nell'affresco vedi un grande giardino.



In questo giardino ci sono:

- Tanti uccelli diversi che volano nel cielo.

Puoi vedere uccelli grandi o piccoli, neri o bianchi.

62

fig. 7

Qui vedi il disegno di una casa di Pompei dove è stato tolto il tetto per farti vedere come era fatta dentro. Prova a cercare nel disegno le stanze della casa.

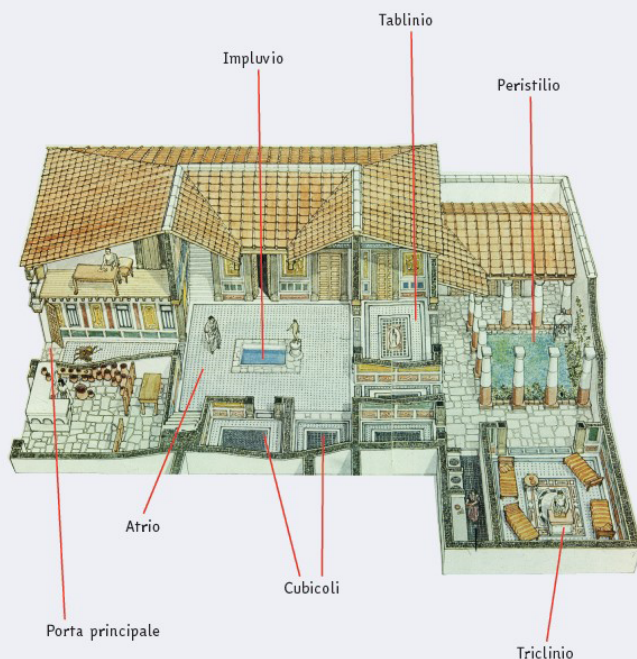


fig. 8

I linguaggi accessibili della guida Museo per tutti

Come già accennato nei paragrafi precedenti, per la costruzione della guida facilitata sono stati utilizzati due linguaggi differenti così da raggiungere un più vasto pubblico possibile.

- *Easy to read* è un linguaggio codificato a livello europeo, introdotto attraverso il progetto *Inclusion Europe*, definito per la costruzione di informazioni facili da leggere da parte di persone con disabilità intellettive. Le linee guida⁶ fornite dal progetto definiscono le modalità di gestione di tutti i tipi di informazione.

Sulla base di queste linee guida, l'equipe di *Museo per tutti* ha rielaborato i testi con caratteristiche ben precise:

- *Frase brevi e con una sintassi semplice.* Costruzioni non troppo complesse rendono, infatti, la lettura più sostenibile e permettono una gestione più lineare delle informazioni per questo tipo di pubblico.

- *Termini di uso comune e di facile comprensione.* I termini complessi o tecnici vengono evitati, se non necessari, o sostituiti con spiegazioni che ne chiariscano il significato attraverso esempi concreti o riferimenti a cose, luoghi o esperienze che le persone con disabilità intellettive possono conoscere direttamente. Per garantire la fruibilità dei testi si presta anche una particolare attenzione al come veicolare informazioni astratte, come concetti simbolici, date o tutte le informazioni che richiedono uno sforzo immaginifico, che vengono sempre ricondotte al mondo concreto e tangibile attraverso esempi di situazioni reali o il riferimento a oggetti noti.

⁶ Per un approfondimento più puntuale sulle linee guida dell'*easy to read* rimandiamo a https://easy-to-read.inclusion-europe.eu/wp-content/uploads/2014/12/IT_Information_for_all.pdf

di linguaggio che sfrutta il canale visivo e l'immediatezza delle immagini utilizzate. Tra le diverse tipologie di simboli a disposizione degli utenti, quello scelto dall'equipe di *Museo per tutti* è il sistema di ARASAAC⁸ (Centro Aragonese di Comunicazione Aumentativa Alternativa). (Fig. 9 e 10)

La guida realizzata in CAA presenta una selezione più stringata delle informazioni e un sistema narrativo ancora più semplificato. Pittogrammi e immagini utilizzate sono selezionate per evitare l'ambiguità interpretativa così da facilitare l'immediato riconoscimento di ciò che viene rappresentato.

Gli sviluppi del lavoro di accessibilità all'interno del Parco Archeologico di Pompei

Nell'arco dei prossimi mesi prenderà il via il lavoro di accessibilità guidato da *Museo per tutti* anche all'interno dei siti del territorio del parco archeologico di Pompei.

Il desiderio dell'equipe di *Museo per tutti* di raggiungere sempre più luoghi di cultura fruibili con la volontà civile della direzione del Parco Archeologico di Pompei di allargare anche ad altri siti l'accessibilità per le persone con disabilità intellettiva si coniugano così nella costruzione etica di una nuova cultura della disabilità.

⁸ <https://arasaac.org/>

Bibliografia

Beukelman Mirenda 2019 = D.R. Beukelman e P. Mirenda, *Manuale di Comunicazione Aumentativa Alternativa*, Erickson. 2019.

Cetorelli, Guido M.R. 2017 = G. Cetorelli, M.R. Guido (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti – Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, Quaderni della valorizzazione NS4, MiBACT Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo, Roma 2017.

Cetorelli, Papi 2024 = G. Cetorelli, L. Papi (a cura di) *Manuale di progettazione per l'accessibilità e la fruizione ampliata del patrimonio culturale. Dal Funzionamenti della persona ai funzionamenti dei luoghi della cultura*, Roma 2024.

Cottini 2016 = L. Cottini, *L'autodeterminazione nelle persone con disabilità. Percorsi educativi per svilupparla*, Erickson. 2016.

Iadanza, Martellone, Spinosa, Vitagliano 2020 = M. Iadanza, A. Martellone, A. Spinosa, G. Vitagliano, *Pompei per tutti: un modello per uno sviluppo inclusivo dei luoghi culturali*, in “Quaderni della Valorizzazione” n. 7/2020, a cura di, G. Cetorelli, Direzione Generale Musei, pp. 115-122

Kandel 2017 = E.R. Kandel, *Arte e neuroscienze*, Raffaello Cortina, Milano 2017.

Mangiatordi 2018 = A. Mangiatordi, *Costruire inclusione. Progettazione Universale e risorse digitali per la didattica*, Guerrini Scientifica. 2019.

Palmieri 2018 = C. Palmieri, *Dentro il lavoro educativo. Pensare il metodo, tra scenario professionale e cura dell'esperienza educativa*, Franco Angeli 2018

Schianchi 2012 = M. Schianchi, *Storia della disabilità. Dal castigo degli dèi alla crisi del welfare*, Carocci, Roma 2012.

Sirano 2016 = F. Sirano (a cura di), *Pompei per tutti*, Arte'm, Napoli 2016.

Spinosa 2023 = A. Spinosa, *Archeologia e fruizione inclusiva dell'area archeologica di Pompei*, in A. Anguissola, C. Tarantino (a cura di) *Aree archeologiche e accessibilità: riflessioni ed esperienza*, Pisa 2023

Vianello 2015 = R. Vianello R., *Disabilità intellettive*, Edizioni Junior, Reggio Emilia 2015.

Raccolta immagini



fig.1

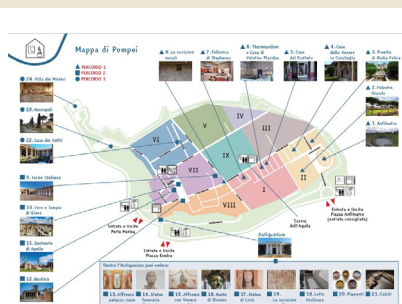


fig.2



fig.3

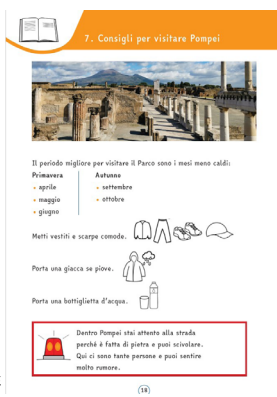


fig.4



fig.5

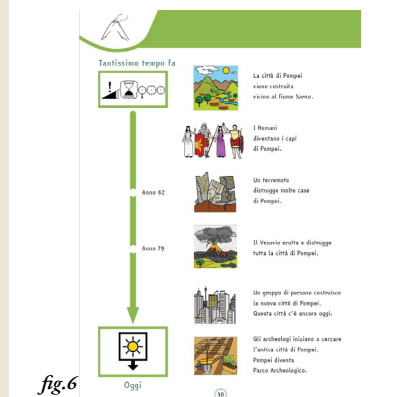


fig.6

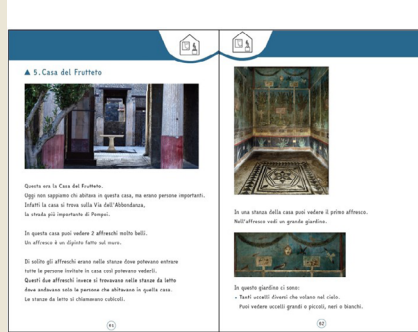


fig.7

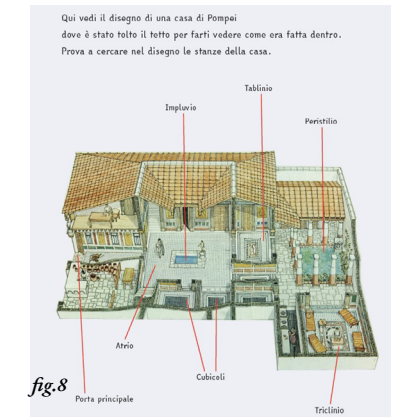


fig.8

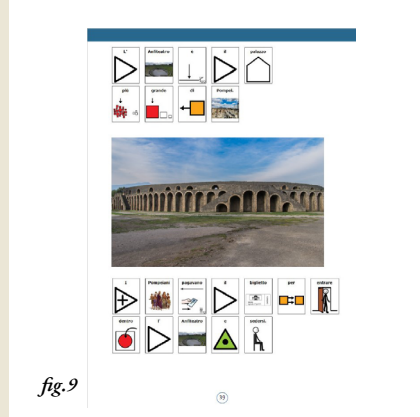


fig.9

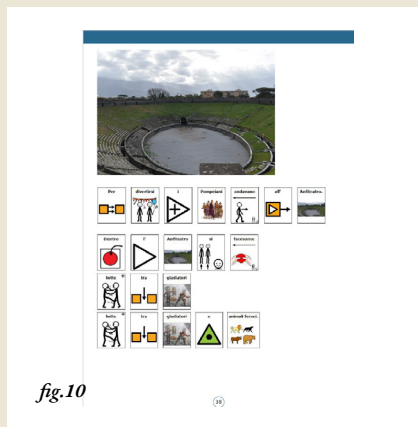


fig.10

Lista immagini

Didascalie:

Fig. 1 - La guida museo per tutti di Pompei in Easy to read e con i simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa (CAA)

Fig. 2 - La mappa semplificata di Pompei con indicati i luoghi di interesse spiegati nella guida, i servizi a disposizione del visitatore e le indicazioni base per l'orientamento.

Fig. 3 - Esempio di agenda visiva di uno dei tre percorsi proposti all'interno della guida.

Fig. 4 - Esempio di una scheda della guida sociale in Easy to read in cui sono fornite indicazioni su come prepararsi praticamente alla visita.

Fig. 5 - Esempio di una scheda della guida sociale con i simboli della CAA in cui sono indicate le regole da rispettare all'interno dell'area archeologica.

Fig. 6 - Linea del tempo

Fig. 7 - Esempio di scheda descrittiva, nello specifico: introduzione alla visita della Casa del Frutteto.

Fig. 8 - Disegno esplicativo utilizzato per presentare i vari ambienti della domus. Il disegno è inserito all'interno della scheda introduttiva dedicata alle tipologie di abitazioni visitabili all'interno di Pompei.

Fig. 9 e 10 - Esempio della scheda descrittiva dell'Anfiteatro scritta con i simboli della CAA.