# Testimonianze di accessibilità nei musei e nelle aree archeologiche della Basilicata: l'attività di Archeoworking

#### Rossana Greco e Annarita Sannazzaro

ISSN 1127-4883 BTA - Bollettino Telematico dell'Arte, 28 Marzo 2024, n. 954 https://www.bta.it/txt/a0/09/bta00954.html

Articolo presentato il 12 Marzo 2024, accettato il 24 Marzo 2024 e pubblicato il 28 Marzo 2024

#### Premessa 1

L'associazione Archeoworking, nata a Potenza nel 2007, fonda la propria attività sulla valorizzazione del patrimonio storico-archeologico della Basilicata, promuovendo l'ideazione di progetti didattici rivolti agli istituti scolastici e alla comunità civile.

I percorsi, modulati secondo le attuali metodologie di Educazione al Patrimonio, aderiscono ad una rigorosa informazione scientifica e intendono favorire la conoscenza dei beni archeologici 2 come parte integrante della crescita culturale dell'individuo.

I fruitori, stimolati continuamente al dialogo e all'interazione, vivono il museo e le aree archeologiche come luogo di esperienza non solo cognitiva, ma anche sensoriale ed emotiva, divenendo protagonisti attivi del momento conoscitivo.

Archeoworking, nella pluridecennale attività professionale, ha elaborato anche progetti finalizzati all'inclusione sociale e culturale delle diversità. L'accessibilità sensoriale ai luoghi di cultura e la progettazione di interventi formativi specifici destinati alle persone con disabilità sono, infatti, tra le *mission* dell'Associazione.

L'operato di Archeoworking assume un valore rilevante se lo si contestualizza nel territorio in cui opera, carente di realtà che attuano sistematicamente strategie accessibili al patrimonio culturale regionale.

Sono stati elaborati e realizzati progetti educativi sia nei musei sia nelle aree archeologiche della regione, testimoniando come sia possibile coinvolgere i diversamente abili in un processo di conoscenza che supera le barriere cognitive, seguendo linee metodologiche rispettose delle diverse disabilità ed efficaci nella ricerca di un rapporto partecipativo con gli spazi museali e le evidenze archeologiche.

Le azioni didattiche si sono svolte in due dei musei della Rete Museale della Basilicata: il Museo Archeologico Nazionale della Basilicata "Dinu Adamesteanu" di Potenza e il Museo Archeologico Nazionale di Muro Lucano (PZ). Le attività nelle aree archeologiche sono state attuate nella città di Potenza, ove ricade la Villa romana di Malvaccaro e il Ponte romano di San Vito sul Basento, per dare risalto alla storia antica della città-capoluogo.

#### 1. Percorsi in museo

Nel complesso degli interventi svolti si è perseguito l'obiettivo di garantire l'accessibilità museale, il diritto di ogni cittadino di fruire del patrimonio, attuando azioni mirate nella comunicazione inclusiva e nell'educazione, secondo approcci differenti (narrativo, esplorativo, interattivo ...), e attività plurisensoriali finalizzate a sollecitare i cinque sensi per una comprensione dei contesti definita attraverso diverse modalità di percezione.

Il museo diventa un luogo d'inclusione sociale, di integrazione, uno spazio di apprendimento "condivisibile" se solo la conoscenza è progettata e guidata ad hoc (FIG. 1).





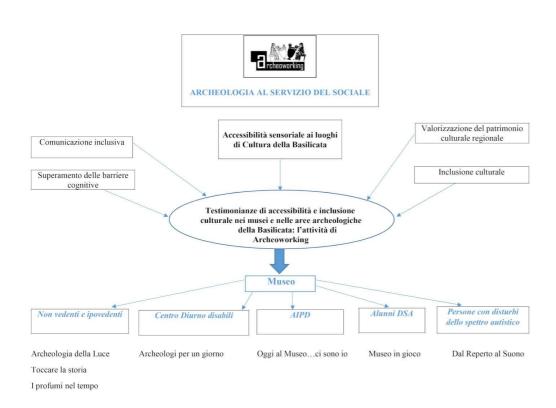


Fig. 1 – *Mappa concettuale attività al museo* Foto cortesia Associazione Archeoworking

Il percorso "Archeologia della luce: vedere con le mani" (Museo Archeologico Nazionale della Basilicata "Dinu Adamesteanu"), rivolto a persone non vedenti e ipovedenti, è strutturato in tre laboratori in cui sono sperimentate strategie didattiche funzionali a rendere i non vedenti protagonisti dell'iter di conoscenza.

L'intervento didattico "Museo da Toccare" è pensato per instaurare un rapporto partecipativo e interattivo con il museo. Si inizia da un approccio metodologico funzionale a comprendere le finalità di un museo archeologico, l'articolazione dell'esposizione museale e le caratteristiche di un contesto funerario. L'utilizzo di mappe tattili multi-materiche, appositamente realizzate, favorisce da un lato l'orientamento spaziale nell'edificio e la percezione della superficie narrativa, dall'altro permette di conoscere l'articolazione etnica dei comparti territoriali della Basilica antica. La 'lettura' degli elementi scheletrici e del corredo di una sepoltura rinvenuta a Guardia Perticara, Potenza (T. 736, VI secolo a.C.), riportati su una mappa tattile, è propedeutica al momento laboratoriale.

Nell'aula didattica gli utenti possono "toccare" una cassetta di scavo, un modellino di scheletro e manipolare reperti riprodotti legati alla sepoltura esaminata: forme vascolari, pesi da telaio, ornamenti personali (orecchini, fibule, collane). I prototipi tattili sono scelti in quanto ben definiti nella forma, facilmente percepibili dalla mano, con l'indice e il pollice, ed esaminabili sia nell'insieme sia nel particolare 3.

Gli *ateliers*: "*Dall'intreccio al telaio*" e "*La Bottega del Vasaio*", collegati al primo approccio metodologico del contesto museale e in particolare funerario, rappresentano veri e propri laboratori sensoriali riguardanti la riproduzione delle tecnologie del passato, la tessitura e la realizzazione di un contenitore ceramico con attenzione alla percezione delle materie prime, seguendo il modello metodologico *learning by doing*, non più solo *hands on* (**FIG. 2**).



Fig. 2 – Pannello "Archeologia della Luce" Foto cortesia Associazione Archeoworking

Nella Sala del Cortile viene proiettato il racconto multimediale "Fuori dalla polvere: le lucerne, simbolo di luce", elaborato per la disabilità visiva e rivolto in particolare a bambini non vedenti e ipovedenti. La narrazione inedita ha come protagonista un manufatto ben rappresentato nei contesti archeologici e museali della Basilicata, che si descrive negli aspetti formali, funzionali e decorativi. Si tratta di una lucerna rinvenuta nella cosiddetta 'Casa dei mosaici' nella colonia latina di *Grumentum* (Grumento Nova, PZ). Il racconto, interpretato da voci teatrali, utili a rendere l'ascolto più accattivante e suggestivo, è accompagnato da testi ad alta leggibilità.

L'intervento didattico "*Toccare la Storia*" (*Museo Archeologico Nazionale di Muro Lucano*), coinvolge piccoli fruitori normodotati a verificare una 'conoscenza altra' attraverso l'ausilio di pannelli tattili relativi a schemi ornamentali in rilievo dei mosaici esposti (in particolare del Mosaico delle Stagioni rinvenuto nella villa romana di Masseria Ciccotti ad Oppido Lucano, PZ), di una ricostruzione lignea tridimensionale della villa di San Giovanni (Ruoti, PZ) e di prototipi relativi a manufatti esposti (pesi da telaio, lucerne, contenitori potori).

Rigorosamente bendati, i bambini danno vita ad una lucerna in argilla, riflettendo sulle tecnologie degli antichi manufatti. Il laboratorio tattile si conclude con l'accensione del prodotto realizzato, come gesto simbolico di speranza per un museo accessibile, inclusivo e partecipativo.

Il percorso "*I profumi nel Tempo*" (*Museo Archeologico Nazionale di Muro Lucano*) offre una sperimentazione sensoriale ai partecipanti non vedenti, coinvolti nella percezione olfattiva di diverse essenze utilizzate nel mondo antico. L'obiettivo è quello di dare vita a personalissimi profumi, messi in relazione con i contenitori per essenze provenienti dalle *villae* del territorio e analizzati nelle teche del museo.

Il percorso "Archeologi per un giorno: Il viaggio di un reperto archeologico, dallo scavo al Museo" (Museo Archeologico Nazionale della Basilicata "Dinu Adamesteanu") è dedicato ai ragazzi diversamente abili frequentanti i Centri Diurni.

Si è scelto un percorso metodologico relativo al viaggio di un reperto archeologico, dallo scavo alla musealizzazione. L'*iter* di scoperta nel museo è caratterizzato da un racconto teatralizzato dei miti presenti sulle ceramiche (in particolare si esaminano i contenitori potori della T. 35 messa in luce a Baragiano, PZ, con i miti di Eracle e il leone di Nemea, Teseo e il Minotauro, la Sfinge, l'Amazzonomachia), con sollecitazioni all'osservazione percettiva delle

materie prime (ceramica, metalli...) costituenti gli antichi manufatti e allo studio tipologico-funzionale degli stessi.

Il momento laboratoriale è caratterizzato dalla simulazione di un scavo archeologico in cassetta, dalla schedatura e documentazione dei materiali rinvenuti. L'ultimo *step* operativo è finalizzato alla ricomposizione di forme vascolari, attraverso la tecnica degli 'attacchi', per favorire un approccio manipolativo che trasmetta conoscenze specifiche.

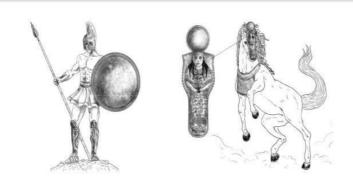
Il percorso "*Oggi al Museo…ci sono io*" (*Museo Archeologico Nazionale della Basilicata* "*Dinu Adamesteanu*"), rivolto ai ragazzi dell'*AIPD (Associazione Italiana Persone Down)*, consente di cogliere la complessa articolazione etnica della Basilicata antica e di ricostruire la Storia di un territorio, ascoltando le "infinite storie" che gli scavi archeologici ci consegnano (storia della cultura a cui il reperto appartiene, storia dei processi produttivi, storia di chi lo ha custodito per millenni nella sua sepoltura).

Si utilizza lo *storytelling* quale strumento privilegiato di mediazione culturale: agendo sulla immaginazione, si vive un viaggio spazio-temporale in cui il materiale esposto 'prende vita' nel contesto originario <u>4</u>.

L'esplorazione delle sezioni espositive si esplica mediante un'analisi dinamica: utilizzando "schede operative" i protagonisti sono coinvolti in azioni di osservazione, individuazione e analisi dei corredi esposti (**FIG. 3**). Gli oggetti, interrogati adeguatamente, raccontano l'identità di illustri personaggi, di eroi, di figure mitiche che si animano nel contesto di rinvenimento.



Scheda Operativa
"Oggi al Museo...ci sono io"



- Dal disegno al reperto: osserva nella teca gli oggetti indossati dal guerriero e dal suo cavallo.
   Sono tutti presenti?
- ➤ Quale tra gli elementi dell'armatura preferisci? Riproducilo graficamente

Data	Il compilatore	

Fig. 3 – Scheda operativa "Oggi al museo ... ci sono io" Foto cortesia Associazione Archeoworking

Nell'aula didattica i ragazzi, stimolati in attività creative, rielaborano quanto appreso nelle fasi precedenti e completano il processo cognitivo avviato. Sono protagonisti di un laboratorio di archeologia sperimentale che, attraverso la manipolazione dell'argilla e l'ausilio di prototipi tattili, li porta a produrre manufatti osservati (in particolari i frutti fittili rinvenuti nel santuario di Rossano di Vaglio, PZ, IV secolo a.C.) secondo i processi tecnologici propri della Basilicata antica.

I visitatori sono invitati, infine, a scrivere una "*Lettera al museo*" in cui esprimere le proprie emozioni sull'esperienza vissuta.

Il percorso "*Museo in gioco*" (*Museo Archeologico Nazionale della Basilicata* "*Dinu Adamesteanu*") è adeguato nei contenuti e nelle strategie operative per gli *alunni DSA* (*con disturbi specifici dell'apprendimento*), ma allo stesso tempo è efficace nel trasmettere i significati culturali insiti nella collezione museale.

Si presenta il tema del gioco nell'antichità, inteso come rito sociale, autentica incarnazione di ideali aristocratici e consolidamento di legami etnici.

Si utilizza un pannello riproducente il '*Gioco dell'oca*' che implica una caccia al tesoro dei reperti esposti anche con l'ausilio di '*Schede-Gioco*' da risolvere a tappe tramite la risoluzione di quesiti per individuare gli oggetti riprodotti sul pannello (**FIG. 4**).

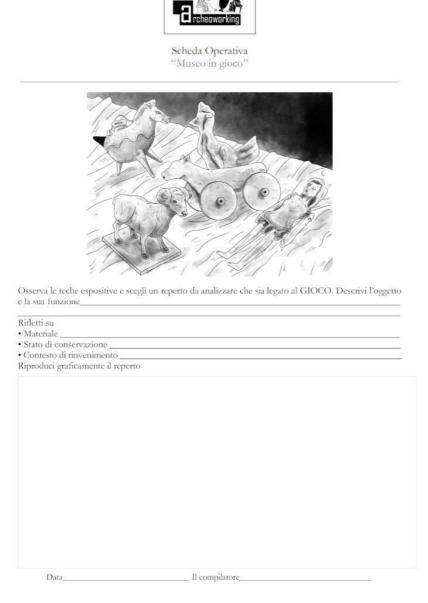


Fig. 4 – Scheda operativa "Museo in gioco" Foto cortesia Associazione Archeoworking

Nell'aula didattica gli allievi, stimolati in attività laboratoriali, riproducono i manufatti di una sepoltura rinvenuta a Serra di Vaglio-Potenza (T. 68, ultimo quarto del V secolo a.C.): la bambola ad arti snodabili e la pantera in terracotta, e poi giocano allo *Stomachion*, acquisendo conoscenze attraverso attività ludiche, idonee ai loro bisogni cognitivi.

Con il percorso "*Dal Reperto al Suono: Musiche e Significati dalla Basilicata Antica*" (*Museo Archeologico Nazionale della Basilicata "Dinu Adamesteanu*") si sceglie di condurre le *persone con disturbi dello spettro autistico* ad alto funzionamento nell'approccio con l'ambiente museo attraverso la musica, chiave di lettura privilegiata e canale trasmissivo che coinvolge un unico senso, senza disorientare <u>5</u>.

Con l'ascolto di riproduzioni musicali riferibili al mondo antico si veicola il valore della musica anche nel quotidiano indigeno della Basilicata Antica.

Si propongono, infine, laboratori di archeologia sperimentale attraverso la ricostruzione di alcuni strumenti finalizzati ad una sperimentazione sonora (in particolare si riproduce il doppio flauto, visibile sul cratere a campana proto-italiota del Pittore di Pisticci rinvenuto a Tolve, località Gambarara, PZ, seconda metà del V secolo a.C.).

### 2. Percorsi nelle aree archeologiche

Gli itinerari nelle aree archeologiche rappresentano un modo di vivere il bene culturale quale documento per ricostruire la memoria dei luoghi (**FIG. 5**). Attraverso un processo appositamente strutturato, anche i diversamente abili possono considerare la *villa* e il ponte una fondamentale opportunità per riappropriarsi della propria identità.

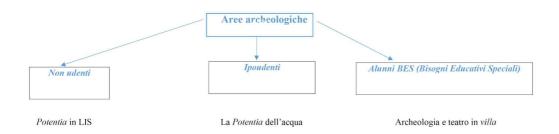


Fig. 5 – *Mappa concettuale attività nelle aree archeologiche* Foto cortesia Associazione Archeoworking

Il percorso "**Potentia** *in LIS*", rivolto a fruitori *non udenti* si pone, infatti, l'obiettivo di far conoscere il passato più antico di Potenza, attraverso l'analisi della villa romana di Malvaccaro. L'esame della funzionalità architettonica e dell'articolazione planimetrica del complesso monumentale è completato da approfondimenti tematici (sviluppo delle tipologie abitative, attività artigianali), da laboratori (tecnica e schemi ornamentali del mosaico) e dalla progettazione di interventi di musealizzazione dell'area.

L'*iter* didattico, realizzato con l'ausilio di interpreti *LIS* (Lingua dei segni Italiana), facilita la comprensione delle emergenze monumentali, integrato con l'utilizzo di pannelli e schede operative elaborate *ad hoc*.

L'attività conferma come, con un'attenta scelta e calibrazione dei contenuti e la sincronia tra le competenze dell'archeologa e dell'interprete del LIS, sia possibile veicolare nella lingua dei segni un bagaglio di contenuti culturali <u>6</u>.

Il percorso "*Navigando il passato: la Potentia dell'acqua*", ancora una volta finalizzato alla conoscenza della Potenza romana e della *Via Herculia*, è dedicato a persone *ipoudenti (con sordità parziale)*.

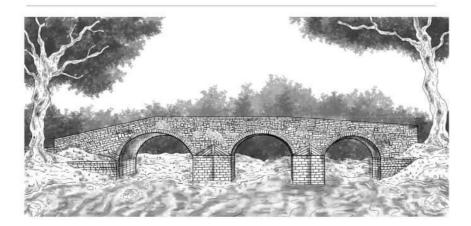
Si attua presso il Ponte romano di San Vito sul Basento, adoperando l'innovativo sistema "Sound Splash a impatto Zero Decibel", con l'uso di particolari cuffie.

L'intervento, indirizzato alla lettura architettonico-funzionale del ponte e alla sua collocazione nella topografia della città romana, utilizza schede specificamente modulate (**FIG. 6**) e dimostra come la tecnologia aiuti nella trasmissione di contenuti scientifici. Il sistema *Sound* 

*Splah* favorisce, infatti, la concentrazione dei partecipanti non distratti dalle sollecitazioni ambientali e rende il 'viaggio' lungo il fiume completamente immersivo.



Scheda Operativa "Potentia in LIS"



Immagina di essere un progettista: quale intervento attueresti per valorizzare la struttura antica nel tessuto moderno? Descrivi le tue proposte di riqualificazione dell'area e schematizza la progettazione graficamente, utilizzando diversi colori in base agli elementi funzionali.

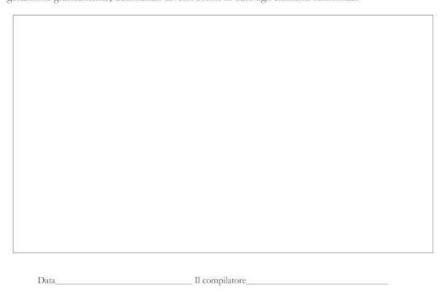


Fig. 6 – Scheda operativa "Potentia in LIS" Foto cortesia Associazione Archeoworking

Il progetto "*Dalla periferia alle origini della città: archeologia e teatro in villa*" si realizza presso la villa romana di Malvaccaro.

Dopo la visita guidata alle emergenze archeologiche segue una *performance* teatrale partecipata dagli *Alunni BES* (*Bisogni Educativi Speciali*), durante la quale dal medaglione centrale del mosaico della grande sala per banchetti prendono vita le tre Grazie.

L'interazione tra archeologia e teatro, in cui azioni sceniche, suoni e parole in versi creano un'atmosfera suggestiva e ricca di fascino che 'mesce le fila' della mitologia con il presente, costituisce un metodo efficace non solo per avvicinare i partecipanti al proprio passato, ma anche per vivere la teatro-terapia.

Il teatro, infatti, rappresenta un viatico all'espressività individuale anche nei disabili, favorendo il riconoscimento e lo sviluppo di nuove abilità "utilizzate" per raccontare un luogo e un'emergenza monumentale <u>7</u>.

#### Conclusioni

Le attività culturali messe in campo testimoniano come mediante un puntuale processo di conoscenza le persone con disabilità possono interpretare le tracce del passato per strutturare la propria coscienza storica.

Dimostrano, inoltre, come la sperimentazione di strumenti pedagogici ideati *ad hoc* (ricostruzioni non solo tattili, ma anche sonore, olfattive, drammatizzazioni sceniche, schedegioco, *storytelling*) rappresentano *drivers* motivazionali per l'accessibilità al patrimonio archeologico regionale.

Testimoniano anche come l'inclusione culturale si attua mediante il coinvolgimento della sfera fisica ed emozionale delle persone diversamente abili e attraverso una comunicazione inclusiva che le avvicini ai luoghi di cultura.

Diventano, infine, un'occasione di arricchimento e di condivisione culturale con tutta la comunità civile, rappresentando strumenti metodologici e buone pratiche fruibili nel tempo.

#### NOTE

- <u>1</u> Desideriamo ringraziare la Direzione Regionale Musei Basilicata, la Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio della Basilicata e tutte le Associazioni che negli anni hanno partecipato ai nostri progetti rivolti alle persone con disabilità.
- 2 Per l'archeologia della Basilicata si veda: GRECO, SANNAZZARO 2022.
- 3 CHIACCHERI, FORNASARI 2022; LEVI 2015; SECCHI 2008; BELLINI 2000.
- **4** BONACINI 2020.
- **5** CAINELLI 2021.
- 6 ZUCCALA' 2019.
- **7** BERNARDI 2004.

#### **BIBLIOGRAFIA**

#### **BERNARDI 2004**

Claudio BERNARDI, Il Teatro Sociale, l'arte tra disagio e cura, Roma, Carocci, 2004.

#### **BONACINI 2020**

Elisa BONACINI, *I musei e le forme dello Storytelling digitale*, Aracne Editrice, Roma 2020.

#### **CAINELLI 2021**

Stefano CAINELLI, *Musicoterapia nell'autismo*. *Un metodo di intervento con bambini e adolescenti per lo sviluppo delle abilità sociali*, Erickson, Trento, 2021.

#### **CIACCHERI M.G., FORNASARI F. 2022**

Maria Chiara CIACCHERI, Fabio FORNASARI, *Il museo per tutti. Buone pratiche di accessibilità*, Edizione La Meridiana, Molfetta (BA), 2022.

#### **BELLINI A. 2000**

Andrea BELLINI, Toccare l'arte. Educazione estetica di ipovedenti e non vedenti, Armando

Edizioni, Roma 2000.

#### GRECO R., SANNAZZARO A. 2022

Rossana GRECO, Annarita SANNAZZARO, *Museo Basilicata: itinerari archeologici per piccoli viaggiatori*, Roma, Carocci Editore, 2022.

## **LEVI F. 2015**

Fabio LEVI, *L'accessibilità alla cultura per i disabili visivi. Storia e orientamenti*, Zamorani Editore, Torino 2015.

#### SECCHI L. 2008

Loretta SECCHI, Toccare con gli occhi e vedere con le mani: per un'estetica dei valori tattili e ottici in presenza e in assenza di disabilità visiva, in CIOPPI E. (a cura di), La scienza a portata di mano. Percorsi museali per non vedenti e ipovedenti, Università degli Studi di Firenze, 2008.

#### **ZUCCALA' A. 2019**

Amir ZUCCALA' (a cura di), *Andiamo al museo. Esperienze*, *proposte e buone prassi per un patrimonio culturale accessibile alle persone sorde*, Ente Nazionale per la protezione e l'assistenza dei Sordi – Onlus, Roma 2019.

Contributo valutato da due referees anonimi nel rispetto delle finalità scientifiche, informative, creative e culturali storico-artistiche della rivista









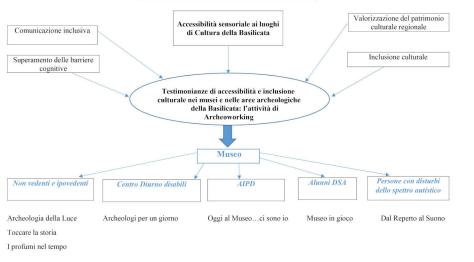




www@bta.it



#### ARCHEOLOGIA AL SERVIZIO DEL SOCIALE





# Archeologia della luce Didattica museale e laboratori tattili





















#### Scheda Operativa "Oggi al Museo...ci sono io"





- Dal disegno al reperto: osserva nella teca gli oggetti indossati dal guerriero e dal suo cavallo. Sono tutti presenti?
- Quale tra gli elementi dell'armatura preferisci? Riproducilo graficamente

Data\_\_\_\_\_Il compilatore\_\_\_\_



#### Scheda Operativa "Museo in gioco"



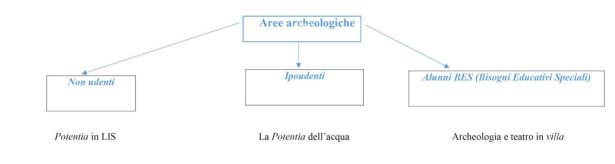
Osserva le teche espositive e scegli un reperto da analizzare che sia legato al GIOCO. Descrivi l'oggetto e la sua funzione.

#### Materiale

- Stato di conservazione
- Contesto di rinveniment

Riproduci graficamente il reperto

Data	Il compilatore





Scheda Operativa



Immagina di essere un progettista: quale intervento attueresti per valorizzare la struttura antica nei sessito moderno? Descrivi le un proposte di riqualificazione dell'area e schematizza la progettazione graficamente, utilizzando diversi colori in base agli elementi funzionali.

Il compilatore

Data