

# AREE ARCHEOLOGICHE E ACCESSIBILITÀ: RIFLESSIONI ED ESPERIENZE

*A cura di Anna Anguissola e Chiara Tarantino*

PISA  
UNIVERSITY  
PRESS





# ATTI DI CONVEGNO

Aree archeologiche e accessibilità: riflessioni ed esperienze / a cura di Anna Anguissola e Chiara Tarantino. - Pisa : Pisa university press, 2023. - (Atti di convegno)

711.57 (23.)

I. Anguissola, Anna II. Tarantino, Chiara <1974- > 1. Zone archeologiche - Accessibilità

CIP a cura del Sistema bibliotecario dell'Università di Pisa

**UPI**  
UNIVERSITY  
PRESS ITALIANE

Membro Coordinamento  
University Press Italiane

**gi  
sar**  
Gipsoteca di  
Arte Antica e  
Antiquarium

**SISTEMA  
MUSEALE  
di ATENEIO**

*In copertina: An Archaeology of Disability*, opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi. Nell'immagine, l'opera è allestita presso la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, 2022.

© Copyright 2023

Pisa University Press

Polo editoriale - Centro per l'innovazione e la diffusione della cultura

Università di Pisa

Piazza Torricelli 4 - 56126 Pisa

P. IVA 00286820501 · Codice Fiscale 80003670504

Tel. +39 050 2212056 · Fax +39 050 2212945

E-mail [press@unipi.it](mailto:press@unipi.it) · PEC [cidic@pec.unipi.it](mailto:cidic@pec.unipi.it)

[www.pisauniversitypress.it](http://www.pisauniversitypress.it)

ISBN 978-88-3339-726-9

L'Editore resta a disposizione degli aventi diritto con i quali non è stato possibile comunicare, per le eventuali omissioni o richieste di soggetti o enti che possano vantare dimostrati diritti sulle immagini riprodotte. Le fotocopie per uso personale del lettore possono essere effettuate nei limiti del 15% di ciascun volume/fascicolo di periodico dietro pagamento alla SIAE del compenso previsto dall'art. 68, commi 4 e 5, della legge 22 aprile 1941 n. 633. Le riproduzioni effettuate per finalità di carattere professionale, economico o commerciale o comunque per uso diverso da quello personale possono essere effettuate solo a seguito di specifica autorizzazione rilasciata dagli aventi diritto/dall'editore.

# Indice

Premesse	5
Introduzione	11
<i>Anna Anguissola, Chiara Tarantino</i>	

## RIFLESSIONI

AN ARCHAEOLOGY OF DISABILITY: ATHENS, VENICE, PISA	19
<i>David Gissen, Jennifer Stager, Mantha Zarmakoupi</i>	
L'ACROPOLI IN GIPSOTECA: LE RAGIONI DI UN ALLESTIMENTO	39
<i>Anna Anguissola</i>	

## ESPERIENZE

QUANDO I LIMITI APRONO LA STRADA ALLE OPPORTUNITÀ: PROBLEMI E SOLUZIONI PER L'ACCESSIBILITÀ DELLE AREE ARCHEOLOGICHE	57
<i>Chiara Tarantino</i>	
ACCESSIBILITÀ, VALORIZZAZIONE E COMUNICAZIONE PER IL PARCO ARCHEOLOGICO E PAESAGGISTICO DELLA VALLE DEI TEMPLI E PER IL MUSEO ARCHEOLOGICO PIETRO GRIFFO. PROGETTO E AZIONI 2019-2020	65
<i>Roberto Sciarratta</i>	



ACCESSIBILITÀ INTEGRATA: AZIONI CONCRETE PER UN'ESPERIENZA INCLUSIVA DEL PARCO ARCHEOLOGICO DI PAESTUM E VELIA	75
<i>Antonella Manzo, Giovanna Manzo, Francesco Uliano Scelza, Maria José Luongo</i>	
ARCHEOLOGIA E FRUIZIONE INCLUSIVA DELL'AREA ARCHEOLOGICA DI POMPEI	109
<i>Arianna Spinosa</i>	
PASSEPARTOUT: IL MUSEO DI TUTTI PER TUTTI. UN PROGETTO DI ACCESSIBILITÀ DELLE VILLÆ (TIVOLI)	127
<i>Andrea Bruciati, Lucilla D'Alessandro</i>	
ALCUNE RIFLESSIONI SULL'ACCESSIBILITÀ PSICO-COGNITIVA DEI PARCHI ARCHEOLOGICI	139
<i>Nicola Giaccone</i>	
UNA BIBLIOGRAFIA ESSENZIALE SULL'ACCESSIBILITÀ NEI PARCHI ARCHEOLOGICI	145
<i>Nicola Giaccone</i>	

# Premesse

«Ciascuno ha il diritto di partecipare liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico e ai suoi benefici». Così recita l'articolo 27 della *Dichiarazione Universale dei Diritti Umani*, ratificata nel 1948.

Parole a cui, nel 2006, si sono aggiunte quelle dell'articolo 30 della *Convenzione dei Diritti delle Persone con Disabilità*, sottoscritta dalle Nazioni Unite e che non solo riconosce il «diritto delle persone con disabilità a prendere parte su base di uguaglianza con gli altri alla vita culturale», ma anche il dovere degli Stati di «adottare tutte le misure adeguate a garantire» che ciò avvenga.

Chiunque di noi frequenti, anche raramente, i luoghi della cultura sa bene quanto queste parole non si riflettano immediatamente nella società reale, nonostante una crescente attenzione per i temi della disabilità. Un disallineamento la cui risoluzione, come ci suggerisce anche l'installazione *An Archaeology of Disability* di David Gissen, Jennifer Stager, Mantha Zarmakoupi, necessita per prima cosa di una profonda transizione culturale.

Come giustamente sostengono i tre autori di questo lavoro, infatti, l'accessibilità dei siti archeologici – ma questo vale per tutti i luoghi della cultura – non solo determina chi può esperire il passato, ma ci dice anche in che modo pensiamo alle persone disabili nella storia. E con storia è da intendersi, ovviamente, anche quella che verrà: il futuro, per noi che viviamo oggi. Si tratta, capite bene, di uno spunto di riflessione fondamentale.

Nella mia lunga esperienza nel campo della disabilità e dell'accessibilità in ambito universitario – prima come Delegato Disabilità e Presidente della CNUDD e poi come Rettore – ho infatti potuto verificare come nella nostra società, se certe norme non danno, come in questo caso, i frutti sperati, è perché non trovano ad accoglierle un tessuto sociale dotato delle necessarie basi culturali.



Proiettando fuori dalle belle sale della nostra Gipsoteca il messaggio di *An Archaeology of Disability*, è tempo di cambiare il nostro sguardo su quella che troppo spesso chiamiamo, con ingiustificato timore, 'diversità', ma che altro non è che una delle tante 'normalità' che ci circondano. E come tale portatrice di un potenziale umano che, se adeguatamente liberato, può innescare quei processi virtuosi fondamentali per cancellare limiti che non hanno nessuna ragion d'essere e creare un mondo in cui davvero nessuno viene lasciato indietro.

In tutto ciò, il sistema dell'Istruzione pubblica può fare veramente la differenza, soprattutto in relazione al suo ruolo di 'formatore delle nuove generazioni'. L'Università, in particolare, sia attraverso la ricerca che la didattica, ma ancor più puntando sulla cosiddetta Terza Missione, può contribuire in modo sostanziale a questo cambiamento di paradigma.

Da qui la scelta, in occasione della manifestazione *Aree archeologiche e accessibilità: da limite a opportunità*, di ospitare all'interno della Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa – che fa parte del nostro Sistema Museale d'Ateneo – l'installazione di Gissen, Stager e Zarmakoupi a cui oggi dedichiamo questo piccolo, ma prezioso volume.

Per quanto fatto ci tengo, infine, a ringraziare la direttrice della Gipsoteca, Anna Anguissola, e Chiara Tarantino che ne cura e coordina le attività culturali. Come un ringraziamento va rivolto ai Dipartimenti di Civiltà e Forme del sapere e di Filologia, Letteratura e Linguistica, al Comune di Pisa e all'USID – Ufficio servizi per l'integrazione di studenti con disabilità per il fondamentale supporto dato alla realizzazione di questa iniziativa.

Paolo Maria Mancarella  
Magnifico Rettore dell'Università di Pisa  
2016-2022

L'accessibilità per tutti è oggi uno dei temi imprescindibili per chi si occupa di turismo.

E Pisa, che è una destinazione turistica internazionale – con un aeroporto, un porto, una grande stazione ferroviaria – sente questa tematica come una chiamata di responsabilità e come un dovere volto ad abbattere ogni possibile barriera fisica e culturale che possa impedire la piena accessibilità alle bellezze artistiche, naturali, agli eventi e ai servizi.

La cosa a mio avviso più importante è che il turista o il visitatore che ha una qualche disabilità (motoria, visiva, cognitiva, uditiva, ecc.) non è una persona che necessita di una particolare assistenza, ma è una persona che richiede servizi di qualità più elevata, e dunque interventi che migliorano l'accoglienza a vantaggio di tutti, anche di coloro che – in quel momento – pensano di non averne bisogno.

Infatti, ogni gradino che viene eliminato, ogni cartello scritto in modo più leggibile, ogni opera d'arte che dispone, per esempio, di un audio descrittivo, ogni traduzione nella lingua dei segni sono elementi significativi e utili per chiunque.

Seguendo questa filosofia, la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, nella piena consapevolezza che il processo di adeguamento ai principi di accessibilità è sempre in itinere e non può mai ritenersi concluso, ha da tempo messo in atto numerosi e opportuni interventi di miglioramento della propria offerta per consentire il pieno godimento della collezione esposta, nonché di quella in fase di allestimento. La rassegna *Aree archeologiche e accessibilità: da limite a opportunità* rientra proprio in questo ambito.

Simili attenzioni e iniziative possono essere senz'altro prese a modello anche da parte di coloro i quali operano nell'ambito museale e turistico del nostro contesto cittadino, al fine di rendere il nostro territorio sempre più condiviso e ospitale.

*Paolo Pesciatini*  
Assessore al Turismo  
Comune di Pisa



Chi si occupa di archeologia studia il passato affrontando mille barriere. Oggetti senza voce, sculture senza arti, dipinti senza più colori, che solo l'immaginazione guidata da anni di studio può tentare di interpretare e ricostruire nella loro interezza.

Impegnati in un delicato lavoro di ricostruzione, gli archeologi sono allo stesso tempo chiamati a svolgere il ruolo di mediatori culturali quando, in un museo o in un parco archeologico, si adoperano per rendere le tracce del nostro passato accessibili a tutti e non solo agli studiosi, eliminando per quanto possibile le barriere non solo cognitive ma anche fisiche.

Proprio la riflessione sulla fruizione inclusiva dei parchi archeologici è stata al centro dell'articolata manifestazione *Aree archeologiche e accessibilità: da limite a opportunità*, organizzata dalla Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, nell'ambito della quale è stata ospitata l'installazione artistica *An Archaeology of Disability*, già presentata alla Biennale di Venezia - Architettura nel 2021.

Alla base di quest'ultima è l'idea di rileggere l'ascesa all'Acropoli ateniese come cammino collettivo, dove tutti vengono aiutati a salire per poter vedere la strada percorsa dall'alto e raggiungere la sede delle celebrazioni religiose: una bellissima metafora di questo lavoro di mediazione per rendere accessibile la memoria e – al tempo stesso – una rappresentazione plastica del tema della manifestazione.

È un tema che non poteva non stare a cuore all'intero Sistema Museale di Ateneo, da anni impegnato sul fronte dell'accessibilità e dell'inclusione, nella convinzione che le strade museali vadano percorse insieme, senza lasciare indietro nessuno.

*Chiara Bodei*  
Presidente del Sistema Museale di Ateneo  
Università di Pisa



---

Istituito nel 2000 a seguito della Legge 17/99, l'Ufficio Servizi per l'Inclusione di studenti con Disabilità (USID) dell'Università di Pisa si dedica alla rimozione degli ostacoli che si frappongono fra gli studenti/le studentesse con disabilità e la vita universitaria, con lo scopo di migliorarne la possibilità di partecipazione attiva all'insieme delle sue attività e delle sue strutture. Per raggiungere l'obiettivo, l'USID attiva azioni concrete che vedono sempre al centro di tutto la persona e i suoi bisogni, e lo fa fin dall'inizio. Attraverso infatti il *Progetto Accoglienza* l'USID cerca di sostenere il futuro studente/la futura studentessa con un piano di orientamento specifico e mirato e mettendo a disposizione gli ausili necessari per lo svolgimento della prova per l'accesso ai concorsi o ai test di valutazione iniziale.

Il supporto alla persona da parte dell'USID prosegue durante tutto l'arco dell'esperienza universitaria: dal servizio di accompagnamento e trasporto, alla pianificazione di aule e orari, all'individuazione di specifici ausili a supporto quali, ad esempio, trascrizioni di libri di testo per persone ipovedenti o cieche, alla messa a disposizione di interpreti LIS-Lingua dei Segni Italiana per persone sorde, all'affiancamento di tutor. L'azione di mediazione con i docenti dell'Ateneo si pone poi, in particolare, come attività fondamentale nella divulgazione e condivisione di buone prassi di didattica inclusiva all'interno della comunità universitaria. È per questo motivo che di recente è stato istituito il tavolo tecnico permanente dedicato all'accessibilità che, attraverso il coinvolgimento delle componenti principali dell'Ateneo, consente di lavorare in sinergia affinché tutte le azioni progettate e via via implementate possano prender in considerazione l'aspetto legato all'accessibilità e all'inclusione fin dalla fase di ideazione.

L'USID ha quindi accolto con entusiasmo la proposta di collaborazione nell'ambito dell'iniziativa *Parchi archeologici e accessibilità: da sfida a opportunità* promossa dal Sistema Museale di Ateneo, e in modo specifico dalla Gipsoteca di Arte antica e Antiquarium, condividendone fin da subito l'ispirazione e gli obiettivi principali. La sfida di cui si è fatta portavoce l'iniziativa è la stessa sfida che l'USID persegue quotidianamente. Una sfida che diventa sempre più un'opportunità per tutti coloro che intendono l'arte, la storia, la cultura in generale come un patrimonio di tutta e per tutta la comunità, comprese le persone con disabilità. Ed è ciò di cui infatti si è discusso durante gli incontri che da gennaio ad aprile 2022 si sono susseguiti all'interno del ricco programma dell'iniziativa. Se nell'Antica Grecia l'ascesa all'A-



cropoli era un percorso in cui le persone si attivavano affinché chiunque, con o senza disabilità, avesse l'opportunità di ammirare l'immensa bellezza custodita e respirarne l'atmosfera, è ancor più fondamentale che oggi tutte le istituzioni si adoperino affinché non solo parchi archeologici e spazi universitari siano accessibili da tutti i punti di vista, ma lo siano davvero tutte le opportunità che la vita presenta. Ed è possibile farlo mettendo 'al centro' dei nostri processi e delle nostre azioni la persona, con le sue necessità e con quelle diversità che ci rendono persone uniche e preziose.

Ringrazio quindi il Sistema Museale di Ateneo, in particolare la sua Presidente, prof.ssa Chiara Bodei, e la Gipsoteca di Arte antica e Antiquarium, e quindi la sua Direttrice prof.ssa Anna Anguissola, per aver organizzato questo evento e soprattutto per aver portato all'attenzione del grande pubblico l'importanza del tema legato all'accessibilità e all'inclusione.

*Luca Fanucci*  
Delegato all'integrazione  
degli studenti e del personale con disabilità e DSA  
Università di Pisa

# Introduzione

*Anna Anguissola, Chiara Tarantino*

La Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, ospitata presso la Chiesa di San Paolo all'Orto, ha il compito, nel quadro del Sistema Museale di Ateneo, di garantire la conservazione, promuovere lo studio e favorire la fruizione del patrimonio di arte antica dell'Università di Pisa<sup>1</sup>. Si tratta di una collezione assai eterogenea nel tipo, nella provenienza e nella datazione dei manufatti, raccolti nel corso di oltre un secolo in risposta a esigenze legate alla didattica e alla ricerca archeologica in seno all'Ateneo pisano. Il museo ospita due ampi nuclei collezionistici: quello della Gipsoteca, con numerosi calchi in gesso di capolavori della scultura greca e romana<sup>2</sup>, e quello dell'Antiquarium, che raccoglie centinaia di manufatti d'arte e cultura materiale egea, etrusca, greca, magnogreca, romana e medievale<sup>3</sup> e nel quale sono confluite le Collezioni di Paleontologia<sup>4</sup>. Nella sua fisionomia, la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium è erede di una illustre tradizione di collezionismo accademico, che trova confronti solo nei più antichi e prestigiosi atenei europei. Dalla riapertura del museo dopo i lunghi mesi dell'emergenza pandemica, coincisa con un cambio di direzione, la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium ha rivolto il proprio impegno, oltre alle consuete attività di ricerca, didattica e formazione, divulga-

---

1. Regolamento Della Gipsoteca di Arte Antica, approvato con delibera n. 62 del Comitato di Indirizzo e Controllo del Sistema Museale di Ateneo dell'Università di Pisa del 27/10/2016.

2. Per la storia della collezione di gessi si rimanda all'eccellente catalogo DONATI 1999 e alla sintesi DONATI 2002.

3. Si veda la sintesi MASSA 2002, con letteratura precedente. A proposito di specifiche categorie di materiali si vedano: TRONCHETTI 1972 (vasi attici a figure nere); BEJOR 1973 (*oscilla* fittili figurati); MASSA 1982; PANCRAZZI 1982 e RONZITTI ORSOLINI 1982 (produzioni ceramiche di area apula); GRAZIADIO 1992 (ceramiche egee); ROSSI 1982 (coroplastica); DONATI 2004 (elementi scultorei). Alla tutela della Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium sono affidati anche i materiali recuperati nei recenti scavi di due complessi dell'Università di Pisa, l'edificio della Sapienza e la Chiesa di Sant'Eufrasia (polo ex Salesiani), esposti in vetrine espositive *in loco*.

4. CIRANNI 1999, pp. 68-9.



zione, a due prioritarie azioni progettuali: da un lato, la trasformazione della raccolta di gessi in uno strumento di didattica inclusiva dell'arte classica, accessibile anche ai visitatori con disabilità motorie o sensoriali; dall'altro lato, la catalogazione scientifica, il restauro e la piena restituzione al pubblico dei materiali classici dell'Antiquarium, attualmente esclusi dal percorso di visita.

S'inserisce nel quadro della prima linea d'intervento la serie di incontri che, da gennaio ad aprile 2022, ha animato il programma di *Parchi archeologici e accessibilità: da sfida a opportunità*. Al centro dell'iniziativa, realizzata con il patrocinio del Comune di Pisa e dei Dipartimenti di Civiltà e Forme del Sapere e di Filologia, Letteratura e Linguistica e in cooperazione con l'Ufficio Servizi per l'Integrazione dell'Università di Pisa, era l'installazione – o, più propriamente, la *Research Station* – denominata *An Archaeology of Disability*, creata da David Gissen (docente di architettura e storia urbana alla Parsons School of Design di New York), Jennifer Stager (professoressa di arte e architettura del Mediterraneo antico alla John Hopkins University di Baltimora) e Mantha Zarmakoupi (titolare a Philadelphia della cattedra di architettura e urbanistica romana presso la University of Pennsylvania). Realizzata con il sostegno del Center for Hellenic Studies di Harvard University e presentata alla Biennale Architettura di Venezia 2021, *An Archaeology of Disability* riflette sulle differenze morfologiche e sensoriali tra il paesaggio antico e moderno di un luogo centrale nell'immaginario della cultura occidentale e nella storia delle discipline classiche: l'Acropoli di Atene. Prendendo le mosse dal testo di Pausania, periegeta di età antonina, l'installazione esplora l'esperienza collettiva – legata alla vita religiosa e ai riti che informavano la coesione del corpo civico ateniese – della salita all'acropoli nell'antichità. Allo stesso tempo, s'interroga sui modi dell'attuale fruizione del sito archeologico, che ai 'pellegrini' con difficoltà di deambulazione riserva un percorso solitario e l'esclusione dalle più impressionanti traiettorie visive. A questo ambito di considerazioni ampio e complesso, l'allestimento del lavoro nella sala della chiesa di San Paolo all'Orto, in uno spazio creato per il culto cristiano e oggi affollato di candidi gessi, aggiungeva alcuni elementi di riflessione, relativi alla dimensione normativa del corpo 'classico' (di quell'immagine, cioè, del corpo atletico restituita dalla scultura greco-romana e divenuta, nei secoli, un modello di perfezione ideale) e al contenuto di sacralità esemplare attribuito ai luoghi e ai monumenti più celebri della classicità – su tutti, l'Acropoli di Atene.

---

Nei mesi pisani di *An Archeology of Disability*, la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium ha organizzato attorno al progetto espositivo un ricco calendario di eventi a carattere scientifico, divulgativo e didattico, dedicati ai due temi principali esplorati dall'installazione: l'archeologia di Atene e l'accessibilità fisica, sensoriale e cognitiva delle aree archeologiche. La Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium è quindi stata sede di lezioni pubbliche di archeologi e storici dell'arte (Vincenzo Farinella, Nicola Giaccone, Silvia Panichi, Alessandro Poggio e Chiara Tarantino) dedicate alla storia e alla fortuna degli edifici e dell'ornato scultoreo dell'Acropoli e dell'Agorà di Atene. Nel medesimo periodo, ai visitatori della Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium sono stati proposti percorsi guidati a tema ateniese, anche in Lingua dei Segni Italiana (LIS). Tali iniziative hanno altresì offerto l'occasione, per la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, di inaugurare un più ambizioso programma di revisione dell'apparato didattico di sala. I calchi in gesso di alcune opere originariamente esposte ad Atene (le sculture frontonali e i fregi del Partenone, i rilievi del tempio di Atena Nike, il cosiddetto Efebo di Kritios, i Tirannicidi) sono stati dotati di nuove didascalie bilingui (in italiano e inglese), dal taglio narrativo e con una distribuzione dei contenuti intesa a soddisfare le esigenze tanto dei visitatori più giovani o privi di conoscenze nel settore della storia antica, quanto del pubblico accademico. Attraverso un sistema di QR-code, i testi didascalici possono essere ascoltati tramite il proprio dispositivo mobile.

Nel periodo di esposizione di *An Archeology of Disability*, la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium ha inoltre ospitato alcuni incontri sul tema dell'accessibilità con i curatori di *An Archeology of Disability* e con i direttori e funzionari di alcuni tra i più vasti parchi archeologici italiani. Questo volume raccoglie i frutti di tali momenti di scambio con gli esperti che, nei parchi archeologici italiani, sono quotidianamente posti di fronte alla sfida di garantire la piena accessibilità del patrimonio in aree anche impervie, sedi di monumenti di straordinaria complessità architettonica e storica, in un difficile equilibrio tra la raffinatezza delle soluzioni tecniche necessarie e le esigenze di semplicità e chiarezza dei contenuti e della loro trasmissione.

Una trama tanto complessa di incontri ed eventi non sarebbe stata possibile senza il prezioso sostegno del Sistema Museale di Ateneo e della sua Presidente Chiara Bodei e del Dipartimento di Civiltà e Forme del Sapere diretto da Simone Maria Collavini, cui va la nostra riconoscenza. Siamo



inoltre grati all'Ateneo pisano, che ha supportato la stampa di questo volume, nonché al Comune di Pisa, al Dipartimento di Filologia, Letteratura e Linguistica e all'Ufficio Servizi per l'Integrazione dell'Università di Pisa, che con il loro patrocinio o cooperazione hanno reso possibile portare l'iniziativa – e, soprattutto, i temi da essa affrontati – a conoscenza di un ampio pubblico dentro e fuori l'accademia. Desideriamo esprimere la nostra gratitudine, in particolare, a Maria Michela Sassi, che per prima ha intuito l'importanza e le straordinarie possibilità di un dibattito sull'accessibilità intorno alla *Research Station*, avviando con le autrici e l'autore di *An Archaeology of Disability* il dialogo che ha condotto allo sviluppo del progetto presso la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium. Ringraziamo inoltre i colleghi che hanno generosamente accolto l'invito a moderare i dialoghi dedicati all'accessibilità (Gianfranco Adornato, Antonella Gioli, Gianluca Miniaci e Riccardo Olivito), Stefano Landucci e il personale della Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, che ha seguito le operazioni di allestimento e garantito il successo degli eventi ospitati in sala e da remoto (Aurelia Alaia, Francesca Lemmi, Daniele Seghetti, Alessandra Gesi, Annalisa Melani), l'amministrazione del Sistema Museale di Ateneo e la sua coordinatrice Sabrina Balestri, la collega Francesca Corradi, che ha coordinato l'offerta di attività in Lingua dei Segni Italiana, curata dall'associazione *Comunico*, nonché ACME04 Srl, che ha realizzato l'allestimento della *Research Station* con raffinata sensibilità. Questo volume è stato stampato grazie a un contributo di Ateneo per la pubblicazione degli Atti di convegni e incontri scientifici; siamo grate ad Andrea Degortes che per Pisa University Press ne ha seguito la realizzazione con straordinaria cura.

## Riferimenti

- BEJOR G., *Su alcuni* oscilla, «Studi Classici e Orientali», 22, 1973, pp. 200-7.
- CIRANNI R., *I musei e le collezioni dell'Università di Pisa nel 1999*, Pisa 1999.
- DONATI F., *Elementi scultorei dalle collezioni dell'Antiquarium di Archeologia di Pisa*, in *Archaeologia pisana: scritti per Orlanda Pancrazzi*, Pisa 2004, pp. 1-8.
- DONATI F., *La Gipsoteca di Arte Antica*, Pisa 1999.

- 
- DONATI F., *Le collezioni archeologiche. Gipsoteca*, in *Arte e scienza nei musei dell'Università di Pisa*, Pisa 2002, pp. 175-99.
- GRAZIADIO G., *Le ceramiche egee dell'Antiquarium di Pisa*, «Studi Classici e Orientali», 41, 1992, pp. 353-68.
- MASSA M., *Ceramica daunia dell'Antiquarium di Pisa*, in ΑΠΑΡΧΑΙ. *Nuove ricerche e studi sulla Magna Grecia e la Sicilia antica in onore di Paolo Enrico Arias*, a cura di M.L. Gualandi, L. Massei, S. Settis, Pisa 1982, pp. 129-36.
- MASSA M., *Le collezioni archeologiche. Antiquarium*, in *Arte e scienza nei musei dell'Università di Pisa*, Pisa 2002, pp. 201-14.
- PANCRAZZI O., *Alcune classi di ceramica pugliese dell'Antiquarium di Pisa*, in ΑΠΑΡΧΑΙ. *Nuove ricerche e studi sulla Magna Grecia e la Sicilia antica in onore di Paolo Enrico Arias*, a cura di M.L. Gualandi, L. Massei, S. Settis, Pisa 1982, pp. 63-73.
- RONZITTI ORSOLINI G., *Ceramica ellenistica di tipo Gnathia dell'Antiquarium di Pisa*, in ΑΠΑΡΧΑΙ. *Nuove ricerche e studi sulla Magna Grecia e la Sicilia antica in onore di Paolo Enrico Arias*, a cura di M.L. Gualandi, L. Massei, S. Settis, Pisa 1982, pp. 529-36.
- ROSSI D., *Sei terrecotte tarantine e il culto di Hyakinthos*, in ΑΠΑΡΧΑΙ. *Nuove ricerche e studi sulla Magna Grecia e la Sicilia antica in onore di Paolo Enrico Arias*, a cura di M.L. Gualandi, L. Massei, S. Settis, Pisa 1982, pp. 563-7.
- TRONCHETTI C., *Materiali dell'Istituto di Archeologia di Pisa: 1. Vasi attici a figure nere*, «Studi Classici e Orientali», 21, 1972, pp. 410-19.





# RIFLESSIONI



Pisa, Chiesa di San Paolo all'Orto, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, veduta dall'installazione *An Archaeology of Disability* (opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi) verso la navata destra della chiesa, che ospita i calchi di elementi della decorazione scultorea del Partenone, 2022



# An archaeology of disability: Athens, Venice, Pisa

*David Gissen, Jennifer Stager, Mantha Zarmakoupi*

The accessibility of historic architecture not only determines who can experience the past, but also informs how one thinks about disabled people in history. *An Archaeology of Disability* presents an experiment in reconstructing historical elements of the Acropolis in Athens. To produce it a disabled historian and theorist of architecture, an archaeologist and architectural historian, and an art historian recover ideas about bodies and impairment at one of the most canonical, influential, and notoriously *inaccessible* sites of historic architecture.

Designed for the Venice Biennale Architettura and subsequently shown at the Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, Pisa, the project explores what it means to reconstruct lost elements of the Acropolis through the lens of human impairment. This approach differs from what is traditionally called ‘accessible heritage’, whereby accommodations are added to a site to render it more accessible to those with specific disabilities. Instead, the research station balanced historic authenticity of architecture with technical modifications made for contemporary accessibility. This alternative to accessible heritage, the authors name ‘an archaeology of disability’. Of the reversal of received ideas about access that an archaeology of disability invites, David Gissen writes, «At the most material level, these examples demonstrate how a monument might have been more accessible (by some contemporary standards) in its historic state than in its contemporary preserved condition. This upends preconceptions regarding the mutations that must occur to historic works to make them accessible»<sup>1</sup>. Such an approach not only recovers artefacts relevant to contemporary

---

\* We thank Hashim Sarkis for the invitation to create this work for Biennale Architettura 2021 and Anna Anguissola and Chiara Tarantino for the invitation to bring this work to Pisa. We also thank our generous sponsors: The Center for Hellenic Studies, Harvard University; The Deans of KSAS, Johns Hopkins University; Foundation for Contemporary Arts, New York; Humanities + Urbanism + Design Initiative, University of Pennsylvania; The New School; The Onassis Scholars’ Association.

1. GISSEN 2019, pp. v-vi.



disabled people, but also involves reconstructing the past in languages and forms relevant to disability and its experience.

Reconstructed elements include an enormous and little-known central ramp of the 5th century BCE that once connected the Acropolis and the Agora (marketplace) down below, a gallery of paintings near the entrance to the Acropolis, and a stone seat at the top of the ramp described by a visitor in the 2nd century CE<sup>2</sup>. The low stone offered respite from the climb as well as a place from which to look at the paintings.

To reconstruct the ramp, the curators created a tactile, touch-based model that transmits a sense of the vibrations caused by the crowds, animals, and vehicles that once climbed it. The gallery, the paintings of which are only known through textual description, they reconstructed in sign language. They designed the low stone seats to suit any number of people's physical capacities and gave the stone a tactile weathering pattern using drill-holes to communicate the optical effects of weathering in a more tactile form.

Collectively, these reconstructions reconsider disability and the historic past, moving beyond technological fixes to predetermined physical objects. Rather, disability emerges as a form of historical inquiry, archaeology, and reconstruction, informed by the experience of collective human difference across space and time.

## 1. Venice

Conceived for La Biennale di Venezia 2021, curated by Hashim Sarkis, *An Archaeology of Disability* responded to the Biennale's organizing question *How Will We Live Together?* (fig. 1)<sup>3</sup>. The research station opened the series of installations in Arsenale at Station One<sup>4</sup>. The large brick-walled open space posed a challenge as to how to create a sense of cohesion amid so many other research stations with different forms, colors, and aesthetics. To solve this, curators installed two photographs and a geological map along the two brick walls, situating the elements on the floor within the space of the Acropolis (figs. 2-3). An easel-like monitor playing the film-work marked

2. PAUSANIAS, *Description of Greece* 1.23.5 «There is also a smallish stone, just large enough to serve as a seat to a little man». Translation Gregory Nagy: <https://chs.harvard.edu/description-of-greece-a-pausanias-reader/>. GISSEN 2022, pp. 141-2.

3. SARKIS 2021.

4. GISSEN, STAGER, ZARMAKOUPI 2021a; IID. 2021b.



Fig. 1 - Installation view, *An Archaeology of Disability*, La Biennale di Venezia, 2021.



Fig. 2 - Visitors interacting with ramp, *An Archaeology of Disability*, La Biennale di Venezia, 2021.



Fig. 3 - Detail of geological map, *An Archaeology of Disability*, La Biennale di Venezia, 2021.

off the unwalled transitory space between research stations, while a pylon with introductory text in braille stood by the entrance to the space. Three stone seats formed a seating area facing the monitor, from which visitors could watch the film-work. A floor label near the stand provided the QR code linking to the audio description of the script. The vibro-tactile ramp model stood behind the stone seats at an angle to the wall.

## 2. Pisa

From Venice, the research station traveled to the Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, a nineteenth-century cast collection housed in the decommissioned medieval church of San Paulo all'Orto, Pisa. Here, the research station introduced a series of programs concerning accessibility and archaeological sites, *Aree archeologiche e accessibilità: da limite a opportunità*. Unlike the Biennale, here *An Archaeology of Disability* stood as the lone installation amid the historical casts of the museum's collection. The setting afforded the curators a different set of possibilities. They installed the two photographs over the altar, while placing the film-work and seats in such a way that they led viewers from the nave out onto the checkered floor of main space, where

chairs are regularly set up for lectures at the university. The presence of historic plaster casts of sculptures that once made up the Parthenon or stood on the Acropolis or in the Agora allowed curators to juxtapose the objects created for the research station with related casts. These included a panel from the frieze of the Parthenon, the head of a horse pulling the chariot of the moon goddess, Selene (both on display in the British Museum), a statue of a naked young man known as the Kritios boy (excavated in the late nineteenth century and on display in the Acropolis Museum, Athens), and the lovers and icons of democracy, Harmodios and Aristogeiton (the Tyrant-slayers, once in the Agora and copied widely in antiquity) (fig. 4). For example, the cast of the Kritios boy stood near the monitor displaying the film, in community with the audience seated on the stones and with Christopher Tester performing the film-work (fig. 5). When Christopher performs the story of Harmodios and Aristogeiton, a plaster cast of the two lovers brandishing their weapons acts on viewers from the other side of the room. At Pisa, the research station interacted directly with the museum's historic cast collection.

### 3. Elements

#### 3.1. *Film-work and Audio Description*

In the short film *Sēmata* (*Signs*), the actor Christopher Tester recovers paintings that hung in a picture gallery that once stood just inside the gateway to the Acropolis (the Propylaea) in American and Greek Sign Languages (fig. 6), while Pia Hargrove performs the accompanying audio description in English. The choice to perform the film-work in sign languages both re-inscribes these languages of disability 'as valid as any other' into the ancient past, and also marks the varied translations through which histories reach us. Although no paintings remain extant from this ancient picture gallery, the peripatetic travel-writer Pausanias describes the gallery and names the subjects of some of its paintings in his *Description of Greece*, writing «On the left of the gateway is a building with pictures» (1.22.6-7). For those who cannot see Christopher Tester's performance in American and Greek Sign Languages, Pia Hargrove's performance of the same script in English allows access through voice<sup>5</sup>.

---

5. Elsewhere, Christopher Tester and Pia Hargrove have discussed their intersecting performances of the same script and the different positionality that they bring to the script. See GISSEN, HARGROVE, HOLMES, STAGER, TESTER, TOSCANO, ZARMAKOUP, forthcoming; CERILLI,

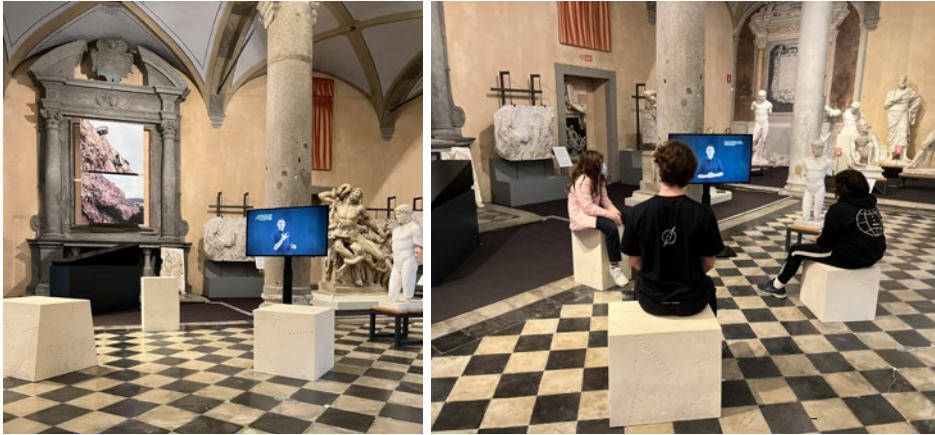


Fig. 4a - Installation view of the film-work *Semata (Signs)* and plaster cast of the statue *Kritios boy, An Archaeology of Disability*, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, Pisa, 2022; Fig. 4b - Visitors interacting with installation.



Fig. 5 - Installation view of the plaster casts of the *Tyrannicides* and *An Archaeology of Disability*, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, Pisa, 2022.



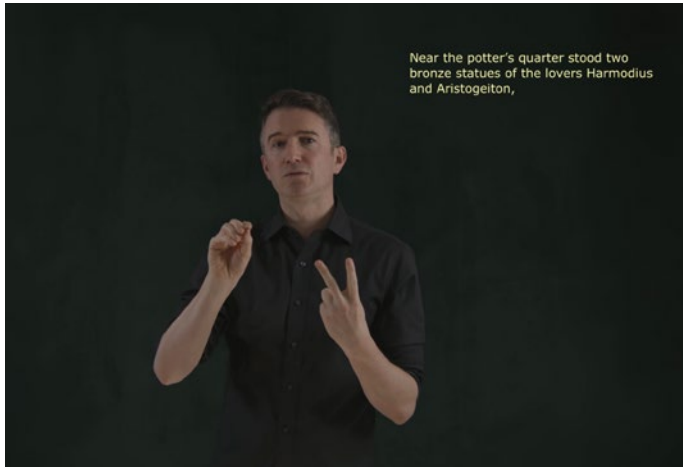


Fig. 6 - Film still from *Sēmata (Signs)* performed by Christopher Tester, *An Archaeology of Disability*.

### 3.2. Stone Seats

A few lines after mentioning the picture gallery, Pausanias describes a seat, «There is also a smallish stone, just large enough to serve as a seat to a little man» (1.23.5). This mention of a seat and seatedness engages with contemporary issues of seating and accessibility in modern museums and beyond<sup>6</sup>. It also brings the aesthetics of rest into an archaeological site associated more with climbing, standing and viewing the past from an upright position. Rather than attempt to reconstruct the seat in one form, the seat is reconstructed in three different sizes and heights that can relate to a variety of people (fig. 7).

Building from this ancient reference to a rock-seat, curators created three stone seats in stone from Vicenza drilled with holes of different depths to evoke layers of rock and weathering patterns through tactile means (fig. 8). Arranged in a group, viewers can sit on these while they watch the film-work, listen to the audio description, peruse other elements of the research-station, and rest.

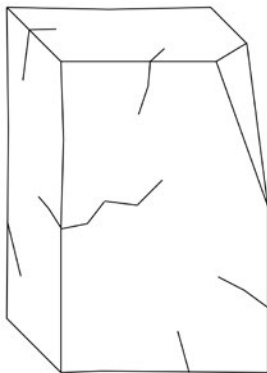
---

HARGROVE, TESTER 2021.

6. WHITENYER 2018.



Fig. 7 - Detail of stone seat, *An Archaeology of Disability*, La Biennale di Venezia, 2021.



Visual drawing of an ancient,  
weathered stone block.



Tactile diagram of an ancient,  
weathered stone block -  
typically printed on a flat surface and  
made for blind viewers.

Fig. 8 - David Gissen, Diagram of stone seats and haptic patterns, 2021.

### 3.3. Ramp

Archaeological traces of the ancient series of ramps that once ran from the Agora up to the Acropolis remain extant and indicate that ancient people ascended to the Acropolis in community. As David Gissen has argued, modern attempts to counter the inaccessibility of the Acropolis isolate disabled people from other and perpetuate a nineteenth-century idealization of the solo antiquarian traveler ascending alone<sup>7</sup>. A central modern ramp or series of ramps would more closely approximate the ancient experience of collective ascent, belying the staged opposition between accessibility and heritage preservation<sup>8</sup>. For the research station, curators designed a pedestalled model of a ramp in monochrome black color with ultra-low bass audio-induced vibration from within the model that produced a tremulous quality when viewers touched its surfaces, evoking the low vibrations of collective movement up a ramp, across a bridge, or moving through public space en masse, as in a parade (figs. 9-10).

In this design, low vibration reconstructs the experience of a collective ascent, not by installing a massive central ramp, but by recovering an aspect, tremulousness, that an ancient central ramp would have produced. In addition to this vibro-tactile design, a bilingual frieze in braille ringed the model (fig. 11).

### 3.4. Photographs and geological map

One photograph documents a small elevator tracing over the surface of the rock on its way to the top, isolating those who used it from the rest of the visitors accessing the site along a pathway<sup>9</sup>. Another draws our attention away from the access to the site to the material quality of the iconic rock of the Acropolis. Taken from the southwest edge of the Acropolis, it features the southwest corner of the Parthenon's pediment thus deemphasizing the canonical view of the monument and underscoring the materiality of the rock on which it stands (*supra*, figs. 1 and 4; *infra*, fig. 13). The materiality of the rock is further underscored by the geological map of the Acropolis, which highlights the multifaceted geological layers making up the iconic

---

7. GISSEN 2015, p. 99.

8. GISSEN 2019, pp. iii-xiii.

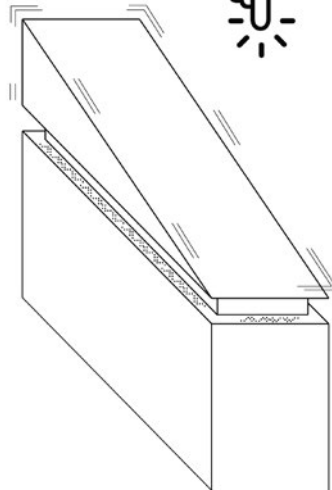
9. GISSEN 2015, pp. 96-9.



Fig. 9 - Detail of ramp, *An Archaeology of Disability*, La Biennale di Venezia, 2021.



Photograph of "Panathenaic" Frieze from Parthenon--restored and displayed to emphasize its sculptural qualities.



Reconstruction of Acropolis Ramp, translating the aesthetics of crowds and movement into vibro-tactile signals.

Fig. 10 - David Gissen, Diagram of ramp and photograph of block of the frieze of the Parthenon with cavalry (North Frieze, Blocks LX-LXI, British Museum), 2021.



Fig. 11 - Detail of frieze of braille, *An Archaeology of Disability*, La Biennale di Venezia, 2021.

rock (*supra*, fig. 3)<sup>10</sup>. The photographs and geological map feature qualities of the experience of the rock and monuments on it, and in so doing tackle their whitewashed view as works of an immaculate ancient world. These depictions attempt to move away from the cleansing of antiquity that has come about from Renaissance and Enlightenment idealizations of ancient Greek architecture and to create a different approach that emphasizes multifaceted layers of materiality that make up their experience.

#### 4. Touch

Although the curators intended visitors to sit down on the stone seats to watch the film and to touch the vibro-tactile ramp and its braille frieze, learned behaviors in museum and gallery spaces often inhibited people from doing so immediately, or they simply assumed that they could not touch or sit.

To counter this, one of the curators invited people to sit and to touch while she stood in the gallery, or they gave instructions to visiting friends to photograph themselves touching the ramp or sitting on the seats (figs. 12-13). Born of museum-going norms often enforced by security guards, this

---

10. On the topography of the Acropolis, see CONNELLY 2014, pp. 5-19.



hesitation to sit and touch showcases two ways in which an archaeology of disability can disturb the fictions of normativity as such. Put another way, by reconstructing objects from the deep past with forms and languages used by contemporary disabled people, the research station invites viewers to experience art differently. Sitting is no longer an accommodation reluctantly added to a viewing hall designed for standing viewers, but a component of experiencing the research station. Touching is not taboo, but one means of understanding the work.

Once viewers overcame a reluctance to touch, they often started to experience the tremulous vibrations of the ramp with more than their fingers, pressing their cheeks or even torsos along its surface, highlighting the expansiveness of touch (fig. 14)<sup>11</sup>.

## 5. The Script

Pausanias mentions the picture gallery at the top of the ramp and goes on to name the subjects of the paintings still extant in his day, including those described in the film: the sacrifice of Polyxena, Odysseus meeting the Nausicaa, and Perseus wielding the head of Medusa. Although Pausanias names these and several other paintings, he does not describe them, providing no details of their size, colors, style, and format. In short, he presents an account, but not an ekphrasis of the paintings. Ekphrasis is an ancient Greek rhetorical term that means ‘vivid description’<sup>12</sup>. Building from this brief mention of the paintings, the film-work reconstructs their imagery drawing on comparative imagery on painted ceramics, descriptions in other genres of texts, such as Lucian’s rhetorical ekphrases and narrative in Homeric epic, to build up each painting.

While a number of ancient Greek and Latin authors name and describe ancient painters, freestanding paintings rarely survive in the archaeological record, and those that do, such as the painted handheld wooden plaques from Ano Pitsa, do not conform to ideas about monumental history and mythological paintings that have been shaped by later painting traditions

---

11. While *An Archaeology of Disability* engages with touch through contemporary disability, a growing body of research also explores ideas about touch in antiquity, on which see PURVES 2017.

12. BARTSCH, ELSNER 2017, pp. i-vi.



Fig. 12 - Installation view with visitor sitting on one of the stone seats, *An Archaeology of Disability*, La Biennale di Venezia, 2021.



Fig. 13 - Installation view with visitor touching the ramp, *An Archaeology of Disability*, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium.



Fig. 14 - Installation view with visitors interacting with the ramp, *An Archaeology of Disability*, La Biennale di Venezia, 2021.

and ancient textual hints<sup>13</sup>. Neither the ancient Greek paintings described by Pausanias at the time of his visit in the second century CE as hanging in the picture gallery, nor the superstructure of the picture gallery itself are extant and so they have no known material form<sup>14</sup>. A traditional approach to reconstructing these paintings might include searching for comparanda among images in other media, most frequently painting on ceramics, and allowing those visual citations to stand in for the absent painting, while also presenting these visual citations as derivative of and secondary to the imagined original object. While visual comparanda informed the writing of the script performed by Christopher Tester and Pia Hargrove, such objects did not stand in as visual substitutes for these images. Instead, the author drew on Pausanias's tight description of the picture gallery, which refers

13. BRECOULAKI *et alii* 2019; STAGER 2022, pp. 90-5. For recent work on ancient Greek painting as a genre, see PLANTZOS 2018.

14. For discussion of the *pinakothekē*, see THOMLINSON 1990.



to the subjects of the paintings without describing their colors, forms, and content, and on the rhetorical tradition of traveling orators, such as Lucian, who traveled throughout the ancient Mediterranean performing rhetorical feats of vivid description, including of works of art, for large audiences<sup>15</sup>. Both Pausanias and Lucian travel throughout the ancient Mediterranean and both refer to ancient paintings, but Pausanias records his observations as a travel writer, while Lucian builds up paintings from words for rhetorical effect. The film-work brings together the documentary description of a travel-writer with the ekphrastic performance of an orator.

Among the sorts of things that one might narrate with ekphrasis were battle scenes, political gatherings, and works of art. In the 2nd century CE, a vibrant tradition of traveling orators performed ekphrases for large crowds<sup>16</sup>. Some of these rhetorical performances were also written down in antiquity and copied by scribes at Alexandria and beyond to reach us today. For art historians of the art of the ancient Mediterranean, these rhetorical descriptions of ancient artworks offer tantalizing images of objects that might exist only in the imagination of the ancient orator, but which also seem to picture objects, such as panel paintings that the archaeological record does not preserve. The Latin writer Philostratus crafts an entire picture gallery in his *Imagines*<sup>17</sup>. Art historians are always toggling between the rhetorical craft of these descriptions and the pictures they offer.

In addition, since these ancient ekphrases were performed in ancient Greek and written down in either Greek or Latin, and these texts were then copied and recopied by scribes, and now reach contemporary readers in transcription and often translation, they are the work of many people and languages over a long stretch of time. Each person produces a new text, whether transcribing or translating it, weaving their subject position into the new text. In the film-work, the actor Christopher Tester produces an extended vivid description of the picture gallery and its surroundings in American and Greek Sign Languages, blending these languages in his performance. Pia Hargrove performs the audio description in English, with a

---

15. Among the rich literature on both Pausanias and Lucian, see PRETZLER 2007; AKUJÄRVI 2012; RICHTER 2005.

16. WHITMARSH 2005; PERNOT 2017.

17. PHILOSTRATUS, *Imagines*; BOWIE, ELSNER 2009.



regionally inflected tone. In this way, both performances bring the subject positions of the performers into the script and draw attention to the ways in which this is always so, even when the translator or transmitter presents as invisible to construct a fiction of default norms<sup>18</sup>.

Of the many characters in the film, some, such as Athena, had existing name signs in Greek or American Sign Language (fig. 15). Others, such as Nausicaa or Polyxena, did not have a codified sign name (fig. 16). When Christopher Tester introduced each character, he first signed each letter of the individual's name and then assigned that character a 'name sign' which he used for each subsequent mention of the character in the performance. Creating and assigning a name sign in real time is part of sign languages<sup>19</sup>. For example, when Kamala Harris, who is Black and South Asian, was elected Vice-President of the United States, five Black and South Asian Deaf women set up a call on social media to invite suggestions for her sign name, seeking input from Deaf women of color, in particular, to select a name sign connected to her heritage.

Producing name signs in real time highlights the way that people change languages to fit their communication needs, in contrast with arguments for static language with correct or incorrect meanings. The newness of each name sign marks the possibilities for people, in both sign and spoken languages, to create within given systems. In a rejection of rigid claims to fixed meanings and grammar in other contexts, as in, for example, politically-driven resistance to the singular they in contemporary English, this flexibility of language systems shows language as creative and created. Thus, the sign-driven performance in *Sēmata* invites a solidarity politics in and through what it teaches about language systems.

## 6. Coda

By recovering objects with no extant material presence through forms and languages used by contemporary disability – sign, signals, and haptic markings – *An Archaeology of Disability* both reconstructs these paintings, ramp, and stone seat in the present, but also expands how we think about these objects in the past, inviting touch, close looking or listening, new

18. On the positionality of the translator, see EASA, STAGER 2022, pp. 91-125.

19. Pilar Marsh and Christopher Tester pers. comm.; PAROGNI 2021.

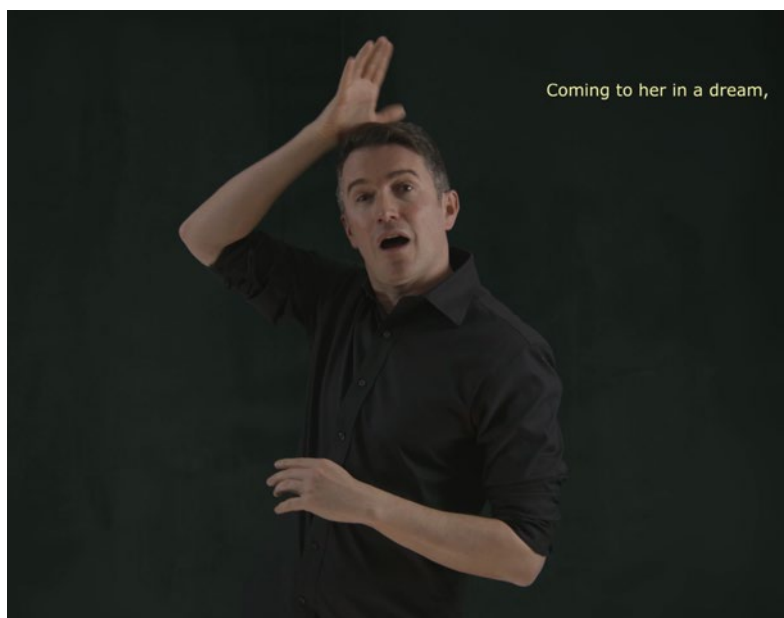


Fig. 15 - Film still of Athena name sign in *Semata (Signs)* performed by Christopher Tester.

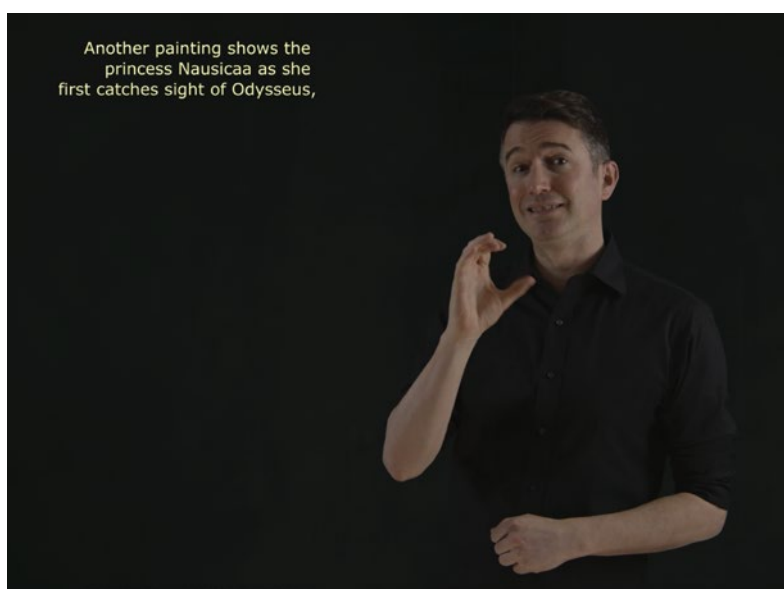


Fig. 16 - Film still of Nausicaa name sign in *Semata (Signs)* performed by Christopher Tester.



views, and expanded attention. *An Archaeology of Disability* excavates the very construction of normativity to create and connect with human difference across space and time.

## References

- AKUJÄRVI J., *One and 'I' in the Frame Narrative: Authorial Voice, Travelling Persona and Addressee in Pausanias' Periegesis*, «The Classical Quarterly», 62, 1, 2012, pp. 327-58.
- BARTSCH S., ELSNER J., *Introduction: Eight Ways of Looking at an Ekphrasis*, «Classical Philology», 102, 1, 2017, pp. i-vi.
- BOWIE E., ELSNER J. (ed. by), *Philostratus*, Cambridge 2009.
- BRECOULAKI H., VERRI G., BOURGEOIS B., ROMANO F.P., KARYDAS A.G., CALIRI C., MARTÍN GONZÁLEZ E., KAVVADIAS G., *The 'Lost Art' of Archaic Greek Painting: Revealing New Evidence on the Pitsa pinakes through MA-XRF and Imaging Techniques*, «Technē», 2019, pp. 34-54.
- CERILLI C., HARGROVE P., TESTER C., *Producing the Short Film "Sēmata (Signs)" for the curated exhibition "An Archaeology of Disability" with Caroline Cerilli, Pia Hargrove, and Christopher Tester*, «Peopling the Past», June 25, 2021, <https://peoplingthepast.com/2021/06/25/blog-post-30-producing-the-short-film-semata-signs-for-the-curated-exhibition-an-archaeology-of-disability/>.
- CONNELLY J.B., *The Parthenon Enigma: A New Understanding of the World's Most Iconic Building and the People Who Made It*, New York 2014.
- EASA L., STAGER J., *Public Feminism in Times of Crisis: From Sappho's Fragments to Viral Hashtags*, Lanham 2022.
- GISSEN D., *The Path to the Acropolis, a Reconstruction*, «Log», 31, 2015, pp. 97-9.
- GISSEN D., *Disability and Preservation*, «Future Anterior», 16, 1, 2019, pp. iii-xiii.
- GISSEN D., *The Architecture of Disability: Buildings, Cities, and Landscapes beyond Access*, Minneapolis-London 2022.
- GISSEN D., HARGROVE P., HOLMES B., STAGER J., TESTER C., TOSCANO P., ZARMAKOUPI M., *A Dialogic Essay on An Archaeology of Disability*, forthcoming.
- GISSEN D., STAGER J., ZARMAKOUPI M., *An Archaeology of Disability*, in *Biennale Architettura 2021: How Will We Live Together?*, ed. by H. Sarkis, Venezia 2021, pp. 54-7.

- GISSEN D., STAGER J., ZARMAKOUPH M., *Μια αρχαιολογία της αναπηρίας* [*An Archaeology of Disability*], «Domes», 158, 2021, pp. 44-7.
- PAROGNI I., *What Matters in a Name Sign?*, «The New York Times», July 16, 2021, <https://www.nytimes.com/interactive/2021/07/16/arts/kamala-harris-name-sign-language.html>.
- PERNOT L., *Greek and Latin Rhetorical Culture*, in *The Oxford Companion to the Second Sophistic*, ed. by D. Richter, W.A. Johnson, Oxford 2017, pp. 205-16.
- PLANTZOS D., *The Art of Painting in Ancient Greece*, Columbus, GA 2018.
- PRETZLER M., *Pausanias: Travel Writing in Ancient Greece*, London 2007.
- PURVES A., *Touch and the Ancient Senses*, London 2017.
- RICHTER D., *Lives and Afterlives of Lucian of Samosata*, «Arion: A Journal of Humanities and the Classics», 13, 1, 2005, pp. 75-100.
- SARKIS H., *How Will We Live Together: Biennale Architettura 2021*, Venezia 2021.
- STAGER J., *Seeing Color in Classical Art: Theory, Practice, Reception, from Antiquity to the Present*, New York 2022.
- THOMLINSON R.A., *The Sequence of Construction of Mnesikles' Propylaea*, «The Annual of the British School at Athens», 85, 1990, pp. 405-13.
- WHITENYER D., *Where the Seats have No Name: In Defense of Museum Benches*, «American Alliance of Museums Blog», October 19, 2018, <https://www.aam-us.org/2018/10/19/where-the-seats-have-no-name-in-defense-of-museum-benches/>.
- WHITMARSH T., *The Second Sophistic*, Oxford 2005.



# L'Acropoli in Gipsoteca: le ragioni di un allestimento

*Anna Anguissola*

Nella collezione di gessi ospitata nella Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa occupa una posizione di primo piano il nucleo di opere legate al paesaggio artistico e monumentale dell'Acropoli, in parte pertinenti al nucleo originale ottocentesco della collezione. Dominano l'ingresso alla sala, nella navata destra della chiesa di San Paolo all'Orto, alcune maestose figure del frontone orientale del Partenone: le statue di Demetra e Kore e la celebre, espressiva testa del cavallo dal carro di Selene, oggi conservata al British Museum di Londra<sup>1</sup>. Dietro di loro, lungo la parete, sono esposte alcune lastre del fregio ionico del tempio<sup>2</sup>, che anticamente correva tutt'intorno alla cella, mettendo in scena la principale festa religiosa di Atene, le Panatenee. La celebrazione culminava con la consegna alla principale divinità cittadina, Atena, del peplo ricamato per lei dalle fanciulle ateniesi, le cosiddette *ergastinai*. Sul fregio si dipana la processione – ora animata, ora solenne – degli ateniesi verso l'Acropoli, un potente momento di coesione civica e celebrazione dell'identità collettiva. L'ordinata compostezza del corteo è ravvivata dal movimento e dalla vitalità dei singoli individui che lo compongono, ciascuno diverso dagli altri eppure elemento di un insieme armonioso. Sul lato est del fregio, la folla di esuberanti giovani cavalieri, di fanciulli e di anziani cittadini, preceduti dalle *ergastinai*, incontra gli dèi e gli eroi della città. Ad accogliere i fedeli, proprio

---

1. Per i calchi delle figure di Demetra e Kore (inv. 197), acquisiti negli anni 1957-8 da Silvio Ferri, si rimanda alla voce di catalogo DONATI 1999, pp. 164-5 n. 7, con ampia bibliografia anche a proposito degli originali. La testa di cavallo è stata acquisita nei primi anni Duemila da Fulvia Donati, già Direttrice della Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dal 2012 al 2021, come dono dell'atelier artistico Studio 17.

2. Le lastre del fregio (inv. 153, 161, 163, 195, 218-22) appartengono tutte al primo nucleo della raccolta, in cui entrarono nel 1888. Cfr. DONATI 1999, pp. 269-278 nn. 56-62.



sopra l'ingresso alla cella del tempio, è Atena, assisa accanto ad Efesto, il dio zoppo, fabbro squisito, che si puntella a una stampella in legno<sup>3</sup>.

Nessun'altra testimonianza sembra conservare con altrettanta immediatezza l'immagine della processione attraverso le strade di Atene e verso la spianata dell'Acropoli (il rito, cioè, che univa architettura e opere d'arte in una trama di gesti, esperienze e memorie condivise), che pure il rilievo fidiaco sublima, trasferendola in una dimensione, al contempo, umana e divina. Al paesaggio che i fedeli incontravano nell'ascesa Pausania – autore in età antonina di una *Periegesi* della Grecia – dedica brevi ma illuminanti cenni<sup>4</sup>. Se all'epoca di Pausania (e, secoli prima, di Fidìa) l'Acropoli offriva un unico punto di accesso, «essendo tutta scoscesa e circondata da solide mura» (1.22.4), l'esperienza del visitatore odierno è legata alle sue capacità di deambulazione: chi sia in grado di percorrere la scalinata dei Propilei può superare l'antico ingresso monumentale sul versante ovest, mentre per gli altri è disponibile lungo le pendici settentrionali dell'altopiano un efficiente ascensore, attrezzato per il trasporto di sedie a rotelle<sup>5</sup>. Solo ai primi è permesso ripercorrere il cammino di Pausania, raggiungere la Pinacoteca e lo sperone roccioso da cui «è visibile il mare» e dal quale, secondo la leggenda, l'anziano Egeo si sarebbe gettato nel vuoto temendo la morte del figlio Teseo. Se dunque uno strumento di alta tecnologia come l'ascensore che permette di superare l'alto dislivello, frutto di un progetto attento e complesso, rende l'Acropoli pienamente accessibile a tutti i visitatori, tale accessibilità rimane inevitabilmente parziale. In tal senso, l'Acropoli condivide una sfida comune a tanti altri parchi archeologici, nei siti del Mediterraneo greco-romano e non solo: rendere possibile raggiungere e percorrere complessi monumentali edificati in aree talora impervie, in un compromesso sovente delicato con le esigenze di una presentazione corretta del dato storico e del coinvolgimento emotivo.

---

3. Si tratta della lastra convenzionalmente numerata come V (e della quale non si conserva la replica presso la gipsoteca pisana), oggi al *British Museum* di Londra, reg. n. 1816,0610.19.

4. Per il ruolo del paesaggio naturale nell'opera di Pausania si rimanda alle osservazioni in ANGISSOLA c.d.s., nonché all'ampia sintesi dedicata alla geografia della *Periegesi* in HUTTON 2008.

5. Cfr. [http://odysseus.culture.gr/h/3/eh355.jsp?obj\\_id=2384](http://odysseus.culture.gr/h/3/eh355.jsp?obj_id=2384) (consultato il 15 ottobre 2022).



## 1. Ricostruire l'esperienza del paesaggio

L'installazione *An Archaeology of Disability*, opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi, propone un percorso di esperienza e riflessione dedicato alla discrasia tra le antiche forme di accesso all'Acropoli – che imponevano una faticosa ascesa collettiva – e le moderne strategie di inclusione – tecnologicamente all'avanguardia, senza dubbio assai funzionali, eppure in larga misura esclusive. Due fotografie, stampate in grandi dimensioni, mostrano le pendici scoscese dell'Acropoli e la proibitiva traiettoria dell'ascensore moderno; la mappa geologica dell'altopiano integra questo discorso fornendo un'ampia messe di informazioni visuali a proposito dell'orografia del luogo e della collocazione dei principali monumenti (fig. 1)<sup>6</sup>.

Il modello di una rampa e le vibrazioni provenienti dal suo interno ricostruiscono un elemento perduto dell'antico paesaggio ateniese: la maestosa rampa cerimoniale eretta nel VI secolo a.C., di cui rimangono tracce archeologiche, che collegava la città bassa all'Acropoli, permettendo ai fedeli e agli addetti al culto di salire alla rocca a piedi o su carri<sup>7</sup>. Si è riconosciuto come ampie rampe d'accesso costituiscano un elemento assai diffuso nella pianificazione urbanistica e architettonica degli spazi per il culto greci, talora con esiti monumentali e con particolare concentrazione nei santuari dedicati a divinità della salute e meta di pellegrini in cerca di un sollievo divino alle proprie infermità<sup>8</sup>. Completano la ricostruzione del paesaggio ateniese proposta in *An Archaeology of Disability* tre sedili in pietra, intesi a evocare le strutture per la sosta cui sembra fare cenno Pausania (1.23.5) e che dovevano, insieme alle stesse gradinate degli edifici, ai muri di contenimento e ad altri elementi del paesaggio architettonico, fornire preziosi punti di sosta per i fedeli durante il cammino. Le diverse altezze e conformazioni dei sedili realizzati in una roccia sedimentaria dai caldi toni beige offrono soluzioni adatte a persone di diversa statura; nel sedile più alto, un solco dal profilo triangolare in corrispondenza di un angolo permette una sosta confortevole

---

6. Per l'orografia della rocca si veda HURWIT 1999, pp. 3-11.

7. Sull'accesso all'Acropoli prima della costruzione dei Propilei nel V secolo a.C. si rimanda alle analisi di DINSMOOR 1980 e EITELJORG 1995. Cfr. anche GISSEN 2014 e HOLLINSHEAD 2015, tavv. 8a-b.

8. Si vedano le osservazioni in SNEED 2020. In SPORN 2015, l'analisi di un significativo campione di rampe in contesti santuariali permette di concludere come queste avessero, essenzialmente, la funzione di rendere più agevole il movimento umano intorno e verso gli edifici di culto.



Fig. 1 - Pisa, Chiesa di San Paolo all'Orto, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, veduta della navata sinistra con l'installazione *An Archaeology of Disability* (opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi), 2022.

anche per quanti abbiano l'esigenza di distendere uno degli arti inferiori o convivano con una protesi (fig. 2)<sup>9</sup>. Gli incavi circolari ricavati nelle facce dei sedili, infine, evocano al tatto la scabra roccia calcarea dell'altopiano ateniese, che sembra sgretolarsi lentamente sotto le intemperie e nei ritmi della frequentazione umana.

Il racconto del percorso – e, con esso, la principale chiave di lettura di *An Archaeology of Disability* – è affidato al cortometraggio *Sēmata (Signs)* e alla magistrale interpretazione in lingua dei segni americana e greca dell'attore Christopher Tester. Il medesimo testo, ispirato alla narrazione di Pausania, scorre sullo schermo e, tramite un *QR code*, può essere richiamato su un dispositivo mobile e ascoltato, come traccia audio, nella lettura di Pia Hargrove. Le informazioni essenziali sull'installazione e sulle riflessioni che hanno condotto ad essa sono riassunte su pannelli di sala e in un breve testo in *Braille* collocato su un pilastrino del medesimo colore e materiale della rampa (fig. 3).

9. Per i tipi e l'uso di protesi nell'antichità greco-romana si rimanda ai sintetici commenti in SNEED 2020, pp. 1017-9 e alle più estese trattazioni in BLIQUEZ 2016 e DRAYCOTT 2018.



Fig. 2 - Pisa, Chiesa di San Paolo all'Orto, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, dettaglio dell'installazione *An Archaeology of Disability* (opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi), 2022.

## 2. Norme e rito negli spazi del sacro

Nella sala della Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium a Pisa, *An Archaeology of Disability* ha trovato posto tra i gessi delle collezioni universitarie all'interno della chiesa di San Paolo all'Orto, chiusa al culto alla metà del Novecento e oggi destinata all'uso come museo e sede di attività accademiche e culturali<sup>10</sup>. Il 'cortocircuito' creato dal desiderio di esporre un'installazione dedicata a uno dei più celebri complessi religiosi dell'antichità classica entro uno spazio la cui fisionomia stessa, in pianta e in elevato, risponde alle esigenze del culto cristiano, ha incoraggiato un'articolata riflessione sulla dimensione normativa della sintassi architettonica e sul ruolo esemplare di alcuni luoghi e forme nella cultura occidentale.

Si è scelta, per *An Archaeology of Disability*, una piccola cappella al centro della navata sinistra, dotata di un imponente altare inquadrato da colonne. Sull'altare, le immagini della rocca ateniese occupano il posto che, in una

10. Sulla chiesa di San Paolo all'Orto a Pisa cfr. CECCARELLI LEMUT, BALBARINI, DONATI 2010.



Fig. 3 - Pisa, Chiesa di San Paolo all'Orto, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, dettaglio dell'installazione *An Archaeology of Disability* (opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi), 2022. Sulla sinistra è il pilastro con testo didascalico in Braille.

chiesa, è abitualmente riservato a pale di soggetto religioso: la mole dell'Acropoli si staglia sulla parete della chiesa come un vero, pressoché irraggiungibile, oggetto di venerazione, il simbolo di quello «spirito che fiorisce in perpetuo» descritto da Plutarco (*Vita di Pericle* 13.1) e saldamente associato, nell'immaginario collettivo, alla classicità greca<sup>11</sup>. Significativamente, in nessuna delle due fotografie incluse in *An Archaeology of Disability* sono visibili i monumenti dell'Acropoli, che al pellegrino rivela solo il fianco roccioso – i prospetti imponenti dei templi, con le loro membrature in marmo colpite dal sole, si compongono nella mente dei visitatori (ad Atene e nella gipsoteca pisana) prima ancora che dinanzi ai loro occhi.

La processione messa in scena dal fregio del Partenone è segnata dall'armoniosa coesistenza, in un medesimo spazio fisico e spirituale, di uomini e divinità (cioè della popolazione di Atene e dei miti, rituali, memorie legate all'identità collettiva della *polis*). Allo stesso modo, i luoghi descritti da Pausania recano le tracce di un passato mitico: finanche un blocco di pietra

11. FARINELLA, PANICHI 2003 esamina la fortuna dei marmi del Partenone.

che il Periegeta incontra sul proprio cammino non è solo, nel presente, un sedile «di dimensioni sufficienti perché vi possa sedere un uomo di minuta corporatura», ma anche il testimone materiale di una leggendaria visita di Dioniso, quando sarebbe stato usato per il riposo dei membri del suo corteggio (1.23.5)<sup>12</sup>. Di contro, l'Acropoli si offre oggi a un'esperienza essenzialmente individuale, lungo tragitti distinti e in un diverso rapporto non solo con il paesaggio naturale e monumentale, ma anche con le tracce dell'antico rapporto con il divino.

Alla dimensione normativa dei percorsi cerimoniali e turistici che l'altare nella chiesa di San Paolo all'Orto sottolinea imponendo, di fatto, un'organizzazione assiale dello spazio, l'allestimento di *An Archaeology of Disability* si è sottratto scegliendo, per il modello della rampa, una collocazione decentrata rispetto alla struttura, secondo una traiettoria obliqua rispetto alla parete di fondo e alla linea disegnata dal colonnato. Per i tre sedili di pietra chiara si è individuata una collocazione eccentrica rispetto all'area disegnata dall'altare e dal colonnato, segnata sul piano di calpestio da un rivestimento isolante scuro, a 'invadere' lo spazio della navata centrale e interagire con gli altri elementi d'arredo e con la collezione di calchi in gesso. Anziché orientati in direzione dell'Acropoli (la destinazione fisica e ideale del percorso) e della rampa che ad essa conduce, i sedili erano raccolti intorno allo schermo su cui scorreva il racconto di *Sēmata*, intorno al quale creavano un luogo di condivisione di memorie, leggende ed esperienze.

Come il modello della rampa sembra emergere dal manto nero del rivestimento pavimentale antistante all'altare, così i sedili chiari, nella vista dal matroneo (fig. 4), paiono quasi pedine sulla scacchiera delle piastrelle nella navata centrale della chiesa di San Paolo all'Orto. La polvere prodotta dalla pietra in cui sono scolpiti i sedili, nel suo inesorabile sgretolarsi a ogni spostamento e in conseguenza dell'usura quotidiana, rende ineludibile una riflessione sul tempo dei paesaggi monumentali e sulla loro mutevolezza (l'Acropoli di un tempo e quella attuale), alla quale concorre lo stesso palinsesto architettonico della chiesa di San Paolo all'Orto. La facciata a fasce bicrome, con pregevoli intarsi in marmo, protomi figurate e capitelli decorati testi-

---

12. Il ruolo delle digressioni a tema storico, religioso, mitologico nella *Periegesi* è oggetto di un ampio *corpus* di letteratura specialistica, che non è in questa sede possibile raccogliere. Si rimanda, per una sintesi, ad ANGUISSOLA c.d.s., con bibliografia precedente.



Fig. 4 - Pisa, Chiesa di San Paolo all'Orto, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, veduta dal matroneo. A sinistra (nella navata sinistra), è visibile in parte l'installazione *An Archaeology of Disability* (opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi), al centro (al termine della navata centrale) il gruppo dei Tirannicidi.

monia una fase architettonica di XII-XIII secolo. All'interno, lo spazio della chiesa medievale è scandito da imponenti colonne in granito, alcune delle quali di reimpiego e probabilmente ricavate dalle rovine di edifici romani (forse condotte a Pisa dall'Urbe come tanti altri materiali di spoglio integrati nei nuovi edifici della repubblica marinara). Con l'eccezione di alcuni lacerti d'affresco, però, l'assetto decorativo della chiesa è interamente frutto di revisioni settecentesche, mentre agli arredi sacri sono oggi sostituiti gli strumenti (su tutti, la cattedra e il grande schermo per proiezioni) necessari alla didattica universitaria.

### 3. Il dialogo con i gessi

La presenza nella sala del museo, tra gennaio e aprile 2022, di *An Archaeology of Disability* ha rappresentato l'occasione per un nuovo allestimento dei calchi ospitati presso la chiesa di San Paolo all'Orto. Si è cercato d'istituire un dialogo tra i gessi 'ateniesi' e l'installazione, a sottolineare legami topografici e semantici evocati dal testo e dall'interpretazione di *Sēmata*. Esposte proprio di fronte ad *An Archaeology of Disability*, nella navata destra

della chiesa, le sculture del Partenone creavano, insieme all'installazione, la principale traiettoria visiva e narrativa attraverso la sala. La processione raffigurata sul fregio sembrava così accompagnare il percorso del visitatore che raggiunge la rampa, includendolo nella propria solenne ascesa. Allo stesso tempo, le imponenti figure divine del frontone, come 'rimosse' dalla loro sede, invisibile negli scatti fotografici dell'Acropoli, parevano sedere – unite in un'animata conversazione – insieme al pubblico radunato attorno allo schermo su cui era proiettato *Sēmata*. L'Acropoli antica e moderna si affrontavano in un intenso dialogo, attraverso lo spazio vuoto della navata centrale di una chiesa cristiana.

Le repliche di due lastre del fregio della balaustra che cingeva il tempio di Atena Nike, intorno a quello sperone di roccia a ridosso dei Propilei «da cui secondo la tradizione Egeo si gettò e trovò la morte» (Pausania, *Periegesi* 1.22.5), sono state collocate in prossimità dell'altare e delle immagini della rocca<sup>13</sup>. La festosa processione delle *Nikai* (Vittorie) sembrava così accogliere l'arrivo dei pellegrini, invitandoli a completare il percorso e fare il proprio ingresso nello spazio del santuario – ancora invisibile dietro le aspre pendici rocciose. In particolare, si è pensato che la celebre e sensuale immagine di una Nike china e impegnata ad aggiustarsi il sandalo potesse contribuire a quell'atmosfera di serenità, quiete e raccoglimento evocata dai sedili.

Posto accanto allo schermo su cui scorreva *Sēmata*, a breve distanza dai sedili in pietra, il cosiddetto Efebo di Kritios, l'immagine di un giovane uomo dedicata come *agalma* ('bel dono') alla dea, pareva unirsi al gruppo dei pellegrini-spettatori, al contempo offrendosi al loro sguardo e 'partecipando' alla narrazione di un'esperienza collettiva (fig. 5)<sup>14</sup>. Di dimensioni inferiori al vero, il *kouros* (giovinetto) accenna un movimento con la gamba destra avanzata e flessa, mentre sul suo volto, incorniciato da una lunga treccia raccolta intorno alla testa, è dipinta un'espressione assorta e imperturbabile. Non può sfuggire il contrasto tra l'apparente impassibilità dell'Efebo e la gestualità eloquente, enfatica dell'attore – l'effigie di un giovane antico, immobile dinanzi alla divinità, accanto a quella di un uomo dei nostri giorni, colto in un'animata presentazione. Negli anni in cui furono eretti i Propilei,

---

13. Cfr. DONATI 1999, pp. 278-9 n. 63 per il rilievo con due *Nikai* che conducono un toro al sacrificio, menzionato per la prima volta nel 1925 negli inventari della gipsoteca pisana. Sulla storia edilizia e decorativa del tempio di Atena Nike, cfr. MARK 1993.

14. Sull'Efebo (inv. 201), acquisito da Silvio Ferri nel 1957-8, cfr. DONATI 1999, pp. 151-2 n. 2.



Fig. 5 - Pisa, Chiesa di San Paolo all'Orto, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, dettaglio dell'installazione *An Archaeology of Disability* (opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi), 2022. Sulla destra è la replica in gesso della statua nota come Efebo di Kritios.

il tempietto di Atena Nike (e più tardi la sua balaustra) e il Partenone, l'Efebo di Kritios era stato da lungo tempo sottratto alla vista e alla conoscenza dei frequentatori dell'Acropoli. Realizzato poco prima del sacco persiano del 480 a.C., al termine del conflitto l'Efebo venne devotamente seppellito, insieme agli altri arredi sacri profanati e alle macerie degli edifici distrutti, in un deposito noto agli archeologi come 'colmata persiana'<sup>15</sup>. In tal senso, nel racconto dell'Acropoli l'Efebo costituisce la memoria del passato di Atene e delle vicende belliche da cui la città attica emerse come una vera potenza politica, economica e militare, egemone nella Grecia continentale e nell'Egeo – in grado di avviare l'ambizioso programma di monumentalizzazione che interessò l'Acropoli nei decenni centrali del V secolo a.C.

Come i sedili in pietra di *An Archaeology of Disability*, così anche il gruppo statuariao detto dei Tirannicidi è stato spostato dalla vera e propria area espositiva della sala (anche in questo caso dotata di un rivestimento pavi-

15. Per un'introduzione al problema archeologico della cosiddetta 'colmata persiana' si vedano LINDENLAUF 1997 e STESKAL 2004.



mentale nero) alla zona centrale con una pavimentazione a scacchiera di piastrelle bianche e nere<sup>16</sup>. Menzionato e descritto in lungo segmento di *Sēmata* (ai minuti 11:43-13:39), il gruppo era esposto nell'Agorà e raffigurava i due eroici ateniesi, il più maturo Aristogitone ed il giovane Armodio, che sarebbero periti nel tentativo di porre termine al potere personale della famiglia di Pisistrato, che aveva conquistato il potere assoluto sulla *polis* durante la seconda metà del VI secolo a.C. *Sēmata* ripercorre anche l'intricata storia dell'opera. Le fonti letterarie antiche parlano infatti di un primo gruppo in bronzo, collocato dopo la caduta della tirannide nel 510 a.C. nell'Agorà, il centro della vita civica di Atene e punto di partenza della lunga ascesa all'Acropoli. Nel 480 a.C., durante il sacco di Atene, i due bronzi sarebbero stati tradotti in Persia insieme al bottino di guerra. Come si presero cura dei resti profanati dall'Acropoli, così nell'Agorà gli ateniesi vollero subito ripristinare l'immagine dei loro eroi democratici: dopo pochi anni, un nuovo gruppo, creato dai bronzisti Kritios e Nesiotes, fu collocato al posto delle statue perdute. Gli autori greci e latini raccontano poi che, caduto l'impero di Persia, gli antichi Tirannicidi sarebbero stati restituiti agli ateniesi da Alessandro Magno o da uno dei suoi generali<sup>17</sup>. La fama del gruppo nell'antichità fu immensa, come testimonia una nutrita serie di repliche romane, tra cui si segnalano le copie in marmo, confluite nella collezione Farnese e, di lì, nel Museo Archeologico Nazionale di Napoli, di cui la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium conserva i calchi. Attraverso la declinazione del nudo virile, fino a quel momento impiegato per immagini divine, statue funerarie, rappresentazioni votive o atletiche, la storia civica – e la tensione tra tirannide e democrazia – diviene la vera protagonista dell'opera. In linea con la narrazione di *Sēmata*, anche l'allestimento pisano di *An Archaeology of Disability* istituiva un legame tematico e visivo tra i due poli della vita sociale ateniese, l'Agorà e l'Acropoli, anticamente uniti da una rampa a fare da cerniera tra la dimensione politica e quella religiosa.

---

16. I Tirannicidi (inv. 154, 155) appartengono al nucleo iniziale della collezione (1887). Cfr. DONATI 1999, pp. 153-6 n. 3.

17. Le vicende dei Tirannicidi sono riassunte in ANGUISSOLA 2012, pp. 153-4. La più ampia e aggiornata analisi dei due gruppi scultorei, del loro significato e della loro fortuna è l'eccellente AZOULAY 2017.



#### 4. Esperienza e descrizione

Per le repliche in gesso di opere appartenute alla decorazione architettonica dell'Acropoli (le figure frontonali e i pannelli del fregio ionico del Partenone, le lastre con Nikai dalla balaustra del tempietto di Atena Nike), per il cosiddetto Efebo di Kritios e per il gruppo dei Tirannicidi, del quale è fatta menzione in *Sēmata* a proposito degli arredi dell'Agorà, sono state messe a punto nuove e più ricche didascalie in lingua italiana e inglese. L'apparato didattico, che sarà gradualmente esteso all'intera collezione, è stato concepito per un pubblico informato (e in particolare per la più nutrita categoria di visitatori del museo: gli studenti universitari), con accorgimenti – un linguaggio piano e concise spiegazioni dei principali eventi storici e storico-artistici – in grado di renderlo accessibile a ogni categoria di visitatori<sup>18</sup>.

Le forme della comunicazione e la loro efficacia (in altri termini, l'accessibilità cognitiva) sono, del resto, al centro del progetto di *An Archaeology of Disability*, che della Lingua dei Segni (in inglese americano e in greco) esplora le qualità espressive non solo per trasmettere al pubblico non udente i contenuti di *Sēmata*, ma per coinvolgere *tutti i visitatori* in un'esperienza collettiva di fatica, stupore, attesa, riposo, rito e memoria. Giacché il testo di *Sēmata* scorre sullo schermo durante la recitazione, si è scelto di conservare l'integrità dell'installazione e di non affiancare al cortometraggio una versione del medesimo lavoro in Lingua dei Segni Italiana; si è tuttavia messa a disposizione del pubblico una versione, a stampa e digitale, del testo tradotto in italiano<sup>19</sup>.

Le due lingue dell'installazione, italiano e inglese, coesistono anche nei pannelli in *Braille* destinati ai visitatori non vedenti, che *An Archaeology of Disability* guida, anche attraverso l'interpretazione di *Sēmata* proposta da Pia Hargrove, nell'immaginazione dell'ascesa (forse su un carro, di cui il modello di rampa restituisce le vibrazioni) e del riposo (su pietre che si offrono

---

18. I testi in duplice versione, italiana e inglese, sono associati a un *QR code* che rende possibile richiamarli sul proprio dispositivo mobile per una visione ravvicinata o per ascoltarli come tracce audio tramite applicazioni liberamente disponibili in rete. Questo lavoro di ripensamento dell'apparato didattico ha costituito la base per una nuova guida della collezione di calchi in gesso da opere in origine esposte ad Atene: TARANTINO 2022.

19. Durante l'esposizione di *An Archaeology of Disability*, la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium ha sperimentato un ciclo di guide tematiche in Lingua dei Segni Italiana, a cura dell'associazione *Comunicando*.

al tatto in una trama di geometrie e asperità). La dimensione tattile di *An Archaeology of Disability* non ha solo costituito uno – tra i tanti – elementi d'interesse dell'installazione, ma ha infuso rinnovata energia nel più ampio progetto di trasformazione della Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium in un museo (anche) sensoriale<sup>20</sup>, ampliando e inquadrando in una cornice scientifica, tecnica e didattica più articolata le iniziative già esistenti<sup>21</sup>.

In sintesi, dunque, l'allestimento pisano di *An Archaeology of Disability* è stato concepito in dialogo con il contesto architettonico della chiesa di San Paolo all'Orto e con la collezione permanente del museo, come parte di un complesso dialogo sul tempo, sul ruolo esemplare e sulla fruizione dei monumenti, sulla natura degli spazi civili e religiosi, sulla tensione tra la sfera collettiva e quella individuale, sull'immagine e la realtà del 'corpo classico' e sulla sua memoria nella cultura occidentale. Più rilevante è stato però lo sforzo, imposto dalla necessità di costruire intorno ad *An Archaeology of Disability* un coerente percorso espositivo, di valutare le pratiche museali e le consuetudini comunicative della Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium alla luce del dibattito corrente sull'accessibilità del patrimonio archeologico, architettonico e storico-artistico. In tal senso, la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium ha inteso accogliere *An Archaeology of Disability* nella funzione per essa immaginata dagli autori – non solo d'installazione creativa, ma anche e soprattutto di *research station*, un luogo in cui i risultati della ricerca (sull'urbanistica dell'antica città di Atene, sul testo di Pausania, sul posto delle disabilità nella cultura greco-romana) possano innescare nuove riflessioni e illuminare i percorsi verso nuove strategie per lo studio e la divulgazione dell'arte classica.

---

20. Per un'introduzione alla dimensione sensoriale nella progettazione e nella pratica dei musei si rimanda a LEVENT, PASCUAL-LEONE 2014 e a CHATTERJEE 2020.

21. Si veda, ad esempio, il Progetto Musei e Alzheimer, cui il Sistema Museale di Ateneo dell'Università di Pisa partecipa con la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium, il Museo della Grafica e l'Orto e Museo Botanico. Cfr. <https://www.sma.unipi.it/progetto-musei-e-alzheimer> (consultato il 15 ottobre 2022).



## Riferimenti

- ANGUISSOLA A., *Difficillima Imitatio. Immagine e lessico delle copie tra Grecia e Roma*, Roma 2012 (Studia Archaeologica, 183).
- ANGUISSOLA A., “*The Description of Greece*”: Frazer lettore di Pausania, in *Il coro di svela una legge segreta. James G. Frazer tra antropologia, studi classici e letteratura*, a cura di F. Dimpflmeier, Roma (c.d.s.).
- AZOULAY V., *The Tyrant-Slayers of Ancient Athens. A Tale of Two Statues*, Oxford 2017.
- BLIQUEZ L.J., *Prosthetics in Classical Antiquity: Greek, Etruscan and Roman Prosthetics*, in *Aufstieg und Niedergang der Römischen Welt*, 37.3, Philosophie, Wissenschaften, Technik. Wissenschaften, hrsg. von W. Haase, Berlin-New York 2016, pp. 2640-76, <https://doi.org/10.1515/9783110809008-009>.
- CECCARELLI LEMUT M.L., BALBARINI C., DONATI F., *La Chiesa di San Paolo all’Orto e la Gipsoteca di Arte Antica*, Pisa 2010 (Mirabilia Pisana, 24).
- CHATTERJEE H. (ed. by), *Touch in Museums: Policy and Practice in Object Handling*, Abingdon-New York 2020.
- DINSMOOR W.B. JR., *The Propylaia to the Athenian Akropolis 1. The Predecessors*, Princeton 1980.
- DONATI F., *La Gipsoteca di Arte Antica*, Pisa 1999.
- DRAYCOTT J. (ed. by), *Prostheses in Antiquity*, London-New York 2018.
- EITELJORG H., *The Entrance to the Athenian Acropolis before Mnesicles*, Dubuque 1995 (Monographs. Archaeological Institute of America, new series, 1).
- FARINELLA V., PANICHI S., *L’eco dei marmi. Il Partenone a Londra: un nuovo canone della classicità*, Roma 2003.
- GISSEN D., *The Path to the Acropolis: A Reconstruction*, «Log», 31, 2014, pp. 96-99.
- HOLLINSHEAD M., *Shaping Ceremony. Monumental Steps and Greek Architecture*, Madison-London 2015 (Wisconsin Studies in Classics).
- HURWIT J.M., *The Athenian Acropolis. History, Mythology, and Archaeology from the Neolithic Era to the Present*, Cambridge 1999.
- HUTTON W., *Describing Greece: Landscape and Literature in the Periegesis of Pausanias*, Cambridge 2008.
- LEVENT N., PASCUAL-LEONE A. (ed. by), *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, Lanham 2014.

- LINDENLAUF A., *Der Perserschutt der Athener Akropolis*, in *Kult und Kultbauten auf der Akropolis*, hrsg. von W. Hoepfner, Berlin 1997, pp. 46-115.
- MARK I.S., *The Sanctuary of Athena Nike in Athens. Architectural Stages and Chronology*, Princeton 1993 (Hesperia Supplements, 26).
- SNEED D., *The Architecture of Access: Ramps at Ancient Greek Healing Sanctuaries*, «Antiquity», 94, 376, 2020, pp. 1015-29.
- SPORN K., *Rituale im griechischen Tempel: Überlegungen zur Funktion von Tempelrampen*, in *Ein Minoer im Exil: Festschrift für Wolf-Dietrich Niemeier*, hrsg. von D. Panagiotopoulos, I. Kaiser, O. Kouka, Bonn 2015, pp. 349-374 (Universitätsforschungen zur Prähistorischen Archäologie, 270).
- STESKAL M., *Der Zerstörungsbefund 480/79 der Athener Akropolis. Eine Fallstudie zum etablierten Chronologiegerüst*, Hamburg 2004.
- TARANTINO C., *Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa. I Monumenti Ateniesi*, Pisa 2022 (Quaderni del Sistema Museale di Ateneo).



# ESPERIENZE



Pisa, Chiesa di San Paolo all'Orto, Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, veduta dalla navata destra della chiesa, occupata dai calchi di elementi della decorazione scultorea del Partenone, verso l'installazione *An Archaeology of Disability*, 2022 (opera di David Gissen, Jennifer Stager e Mantha Zarmakoupi).





# Quando i limiti aprono la strada alle opportunità: problemi e soluzioni per l'accessibilità delle aree archeologiche

Chiara Tarantino

Possiamo rintracciare la prima formalizzazione del diritto di accesso al patrimonio culturale all'art. 27.1 della *Dichiarazione universale dei diritti umani*, firmata dall'assemblea generale delle Nazioni Unite il 10 dicembre 1948: «Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico e ai suoi benefici». Successivamente, questo diritto è stato riconosciuto e tutelato attraverso numerosi strumenti normativi e giuridici, nazionali e internazionali, rivolti tanto a esprimere garanzie generali quanto a definire linee guida e prescrizioni specifiche per la rimozione delle barriere che ne impediscono o limitano il pieno godimento, siano esse di carattere fisico, culturale, sociale, economico.

## 1. L'idea di accessibilità tra teoria e normativa

In Italia, i primi e più significativi riferimenti normativi specifici sull'accessibilità di musei e parchi archeologici risalgono agli anni Duemila, durante i quali furono approvati l'*Atto di indirizzo sui Criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei* (2001)<sup>1</sup> e le *Linee guida per il Superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale* (2008)<sup>2</sup>.

Nei due decreti, forti di una tradizione consolidata in riferimento all'edilizia privata e pubblica<sup>3</sup>, l'approccio all'accessibilità appare fortemente impron-

---

1. Decreto del 10 maggio 2001 del Ministero per i beni e le attività culturali.

2. Decreto 28 marzo 2008 del Ministero per i beni e le attività culturali.

3. Il tema dell'accessibilità, intesa come superamento delle barriere architettoniche, era stato introdotto nella normativa italiana inizialmente con riferimento agli edifici privati e all'edilizia residenziale pubblica sovvenzionata e agevolata a partire dalla seconda metà degli anni Sessanta. Particolarmente significativi la Legge del 9 gennaio 1989, n. 13 e il suo regolamento di attuazione Decreto ministeriale del 14 giugno 1989, n. 236; successivamente, era stato esteso a edifici, spazi e servizi pubblici attraverso il Decreto del Presidente della Repubblica del 24 luglio 1996, n. 503, che



tato all'adeguamento strutturale volto a garantire fruibilità e vivibilità degli spazi<sup>4</sup>, riservando particolare attenzione alla progettazione di servizi specifici rivolti a categorie diversificate di visitatori e a chiunque si trovi ad avere difficoltà nelle percezioni sensoriali, cognitive e psicologiche, in maniera permanente o temporanea.

Anche il Decreto del 2008, a dispetto del titolo, dedica ampio spazio alla trattazione proprio di quest'ultimo argomento<sup>5</sup>, esponendo la teoria e i principi dello *Universal Design* che, superato il concetto di spazio o oggetto appositamente pensato per persone con disabilità, aspira alla progettazione di prodotti e ambienti utilizzabili da tutte le persone, nella misura più ampia possibile, senza la necessità di adattamento o di progettazione specializzata, nel tentativo di abbracciare la diversità umana<sup>6</sup>.

Procedono in questa direzione le pubblicazioni del Ministero per i beni e le attività culturali dei *Quaderni della valorizzazione* dedicati alle linee guida per la comunicazione nei musei (2015)<sup>7</sup> e alla fruibilità, riconoscibilità e accessibilità del patrimonio culturale (2017)<sup>8</sup>, intesi come forza e vitalità della valorizzazione<sup>9</sup>.

Sorprendentemente, non si riscontra la medesima modernità nel più recente *Decreto ministeriale sull'Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del*

---

prescriveva la rimozione di «ostacoli fisici che sono fonte di disagio per la mobilità di chiunque ed in particolare di coloro che, per qualsiasi causa, hanno una capacità motoria ridotta o impedita in forma permanente o temporanea; ostacoli che limitano o impediscono a chiunque la comoda e sicura utilizzazione di spazi, attrezzature o componenti» e la predisposizione di «accorgimenti e segnalazioni che permettono l'orientamento e la riconoscibilità dei luoghi e delle fonti di pericolo per chiunque e in particolare per i non vedenti, per gli ipovedenti e per i sordi» (art. 1).

4. A parchi ed aree archeologiche è dedicato un intero paragrafo, il 3.1, del DM 28 marzo 2008, pp. 45-6.

5. DM 28 marzo 2008, pp. 3-6, 12-5.

6. Questa corrente nasce nell'ambito del *Center for Universal Design* della *North Carolina State University* negli anni Ottanta e definisce i propri principi a partire dalla decade successiva, pubblicando i capisaldi in MACE, HARDIE, PLACE 1991; CONNELL *et alii* 1997; STORY, MUELLER, MACE 1998. Vedi anche PREISER, SMITH 2011.

7. DA MILANO, SCIACCHITANO 2015.

8. CETORELLI, GUIDO 2017.

9. BORLETTI BUITONI 2017.

*sistema museale nazionale* (2018)<sup>10</sup>, che mostra di aver interiorizzato solo parzialmente la transizione dalla progettazione *ad hoc* a quella 'per tutti', presentando numerosi riferimenti a servizi e attività rivolte a persone genericamente definite 'con disabilità', alludendo a visitatori con difficoltà motorie<sup>11</sup>.

Lo stesso non può dirsi delle istituzioni museali, parchi archeologici *in primis*, che si adoperano con entusiasmo, ben oltre il mero adempimento delle prescrizioni legislative, nella definizione e attuazione di politiche orientate a un costante miglioramento dell'accessibilità al patrimonio culturale intesa nel senso più ampio, come testimoniato dalle esperienze raccolte in questo volume.

## 2. Le parole sono importanti

«Chi parla male, pensa male e vive male. Bisogna trovare le parole giuste: le parole sono importanti!» ammoniva con tono esasperato Michele Apicella, *alias* Nanni Moretti, in una celebre scena del film *Palombella rossa*. Questa sentenza, pur se espressa in tutt'altro contesto rispetto a quello qui trattato, sintetizza efficacemente l'origine del problema della non-accessibilità dei luoghi della cultura.

Infatti, per lungo tempo, la pratica dell'accessibilità è stata condizionata da un approccio culturale limitato, riconoscibile nell'evoluzione semantica del lessico associato all'argomento, coniato in ambito normativo con finalità puntuali, ma recepito in maniera distorta nell'uso comune. Per il contesto italiano, possiamo individuare l'inizio del processo nella legge-quadro 5 febbraio 1992, n. 104 *Per l'assistenza, l'integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate*: questa categoria, definita con finalità circoscritte alla legge stessa, nel gergo comune è assurta a categoria concettuale<sup>12</sup> a denotare *in toto*, per sineddoche, le persone che possedevano le proprietà per farne

---

10. Decreto ministeriale del 21 febbraio 2018, n. 113, Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del sistema museale nazionale.

11. Cfr. «spazi idonei per lo svolgimento di servizi anche per persone con disabilità, accesso alle strutture alle persone con disabilità, individuazione di un percorso minimo per le persone con disabilità».

12. Sulla definizione di categoria concettuale si veda per esempio BELACCHI, BENELLI 2009, pp. 62-6.



parte, determinando ben presto una classificazione sociale usata in senso dispregiativo.

Per ovviare a questa deriva, la definizione ‘persona handicappata’ è stata sostituita, nella legislazione come nell’uso corrente, da un nuovo termine ‘disabile’<sup>13</sup>, altrettanto classificatorio. Solo negli anni Duemila, si è giunti correttamente all’allocuzione ‘persona con disabilità’<sup>14</sup>, che colloca la disabilità nella sfera degli attributi contingenti, anziché caratterizzanti l’essenza dell’individuo. Paradossalmente però, nel pensare comune la connotazione negativa del concetto di disabilità era talmente radicata che si è sentita la necessità di eliderlo, coniando l’eufemismo, politicamente corretto e sostanzialmente privo di significato, di ‘persona diversamente abile’<sup>15</sup>.

Di conseguenza, anche l’idea di accessibilità al patrimonio culturale è stata associata – nella normativa, nella teoria e nella pratica – in prima istanza alla messa in atto di servizi speciali rivolti esclusivamente alla categoria generica di persone con disabilità, consolidando in museologia il binomio accessibilità-inclusione<sup>16</sup>. Connubio apparentemente perfetto, che sottende invece una profonda disparità, tra coloro i quali sono percepiti come i componenti naturali di un gruppo, riconducibili a una categoria di visitatori ‘normali’, e minoranze che devono essere accettate al suo interno, anche se, nella realtà, la vera minoranza è costituita dai visitatori dei musei. Il concetto di inclusione risulta quindi addirittura paradossale perché in ultima analisi presuppone la distinzione tra una cerchia di persone che considerano se stesse una élite culturale e una massa informe. Ciò non toglie che le azioni messe in atto per favorire l’inclusione abbiano portato risultati positivi in termini di partecipazione, sebbene così intese, non siano sufficienti a innescare un cambiamento culturale, che può derivare solo dell’accessibilità intesa come condivisione.

---

13. Es. Legge 12 marzo 1999, n. 68, *Norme per il diritto al lavoro dei disabili*.

14. Es. nella *Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità*, 13 dicembre 2006.

15. «Nel suo uso, produce uno spostamento da presunte abilità dell’individuo espresse per differenza (si è diversi rispetto a un criterio standard), alla persona in sé. Lo spostamento è sotteso dal bisogno di orientare il rapporto con una realtà scomoda, la disabilità, in una formale armonia. Sicura di fare il contrario, torna a ridurre l’individuo (persona che ha una disabilità) al deficit sotto la maschera di un suo immaginato superamento. L’essenza di una persona non è data dalle sue abilità, che siano esse ipotetiche, reali, normali o diverse», Matteo Schianchi in *PATETE* 2012, p. 14.

16. Per una sintesi sull’argomento e una rosa di esperienze pionieristiche, TARANTINO 2009.

### 3. Parchi archeologici italiani: accessibilità come condivisione e valorizzazione

Questa invece è senz'altro la direzione presa dai parchi archeologici italiani, che, secondo quanto emerso nella nostra indagine, mostrano una tendenza generale all'investimento nell'accessibilità attraverso la definizione di politiche e l'attuazione di azioni volte alla più ampia condivisione – dei luoghi, dei contenuti, dell'esperienza di visita – nel rispetto dell'individuo, inteso come persona con interessi, aspirazioni, esigenze, parte di una collettività nella propria unicità. Si traduce questo in una progettualità, guidata dalla ricerca interdisciplinare e accompagnata dall'attenzione ai dettagli, che dimostra come anche le soluzioni adottate per rispondere a esigenze specifiche producano benefici per tutti, migliorando la qualità dell'esperienza di visita, ampliando l'offerta culturale e conseguentemente sviluppando la valorizzazione dei beni archeologici e paesaggistici, nonché dell'intero territorio.

Si assiste concretamente a un processo di trasformazione del rapporto tra l'istituzione e il visitatore, che, da 'destinatario', 'oggetto', 'target' di un intervento, diventa soggetto che gode di autonomia, nella circolazione e nella scelta tra un'ampia rosa di servizi orientati a personalizzare l'esperienza.

Nelle politiche dei parchi archeologici italiani riconosciamo l'approccio dello *Universal Design*<sup>17</sup>, nella progettazione degli spazi e dei supporti alla visita, e dello *Universal Design for Learning (UDL)*<sup>18</sup>, nelle azioni volte a ottimizzare la comprensione dei contenuti da parte di tutte le persone e nei servizi sviluppati tenendo in considerazione i diversi stili di apprendimento<sup>19</sup> e la variabilità umana, attraverso molteplici strategie e supporti cognitivi per

---

17. Per bibliografia vedi paragrafo precedente.

18. È così definito l'approccio all'apprendimento delineato negli anni Ottanta dai ricercatori del CAST – *Center for Applied Special Technology*, fondato nel 1984 per esplorare le possibilità di impiego delle nuove tecnologie per fornire migliori esperienze educative agli studenti con disabilità. Man mano che i ricercatori CAST hanno testato e perfezionato i loro principi, priorità e visione nel corso del primo decennio, sono giunti a una nuova comprensione di come migliorare l'istruzione utilizzando metodi e materiali flessibili. Sulla storia e l'esperienza del CAST e sui principi dello *Universal Design for Learning* cfr. il sito web ufficiale [www.cast.org](http://www.cast.org) e MEYER, ROSE, GORDON 2014.

19. Una sintesi sugli stili di apprendimento e sulle le teorie dell'apprendimento applicate in museologia GIBBS, SANI, THOMPSON 2007, pp. 27-32.



presentare e comunicare i contenuti così come per rinforzare il loro impatto cognitivo, culturale, educativo, emotivo<sup>20</sup>.

In questo percorso di maturazione dell'istituzione non è un caso constatare lo spirito innovativo dei parchi archeologici che, per la loro stessa natura si sono trovati, fin dal momento della loro istituzionalizzazione come luogo della cultura<sup>21</sup>, a fronteggiare il problema di un'accessibilità limitata, tanto ai luoghi quanto ai contenuti, e che, indipendentemente dall'evoluzione della normativa, hanno dovuto ricorrere alla sperimentazione di strategie sempre nuove per raccontare l'invisibile e districare la complessità della stratificazione<sup>22</sup>. Queste giovani istituzioni culturali hanno evidentemente tratto vantaggio dal partire svantaggiate e hanno rivoltato rapidamente le difficoltà in opportunità, pronte a reagire con resilienza alle circostanze, anche in situazioni estreme e imprevedibili come il *lockdown* imposto dalla pandemia di Covid-19 nel 2020, che ha dato slancio alla sperimentazione di servizi supportati dalle nuove tecnologie per la fruizione sul posto e a distanza. In questo frangente, i parchi hanno consolidato e sviluppato un approccio multimodale alla comunicazione e alla narrazione dei contenuti, partendo dal presupposto che nella realtà la creazione di significato avviene attraverso diverse risorse semiotiche concorrenti – immagini, scrittura, parola, gesti, simbolismo matematico, musica etc. –, ognuna delle quali offre potenzialità e limiti distinti, e abbandonando la tradizionale opposizione tra comunicazione verbale e non verbale, che presuppone che il verbale sia primario e che tutte le altre risorse siano secondarie ed equivalenti tra loro<sup>23</sup>.

---

20. Sul rapporto comprensione-emozione-ispirazione nell'approccio all'arte antica GOODMAN 1984; MARCHETTI 2006; TARANTINO 2021.

21. Dal 2004, cfr. TARANTINO 2018a.

22. «L'area archeologica è caratterizzata tanto dalla presenza, quanto dall'assenza, ovvero dalla consistenza concreta dei resti, quanto da ciò che non si è conservato e che possiamo solo supporre e rappresentare nella mente. [...] La sfida specifica della comunicazione di un'area archeologica è districare la complessità della stratificazione, offrendo gli strumenti per una lettura sincronica e diacronica, e raccontare l'invisibile, restituendo metaforicamente integrità ai resti archeologici e vita alla società e alle persone che li hanno costruiti, usati, distrutti, abbandonati e dimenticati», TARANTINO 2018b.

23. JEWITT, BEZEMER, O'HALLORAN 2016. Per una sintesi sull'argomento e la storia delle ricerche nell'ambito della multimodalità.

## Riferimenti

- BELACCHI C., BENELLI B., *Il significato delle parole. La competenza definitoria nello sviluppo tipico e atipico*, Bologna 2009.
- BORLETTI BUITONI I., *Presentazione*, in *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, a cura di G. Cetorelli, M.R. Guido, Roma 2017, pp. 9-11.
- CETORELLI G., GUIDO M.R. (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, Roma 2017.
- CONNELL B.R., JONES M.L., MACE R.L., MUELLER J.L., MULICK A., OSTROFF E., SANFORD J., STEINFELD E., STORY M., VANDERHEIDEN G., *The Principles of Universal Design, Version 2.0*, Raleigh 1997.
- DA MILANO C., SCIACCHITANO E., *Linee guida per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, didascalie e pannelli*, Roma 2015.
- GIBBS K., SANI M., THOMPSON J., *Lifelong Learning in Museums. A European Handbook*, Ferrara 2007.
- GOODMAN N., *Of Mind and Other Matters*, Cambridge 1984.
- JEWITT C., BEZEMER J., O'HALLORAN K., *Introducing Multimodality*, New York 2017.
- MACE R.L., HARDIE G.J., PLACE J.P., *Accessible Environments: Toward Universal Design*, Raleigh 1991.
- MARCHETTI L., *Arte ed estetica in Nelson Goodman*, Palermo 2006.
- MEYER A., ROSE D.H., GORDON D., *Universal Design for Learning: Theory and Practice*, Wakefield 2014.
- PATETE A., *Le parole per dirlo*, «SuperAbile», 2, 2012, pp. 8-14.
- PREISER W.F.E., SMITH K.H. (a cura di), *Universal Design Handbook*, New York 2011.
- STORY M.F., MUELLER J.L., MACE R.L., *The Universal Design File: Designing for People of All Ages and Abilities*, Raleigh 1998.
- TARANTINO C., *Il Museo della mediazione*, «ΑΓΩΓΗ. Atti della Scuola di Specializzazione in Archeologia. Università di Pisa», 4-5 (2007-2008), 2009, pp. 389-402.
- TARANTINO C., *L'aspetto normativo: da area protetta a parco*, in *Usciamo dal Museo: l'esibizione del monumento archeologico. Note a margine per un corso universitario di Museologia*, a cura di F. Donati, Roma 2018, pp. 153-4 (TARANTINO 2018a).
- TARANTINO C., *La comunicazione nel museo e nel parco archeologico. Brevi note*, in *Usciamo dal Museo: l'esibizione del monumento archeologico. Note a margine per*



*un corso universitario di Museologia*, a cura di F. Donati, Roma 2018, pp. 155-60 (TARANTINO 2018b).

TARANTINO C., *“Sacred. Ripensare l’arte antica”. Un progetto per raccontare l’attualità emozionante del classico*, «ΑΓΩΓΗ. Atti della Scuola di Specializzazione in Beni Archeologici. Università di Pisa» 14-18 (2017-2021), 2021, pp. 495-504.

## Riferimenti normativi

*Dichiarazione universale dei diritti umani*, firmata dall’assemblea generale delle Nazioni Unite il 10 dicembre 1948.

Legge-quadro 5 febbraio 1992, n. 104, *Per l’assistenza, l’integrazione sociale e i diritti delle persone handicappate*.

Legge 12 marzo 1999, n. 68, *Norme per il diritto al lavoro dei disabili*.

*Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità*, 13 dicembre 2006.

Legge del 9 gennaio 1989, n. 13, *Disposizioni per favorire il superamento e l’eliminazione delle barriere architettoniche negli edifici privati*.

Decreto ministeriale del 14 giugno 1989, n. 236, *Prescrizioni tecniche necessarie a garantire l’accessibilità, l’adattabilità e la visitabilità degli edifici privati e di edilizia residenziale pubblica sovvenzionata e agevolata, ai fini del superamento e dell’eliminazione delle barriere architettoniche*.

Decreto del Presidente della Repubblica del 24 luglio 1996, n. 503, *Regolamento recante norme per l’eliminazione delle barriere architettoniche negli edifici, spazi e servizi pubblici*.

Decreto ministeriale del 10 maggio 2001, *Atto di Indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei*.

Decreto ministeriale del 28 marzo 2008, *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*.

Decreto ministeriale del 21 febbraio 2018, n. 113, *Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale*.



# Accessibilità, valorizzazione e comunicazione per il Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi e per il Museo Archeologico Pietro Griffo. Progetto e azioni 2019-2020

*Roberto Sciarratta*

Nell'ottica di uno sviluppo permanente per l'accessibilità e per la fruizione dei siti del Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi e nell'impegno volto a dare rilevanza a progetti e interventi relativi all'accessibilità dei luoghi della cultura, la direzione in collaborazione con il concessionario CoopCulture ha lavorato nell'ultimo biennio tenendo presente che l'accessibilità fisica, sensoriale e culturale siano requisiti imprescindibili per rendere pienamente fruibili i luoghi della cultura a 'tutti' i visitatori del patrimonio del Parco (fig. 1)<sup>1</sup>.

Infatti, si è partiti dal concetto di base che le barriere architettoniche sono un ostacolo per 'chiunque', quindi non solo per particolari categorie di persone in condizioni di disabilità, ma per tutti i potenziali fruitori del bene. Da questo punto fondamentale, sono state analizzate le esigenze non solo di eventuali utenti esterni, ma anche di tutti coloro che per i più svariati motivi si trovano a dover utilizzare gli spazi, anche quelli non prettamente frequentati dal pubblico.

Un ambiente è accessibile se qualsiasi persona, anche con ridotte o impedito capacità motorie, sensoriali o psico-cognitive, può accedervi e muoversi in sicurezza e autonomia. Rendere un ambiente accessibile vuol dire, pertanto, renderlo sicuro, confortevole e qualitativamente migliore per tutti i potenziali utilizzatori. L'accessibilità va quindi intesa in modo ampio come l'insieme del-

---

1. Non è in questa sede possibile rendere conto della vastissima letteratura archeologica dedicata ai monumenti e alle testimonianze della cultura figurativa e materiale nel Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi e nel Museo Archeologico Pietro Griffo. Per un approfondimento, si rimanda ai soli volumi più recenti: DE CESARE, PORTALE, SOJC 2020; SOJC 2017, tutti con ampia bibliografia precedente. Per la scultura agrigentina, cfr. le sintesi in DE MIRO 2021 e ADORNATO 2011.



Fig. 1 - Agrigento, Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi, Itinerario Arcosoli.

le caratteristiche spaziali, distributive ed organizzativo-gestionali in grado di assicurare una reale fruizione dei luoghi e delle attrezzature da parte di chiunque.

La direzione del Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi ha iniziato un processo di analisi e ristrutturazione delle varie aree tenendo presente che l'accessibilità riguarda, quindi, il vivere quotidiano; ad essa si collegano concetti importanti come il pieno sviluppo delle capacità di ogni persona, la tutela della dignità e dei diritti personali o le pari opportunità per tutti, da qui anche percorsi orientati a giovani con diverse capacità intellettuali e sociali.

Nel progettare l'accessibilità sono stati considerati non solo gli aspetti estetici e formali, ma abbiamo posto al centro dell'attenzione l'essere umano con le sue peculiarità ed esigenze: il suo essere uomo o donna che evolve da bambino ad anziano e che nel corso della vita può andare incontro a cambiamenti temporanei o permanenti e presentare caratteristiche differenti da quella 'normalità' definita arbitrariamente da convenzioni che si dimostrano spesso inadeguate.

Abbiamo applicato il *Design for all* o *Universal Design*, ovvero la progettazione di spazi, ambienti e oggetti utilizzabili da un ampio numero di persone a prescindere dalla loro età e capacità psicofisica, dalla loro estrazione

culturale e civica (ci riferiamo anche ai migranti che in gran numero arrivano quasi quotidianamente nel nostro territorio, riservando una grande attenzione a quelli minori non accompagnati e senza il possesso minimo delle capacità linguistiche e sensoriali per orientarsi non solo nel sito culturale ma anche nel territorio). Da qui abbiamo sempre tenuto in considerazione il concetto di 'utenza ampliata' e abbiamo cercato di considerare le differenti caratteristiche individuali, dal bambino all'anziano, includendo tra queste anche la molteplicità delle condizioni di disabilità, al fine di trovare soluzioni inclusive valide per tutti e non dedicate esclusivamente agli 'handicappati'. I progetti infrastrutturali sono stati progettati e realizzati dalla direzione del Parco Archeologico e Paesaggistico.

### **1. La prima conferenza di associazioni e di esperti**

Poiché nel tempo il Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi si è dotato di supporti strutturali, didattici e informativi per eliminare barriere fisiche, sensoriali e comunicative e per garantire una piena comprensione e un arricchimento di tutti i visitatori nel loro percorso di visita, in una prospettiva di continua implementazione delle soluzioni possibili, abbiamo cercato di analizzare gli strumenti già esistenti e valorizzarli e accrescerli attraverso una Conferenza di associazioni del territorio: nella Giornata Internazionale delle Persone con Disabilità (3 dicembre 2019) sono state invitate le associazioni del territorio che si occupano di queste tematiche, a loro è stato presentato sia lo stato attuale dell'intero Parco Archeologico che i progetti da realizzare nell'immediato.

Alla conferenza hanno partecipato la Società cooperativa Rinascita, l'Associazione Saieva Onlus, l'Ente Nazionale Sordi, il Consorzio Turistico di Agrigento, la Cooperativa Sociale Pasa, SLA Agrigento, Caap Cooperativa sociale, l'Associazione Nuove Ali.

Tutti hanno riflettuto sui progetti in essere, tutti hanno potuto esprimere e far conoscere i propri suggerimenti. La conferenza in sé ha rappresentato un evento in quanto per la prima volta il Parco con il Concessionario CoopCulture hanno lavorato a porte aperte coinvolgendo il territorio con la presenza di esperti per rappresentare quanto il bene culturale, inoltre, sia patrimonio di tutti.



## **2. I progetti realizzati nella Valle dei Templi**

### ***La Valle dei Templi***

- Libera disponibilità di sedia a rotelle/carrozzina elettrica, prenotabile gratuitamente e comunque disponibile presso gli addetti all'accoglienza all'ingresso-biglietteria al sito archeologico della Valle dei Templi: dal 19 giugno 2020 al 31 ottobre 2020 tale presidio, esposto all'ingresso presso le biglietterie e con operatore disponibile, è stato richiesto quasi quotidianamente da almeno uno o più utenti; diversi invece coloro che lo hanno prenotato attraverso il sito internet;
- presso il sito archeologico della Valle dei Templi, percorso archeologico-passerella spianato e fruibile per utenti con carrozzina o altri presidi di deambulazione e adulti con passeggino;
- agli ingressi principali del tempio di Giunone e di Porta V, vi sono due mappe generali del sito dotate di spiegazioni circa i percorsi facilitati per i visitatori con disabilità motoria o mobilità ridotta e le indicazioni del grado di difficoltà. In questo modo l'85% dell'area archeologica è visitabile;
- questi visitatori e i loro accompagnatori hanno inoltre la possibilità di usufruire gratuitamente del servizio navetta all'interno dell'area.

### ***Percorrendo la Valle dei Templi. Dal Tempio di Giunone***

Tempio di Giunone:

- passerella percorribile sin di fronte il tempio e sino al lato ovest; la passerella attualmente non è completamente percorribile in quanto, proseguendo lungo il lato nord, i due percorsi terminano con scale, costringendo l'utente a tornare indietro, senza però perdere la bellezza della visita intorno ai tre lati del tempio;
- cartelli a portata di lettura anche di utenti in carrozzina e bambini.

Tempio della Concordia:

- percorso non regolarizzato da passerella, ma comunque percorribile da utenti con carrozzina o altri presidi di deambulazione e adulti con passeggino (fig. 2). La larghezza del battuto pavimentale prevede il passaggio di una sola carrozzina per volta.



Fig. 2 - Agrigento, Parco Archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi, Tempio della Concordia, il Direttore del Parco verifica l'accessibilità del percorso.

#### Villa Aurea:

- l'ingresso principale non è dotato di alcuna passerella, ma esclusivamente di scale;
- apertura di un varco dal giardino lato Via Sacra. L'accesso per i disabili motori è possibile anche dal cancello ovest prospiciente il tempio di Ercole, ma non è segnalato; inoltre il suddetto percorso attraversa la parte ovest del giardino di Villa Aurea, ma si apre su due aree, entrambe accessibili esclusivamente tramite scale.

#### Tempio di Ercole:

- esiste una passerella percorribile, che si interrompe di fronte al tempio di Ercole; sul lato sud non è possibile proseguire, sul lato nord la passerella indirizza il visitatore al ponte che collega le due aree principali del Parco. Superato il ponte: a nord il percorso si interrompe non appena si raggiunge la fronte del tempio di Zeus, a est prosegue sino alla fine dell'area sacra del tempio di Zeus, non consentendo l'accesso all'area del santuario delle Divinità Ctonie né all'uscita dalla biglietteria di Porta V.

#### ***Percorsi per visitatori ipovedenti e ciechi***

Nei termini più generici, per i visitatori non vedenti o ipovedenti, all'ingresso del tempio di Giunone, è presente una grande mappa generale del



sito dotata di spiegazioni in *Braille* e con l'indicazione dell'ubicazione degli altri pannelli in *Braille* installati nei punti di maggiore interesse.

Nello specifico:

- i pannelli del percorso chiamato Orione sono sette. Il secondo, che rappresenta la prima sezione dell'area archeologica (dal tempio di Giunone al tempio della Concordia), non specifica la distanza reale tra i due templi, ma indica la distanza di tutto il percorso della Valle dei Templi di Agrigento. Il posizionamento del tempio di Giunone è dislocato rispetto alla posizione reale. Il pannello risulta sbiadito e il *QR code* illeggibile. I pannelli in *Braille* sono presenti solo dinanzi ai templi principali (Giunone, Concordia, Ercole e Zeus). Tutti i percorsi intermedi, pur essendo interessati da evidenze archeologiche, non dispongono di pannelli descrittivi. Nei pannelli non si segnala la possibilità di poter usufruire di un servizio navetta. Non sono presenti sui cartelli i numeri in *Braille* per l'utilizzo delle audioguide;
- formazione degli archeologi già addetti al servizio didattico alla guida e comunicazione per utenti ipovedenti e ciechi;
- visite tattili con l'ausilio di modelli e strumenti atti alla riconoscibilità dei monumenti e degli oggetti sul percorso.

### ***Percorsi per visitatori non udenti***

Nei termini più generici e generali per tutti i visitatori non udenti o con problemi di udito negli ingressi principali del tempio di Giunone e di Porta V, sono presenti dei monitor che introducono ai luoghi di maggiore interesse e alle possibilità di visita. All'interno dell'area, due mappe generali del sito indicano i pannelli lungo il percorso dotati di *QR code* per l'attivazione di video in lingua dei segni.

Nello specifico:

- i tre *QR code* per le video-guide in LIS (Lingua dei Segni Italiana) sono presenti nei rispettivi pannelli dei templi di Giunone, della Concordia, di Ercole;
- supporto di esperti in traduzione simultanea nella Lingua dei Segni Italiana per visite guidate su richiesta ed eventi speciali.

### ***Percorsi per stranieri migranti minori non accompagnati***

Nell'ottica di una formazione atta all'integrazione degli stranieri migranti nella cultura del paese ospitante, sono state organizzate visite in lingua italiana semplice, francese o inglese durante le quali sono stati narrati la storia del territorio, i rapporti con il Mediterraneo e il significato dei Templi per avvicinarli al contesto culturale locale.

Nello specifico, per stranieri migranti minori non accompagnati, in collaborazione con le associazioni e cooperative sociali e la scuola statale, sono state create visite-incontro durante le quali italiani e stranieri si incontravano come 'ambasciatori' ciascuno del proprio Paese, percorrendo insieme il sito archeologico della Valle dei Templi e visitando il Museo Archeologico Pietro Griffo, alla scoperta e allo studio di oggetti comuni per rintracciare le radici comuni nel Mediterraneo, per costruire rapporti di scambio e amicizia e per contribuire a quel processo europeo di comunione e di pace cui tutti auspichiamo.

### **3. La comunicazione dell'accessibilità nella Valle dei Templi**

Il sito *web* ufficiale del Parco [www.parcovalledeitempli.it](http://www.parcovalledeitempli.it) è costantemente aggiornato sui programmi di valorizzazione e fruizione, sugli orari di apertura e le iniziative speciali; il sito ha una pagina dedicata '*disabled-friendly*' che descrive le possibilità di visita del parco e i presidi utili alla visita per ciascuna esigenza.

Un video con mappa animata indica i percorsi e le caratteristiche di percorribilità a seconda del presidio di cui si dispone e l'opportunità di richiedere, anche su prenotazione, un accompagnatore là ove necessario o desiderato. Un'*app* specifica consente all'utente di rimanere in costante contatto con il personale del Parco durante l'intera visita, comunicando in tempo reale eventuali esigenze.

È stata data comunicazione dei lavori e dei presidi durante le iniziative speciali: durante le visite speciali, come quelle estive con apertura anticipata all'alba, gli operatori didattici illustrano il percorso e la passerella creati per le diverse abilità, li percorrono e indicano i presidi, rimangono pronti, grazie a una formazione adeguata, a intervenire per soddisfare eventuali esigenze dell'utente: questo permette a tutti di percorrere in sicurezza almeno l'85% dell'intero percorso.



Nell'area parcheggio sono previsti stalli e posti auto riservati in area facilitata. Nuovi servo-scala e pedane all'interno del museo permettono una fruizione completa (fig. 3).



Fig. 3 - Agrigento, accessibilità del Museo Archeologico Pietro Griffo.

#### **4. I progetti realizzati a Eraclea e Sambuca di Sicilia**

##### ***Eraclea. Area archeologica di Eraclea Minoa***

È stata predisposta una passerella dall'ingresso all'area dell'*Antiquarium* per utenti con carrozzina o altri presidi di deambulazione e adulti con passeggino. La passerella consente una visita più completa agli utenti con possibilità limitate di deambulazione e permette la sosta presso l'area dell'*Antiquarium* e dell'ingresso prospiciente.

##### ***Sambuca di Sicilia. Museo Archeologico in Palazzo Panitteri***

L'installazione di un ascensore apre il museo ad una fruizione completa per tutti. È stato altresì predisposto un accesso facilitato ai bagni.



## 5. Altre azioni per l'accessibilità in corso di realizzazione

- Ampliamento dell'offerta di audioguide con aggiunta del percorso all'interno del Quartiere Ellenistico e del percorso Quartiere Ellenistico - Teatro Ellenistico - *Cardo I* - Via dei Sepolcri - Tempio della Concordia;
- gruppo di lavoro per la verifica e il confronto (*CoopCulture Accessibility Focus Group*) sugli interventi di accessibilità programmati;
- definizione e organizzazione delle visite guidate speciali;
- realizzazione di materiale promozionale per la conoscenza dei percorsi di visita in carrozzina all'interno della Valle dei Templi;
- formazione continua degli operatori e degli archeologi addetti alla didattica sul tema dell'accessibilità;
- *educational* per operatori e per giornalisti specializzati nel settore turismo e turismo per utenti con disabilità;
- supporto per la revisione della comunicazione esterna dell'area archeologica di Eraclea Minoa secondo le linee guida del MIBACT, che prevedono un pannello generale e pannelli esterni dell'area;
- supporto per l'implementazione dei contenuti del sito internet ufficiale del Parco archeologico e Paesaggistico della Valle dei Templi, con l'introduzione di nuove sezioni: Museo Archeologico Regionale Pietro Griffo; Casa Museo Luigi Pirandello; Area archeologica e Antiquarium di Eraclea Minoa;
- supporto per la revisione della comunicazione interna del Museo Archeologico Regionale Pietro Griffo secondo le linee guida del MIBACT, con pannelli di sala e didascalie di vetrina, e per la fornitura stampe; in tal senso l'attenzione è rivolta anche ai fruitori con disabilità o disfunzioni cognitive e dell'apprendimento (es. dislessia, disgrafia, disturbi dell'attenzione).



## Riferimenti

ADORNATO G., *Akragas arcaica: modelli culturali e linguaggi artistici di una città greca d'Occidente*, Milano 2011.

DE CESARE M., PORTALE E.C., SOJC N. (ed. by), *The Akragas Dialogue: New Investigations on Sanctuaries in Sicily*, Berlin-Boston 2020.

DE MIRO E., *Akragas græca: studi sulla scultura agrigentina*, Bologna 2021.

SOJC N., *Akragas: Current Issues in the Archaeology of a Sicilian Polis*, Leiden 2017 (Archaeological Studies, Leiden University, 38).

# Accessibilità integrata: azioni concrete per un'esperienza inclusiva del Parco Archeologico di Paestum e Velia

*Antonella Manzo, Giovanna Manzo, Francesco Uliano Scelza,  
Mariajosé Luongo*

Il sito archeologico e museale di Paestum e Velia è un sito giovane dal punto di vista amministrativo (nel 2015 è stato istituito il Parco Archeologico di Paestum, nel 2020 è divenuto Parco Archeologico di Paestum e Velia)<sup>1</sup> ma antico, oltre che per la sua storia, per le sue fortune a partire dal XVIII secolo. La sua fama, infatti, si è formata proprio in quel periodo in cui si andava costruendo quella che attualmente viviamo come una cultura europea e internazionale; in altre parole anche Paestum può dirsi alla base del contesto culturale che ha dato origine al comune sentire che chiamiamo Europa. Infatti Paestum, insieme ad altri siti dell'Italia meridionale, era tra le mete più ambite del *Grand Tour*, una porta verso i luoghi più sconosciuti e 'avventurosi' che punteggiavano la costa e a volte l'interno fino alla Sicilia e alla costa di Levante. Posta sul limitare meridionale della piana del fiume Sele, in ambito costiero e dunque relativamente facile da raggiungere e da visitare rispetto ad altri siti (anche se caratterizzata da condizioni insalubri per la presenza di zone umide), era frequentata stabilmente da intellettuali e artisti. Il suo straordinario grado di conservazione, dovuto a fattori sia sociali che ambientali, la fortunata combinazione di abbandono graduale, dovuto ad un parziale impaludamento, e di frequentazione non intensiva della piana del Sele, fertile ma soggetta alla mobilità costiera, ha scoraggiato la spoliazione. Inoltre, pur in un contesto ad alta sismicità come la penisola italiana, la formazione della piana alluvionale e ancor più la presenza di un banco di travertino al suo estremo meridionale, proprio dove è sorta la città di Paestum, hanno mitigato l'ampiezza dei fenomeni sismici pur presenti. In tempi più recenti, inoltre, la sua accessibilità 'naturale' e la sua posizione vicina alla costa, ne ha fatto un patrimonio che oggi potremmo definire *visitors friendly*.

---

1. A.A.VV. 2019.



Non è interamente così per esempio per Elea/Velia, insediamento fondato dai Focei con il patrocinio dei Poseidoniati, abitanti di Paestum, circa a 30 km a sud della città. Elea, culla del pensiero filosofico che prende il nome di Scuola Eleate e che ebbe in Parmenide il capostipite, è più aderente all'immagine di città greca dotata di un'acropoli. Proprio per questa ragione e a causa del contesto maggiormente segnato dalla fisionomia del paesaggio naturale, dall'orografia meno pianeggiante, Elea/Velia presenta caratteri essenzialmente differenti anche e soprattutto ai nostri occhi, che richiedono di adottare diverse strategie per poter comunicare il suo patrimonio e la sua storia.

Dunque, i due siti di Poseidonia/Paestum ed Elea/Velia costituiscono un sistema organico fatto di siti e collezioni con caratteri identitari diversi seppure omogenei per *facies* culturale. La sfida è quella di rendere disponibile a tutti tale insieme e comunicarlo con efficacia.

È necessario premettere come questo processo non sia cominciato oggi. In effetti il riconoscimento del diritto ad appropriarsi (metaforicamente) del patrimonio culturale che appartiene a tutti noi è il motore, oltre che delle funzioni di tutela affidate allo Stato dalla Costituzione, di studi, attività di conservazione, protezione, valorizzazione (intesa come riconoscimento del valore) che partono dal Rinascimento e arrivano ai giorni nostri.

### **1. Il sistema multicentrico dei siti UNESCO**

Un patrimonio così eterogeneo e relativamente poco conosciuto, rispetto alle assolute emergenze di Napoli o Pompei, come questo del Cilento nella parte meridionale della Campania, è stato in realtà tra i primi ad essere riconosciuto nella sua complessità. Infatti, nel 1998 l'UNESCO ha inserito nella sua lista uno tra i primi siti multicentrici, integrando in un sistema (il Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano e le sue *buffer zones*) i siti già precedentemente riconosciuti di Paestum, Velia e Certosa di San Lorenzo a Padula. A ciò si è aggiunto il riconoscimento di un patrimonio immateriale tra i più famosi: la dieta mediterranea, con sede fisica nel comune di Pollica che, per un fortunato caso, si trova in una posizione intermedia tra Paestum e Velia. Il Parco Nazionale del Cilento e Vallo di Diano (80 comuni, circa 221.000 abitanti per una superficie di poco inferiore ai 200.000 ettari) rappresenta dunque una peculiarità tra i siti UNESCO perché è una iscrizione multicentrica (1993-96-98), un insieme di siti che rappresentano patrimo-

nio dell'umanità singolarmente e nel loro insieme. Questo insieme è anche tra i primi in assoluto a essere individuato come paesaggio culturale, comprendente:

- Paestum, il sito archeologico ed il Museo: testimone dell'integrazione della cultura greca in Occidente;
- Velia: la culla della cultura filosofica ed un sito significativo naturalistico e ambientale;
- Padula, la Certosa di San Lorenzo, il museo, il giardino: grandezza e espressione artistica del culto attraverso i secoli;
- Cilento, il Parco Nazionale: il primo vero paesaggio culturale;
- Pollica, La dieta Mediterranea: il patrimonio immateriale più famoso.

Si tratta di un patrimonio complesso, dunque, che richiede un progetto ambizioso e un nuovo modello di gestione. Una pluralità di soggetti e attori rappresenta una sfida quotidiana, ma può diventare uno stimolo per confrontarsi sui modelli e sulle strategie. I numerosi soggetti istituzionali e collettivi che si impegnano quotidianamente in questa sfida sono il Parco Nazionale Cilento, il Polo Museale Campano, il Parco Archeologico Paestum e Velia, la Regione Campania, le università, le associazioni e realtà produttive. Questi enti coinvolgono senz'altro i livelli sovraregionali e sovranazionali nel modello di gestione che si prefigura. Il piano di gestione di questo sistema ha tra i suoi fattori di sviluppo la salvaguardia e l'accessibilità di questo immenso giacimento culturale.

## **2. Il sistema museale di Paestum e Velia: accessibilità nei siti del parco, i dati di partenza**

Nel dettaglio, oggi, il sistema di Paestum e Velia è formato da quattro elementi essenzialmente tra loro diversi:

- il sito puntuale del santuario primigenio di *Hera*, lungo le rive del Sele, a 9 km a nord dell'abitato di Paestum;
- la città antica circondata dalle mura greche ben conservate nel loro sviluppo (circa 4 km) con i suoi templi;
- il Museo Archeologico Nazionale con le sue collezioni che raccolgono non solo quanto proviene dai santuari e dalla città, ma anche la ricchissima collezione di reperti provenienti dai contesti limitrofi;



- il sito di Velia, con la presenza al suo interno di un deposito e di strutture ed edifici storici adibiti ad uso espositivo che costituiscono un vero e proprio museo diffuso.

L'*Heraion* o santuario di *Hera* argiva alla foce del Sele rappresenta un paradigma di inaccessibilità: completamente inesistente per quanto riguarda l'elevazione delle strutture, la sua conoscenza si deve soprattutto alla caparbia degli archeologi che per primi indagarono con perseveranza l'ansa acquitrinosa del Sele nei pressi della sua foce. Tale perseveranza fu premiata dal ritrovamento di un fregio con metope del VI secolo a.C., il cui valore sia storico documentale che artistico fu subito riconosciuto come eccezionale e che rappresenta il nucleo fondante del museo di Paestum. Le strutture non sono visibili né visitabili. Il Ministero ha acquisito all'inizio degli anni Duemila una masseria da adibire a centro visita e museo per ospitare ricostruzioni degli ambienti del santuario primigenio e il patrimonio di reperti fittili votivi dedicati ad *Hera*. Questo luogo espositivo, di nuova concezione, è stato definito 'narrante' perché articola la propria funzione espositiva e didattica attraverso i nuovi strumenti della comunicazione. Purtroppo, l'edificio è soggetto a periodico allagamento; a seguito di un tale evento è stato chiuso e di recente adeguato e ristrutturato, ma non ancora riaperto alle attività didattiche e di valorizzazione per cui era stato pensato.

L'area archeologica di Paestum (figg. 1-2) oggi è il sito archeologico più visitato in Campania dopo Pompei. Con decreti ministeriali del Ministero dei Beni e delle Attività Culturali del 2014 e 2016 il sito ha subito una trasformazione da area archeologica a Parco Archeologico. Questi sono i dati quantitativi che riguardano il Parco:

- 67 dipendenti nell'anno 2020;
- 450.000 visitatori (anno 2019. Negli anni della pandemia da Covid-19 il dato non è significativo);
- 120 ettari di cui circa 32 destinati alla visita (ma questa quantità è in costante incremento a mano a mano che procedono i lavori di pulizia dei precedenti scavi, di scavo, di messa in sicurezza dei quartieri abitativi e in genere delle aree di demanio culturale in gestione al Parco);
- più di 4 km di cinta muraria, realizzata a partire dal V-IV secolo a.C., tra le meglio conservate al mondo, con una delle porte, la cosiddetta Porta della Sirena, interamente conservata nel suo sviluppo con arco



Fig. 1 - Paestum, Tempio di Hera II (o Tempio di Nettuno).



Fig. 2 - Paestum, veduta aerea del Santuario Meridionale e della via Sacra.



a tutto sesto e chiave di volta con una sirena (o tritone), all'accesso ad est della città, dall'entroterra;

- tre strutture templari conservate fino alla trabeazione di cui una, il cosiddetto tempio di Nettuno, conserva intatti i frontoni e l'alloggio del fregio, senza aver mai subito interventi conservativi di carattere strutturale e consolidamenti di tipo meccanico strutturale. Lo stesso tempio conserva anche il doppio ordine per il sostegno alla struttura lignea del tetto, nella cella;
- la via che attraversava la città antica da nord a sud, parallelamente al mare, è conservata e percorribile quasi per intero e collega il cosiddetto santuario meridionale, composto dai templi storicamente conosciuti come Basilica (VI secolo a.C.) e Nettuno (V secolo a.C.), ora attribuito ad *Hera* (*Hera I*, *Hera II*) e quello settentrionale composto del tempio storicamente detto di Cerere, dedicato in realtà ad Atena.

Il Museo Archeologico Nazionale di Paestum è nato nel 1952, per ospitare gli straordinari ritrovamenti alla foce del Sele e connetterli idealmente al sito della città antica. Il suo ampliamento è dedicato principalmente ai culti funerari greci e lucani. Il museo ospita anche un'importante sezione proto-storica, testimonianza ricca degli insediamenti del periodo del Bronzo nella piana di Paestum. In breve, questo è il museo in numeri:

- superficie totale dell'edificio: 3200 metri quadrati;
- superfici dedicate all'esposizione: 4100 metri quadrati circa;
- superficie dei depositi: 1784 metri quadrati.

L'accesso principale si trova su Via Magna Grecia. Il piazzale antistante al museo è parzialmente carrabile, con accesso diretto ai depositi. Un ingresso pedonale carrabile per le emergenze è presente sul fianco della Piazza Basilica Paleocristiana.

Velia a sua volta presenta un'acropoli con un teatro e un'articolata stratificazione storica (una torre aragonese e altre strutture di vario periodo costruite sull'acropoli), oltre a una parte bassa testimone della sua frequentazione in epoca romana (fig. 3). Adiacenti all'acropoli si trovano edifici religiosi di epoca aragonese e del XVII secolo che attualmente ospitano una parte dei reperti eleati e che integrano il percorso di visita. In breve, si può riassumere l'organizzazione del sito di Velia in questi dati:





Fig. 3 - Velia, veduta aerea del sito da ovest (dal mare).

- 110 ettari (di cui 45 attualmente inclusi in attività istituzionali di visita e conservazione);
- 14 dipendenti;
- 150.000 visitatori (anno 2019).

Com'è comprensibile e come avviene in molti altri casi riguardanti l'ingente e variegato patrimonio culturale italiano, l'interazione tra questo patrimonio che possiamo dire diffuso, complesso e vulnerabile, e i suoi legittimi beneficiari, riconosciuti come l'intera umanità, deve essere continuamente ripensata alla luce delle possibilità di accesso, inteso come contatto potenzialmente in grado di incidere sulle coscienze e sulla formazione di ognuno di noi.

### **3. Strategie per l'accessibilità**

Gli operatori culturali si pongono sovente questa domanda: cosa rende un edificio, un ambiente, delle rovine, un oggetto storico e/o artistico, un paesaggio, un'attività di tipo tradizionale come una festa, o come un modo di scegliere o cucinare un alimento, così importanti da diventare oggetto di un riconoscimento da parte di una comunità globale? In altre parole, in cosa consiste il riconoscimento di un valore universale?



La risposta è proprio l'accessibilità, intesa appunto come la possibilità di trarre da questi oggetti un tassello, un piccolo mattone nella costruzione di noi stessi, un elemento di modifica e cambiamento. Se 'la bellezza deve salvare il mondo', l'accesso alla bellezza è il presupposto per salvarci! L'accesso di cui si discorre ovviamente non deve essere solo fisico o visivo, ma ad ampio raggio e comprensivo di ogni aspetto, anche attraverso più canali percettivi e comunicativi, purché possa permettere di accendere una scintilla di cambiamento positivo nelle nostre coscienze, nella nostra memoria e, si spera, nella nostra personalità. Il profondo benessere che può scaturire da questo contatto è sicuramente un diritto per tutti noi.

Questa possibilità di azione muove dalla permanenza dell'oggetto: se non c'è più un tempio, un vaso, etc., non vi è un bene in grado di essere accessibile e dunque di esercitare un cambiamento positivo. Il cambiamento degli individui, la scintilla di cui sopra, tradotto in una dimensione collettiva e comunitaria, contribuisce allo sviluppo e all'evoluzione culturale, in altre parole alla storia della società che, forte della sua evoluzione, è in grado di riconoscere i valori degli oggetti culturali e decidere consapevolmente di salvarli, conservarli, trasmettere il loro contenuto, adoperarsi per la loro fruizione.

#### **4. Linee guida e atti di indirizzo: da Patrimonio dell'Umanità a Patrimonio Accessibile e ritorno**

La normativa in materia identifica tre concetti in relazione al superamento delle barriere architettoniche: accessibilità, adattabilità, visitabilità.

Le Linee guida elaborate dal Ministero della Cultura per l'eliminazione delle barriere architettoniche prendono in considerazione *in primis* l'accessibilità fisica. Tali Linee guida affrontano in particolare il tema dell'apparente dicotomia tra conservazione e accessibilità introducendo quattro parametri progettuali (visibilità, reversibilità, *Universal Design*, qualità dell'esperienza di visita) al fine di indirizzare l'azione istituzionale di tutelare e nel contempo permettere la fruizione del patrimonio.

Questi quattro parametri rappresentano un 'come' realizzare il dovere istituzionale e lo scopo principale dei nostri musei e parchi. Ognuno di essi si riferisce a una dimensione differente. Se i primi tre si legano alle qualità progettuali dell'eliminazione delle barriere fisiche e sensoriali, l'ultimo ci permette di andare oltre. La qualità dell'esperienza trascende l'aspetto fisi-

co per portarci a riflettere sulla necessità di una fruizione inclusiva, cioè in grado di includere tutti e ognuno con le sue specificità, ma anche nel senso di includere nell'esperienza stessa aspetti diversi rispetto all'apprendimento e alla conoscenza in senso stretto.

### **5. La strategia: un mosaico empatico di azioni concrete**

«L'accessibilità non esiste! Ci sono le cose fatte bene e le cose fatte male» (A. Ferrero Sette). Questa frase, pronunciata da una persona non vedente che si occupa di accessibilità, non è un ossimoro ma una giusta constatazione: la soluzione buona, giusta, è senz'altro ciò che è fatto per i bisogni di tutti.

Soprattutto, esistono le intenzioni e la condivisione delle soluzioni. Talora, anzi spesso, la soluzione scelta è perfettibile, ma rappresenta comunque un prezioso inizio. Per il nostro istituto questa intenzionalità, questa volontà di cura dell'accesso si sostanzia in una strategia che fa della partecipazione e dell'empatia un principio di buon senso, utile a rispondere alle esigenze che si presentano.

Al centro della riflessione ci sono le persone intese come individui, ma anche come comunità. Esse sono il soggetto che promuove e muove l'ingranaggio. L'interazione delle persone con il loro patrimonio avviene per mezzo di azioni concrete di ricerca, comunicazione, didattica, fruizione, manutenzione, conservazione, salvaguardia. Si tratta, per noi, di ricostruire un'ideale immagine dei nostri siti, in grado di entrare nella comunità e incidere su di essa anche dal punto di vista emotivo, con un mosaico empatico di azioni concrete, volto a raccontare questo patrimonio a tutti coloro che vogliono ascoltare (anche in *Lingua dei Segni Italiana*).

### **6. Paestum per tutti, accessibilità fisica al santuario meridionale, parola d'ordine: sperimentazione**

Il tema dell'accesso e della visitabilità dell'area del santuario meridionale della città antica di Paestum è stato il primo in ordine di tempo ad essere affrontato. La cosiddetta Basilica è il tempio più antico (oggi attribuito ad *Hera* e rinominato tempio di *Hera I*). La mancanza del livello di pavimentazione alla quota della crepidine e la configurazione dell'area circostante hanno incoraggiato la prima sperimentazione di accesso senza barriere, legata alla possibilità di progettare in questo punto una soluzione senza contatto diretto con le strutture, che non si sovrapponesse alla pavimentazione, ma



in qualche modo connettesse le parti del tempio che ne sono sprovviste. Ha preso il via una fase in cui è stato necessario mettere in gioco un cambio di prospettiva, per vincere la nostra stessa resistenza psicologica rispetto all'immagine consolidata di un tempio/rovina, dall'aspetto romantico e naturale. Pertanto, è stata prevista una prima realizzazione ad alta reversibilità, sostituita di recente, attraverso una manutenzione straordinaria, con elementi maggiormente durevoli in pasta lignea. La struttura attuale presenta lo stesso grado di reversibilità della precedente.

La progettazione e il collaudo hanno ricevuto la partecipazione e l'apporto fondamentale di persone con mobilità ridotta che usano abitualmente sedie a rotelle, pur se in questa fase i percorsi nel parco non erano andati ancora incontro alla ristrutturazione, avvenuta successivamente. Si è trattato dunque di un collaudo esperienziale, importante anche al fine di trarre indicazioni per il futuro. L'accesso, pertanto, in una prima fase, è rimasto legato alla visita guidata e all'accompagnamento da parte del personale di accoglienza. Allo stato attuale, fatte salve le limitazioni per motivi di sicurezza sanitaria, l'accesso può avvenire in modo indipendente (figg. 4-6).

### **7. Il tempio di Nettuno (o tempio di *Hera II*): l'esperienza del cantiere condiviso**

Per il tempio di Nettuno (conosciuto con questo nome che pertanto è difficile cambiare), le cose si sono mostrate da subito più difficili: il suo eccezionale grado di conservazione ha imposto una strategia di accesso su più fronti<sup>2</sup>.

La presenza della pavimentazione ottimamente conservata in sede – anche se lacunosa e difficoltosa da percorrere – e la presenza di un accesso storicizzato ma non molto agevole sul fronte principale, che, come la pavimentazione, presenta anche problemi conservativi, hanno scoraggiato l'idea di una passerella. In più, per quanto ci si sforzi di abbattere i rischi per l'incolumità delle persone (da inciampo, salti di quota, ostacoli) con la segnaletica, le aree archeologiche non ne sono mai completamente esenti. Ma è stato da subito palese che vi fosse necessità di intervenire anche, e soprattutto, per impedire che l'aumentato afflusso di visitatori ci costringesse a rivedere le scelte del Parco che, dopo molti anni, aveva fatto sì che fosse nuovamente

---

2. PETTI *et alii* 2020.



Fig. 4 - Paestum, Tempio di *Hera I* (o Basilica), il giorno dell'inaugurazione dei nuovi dispositivi per l'accessibilità.

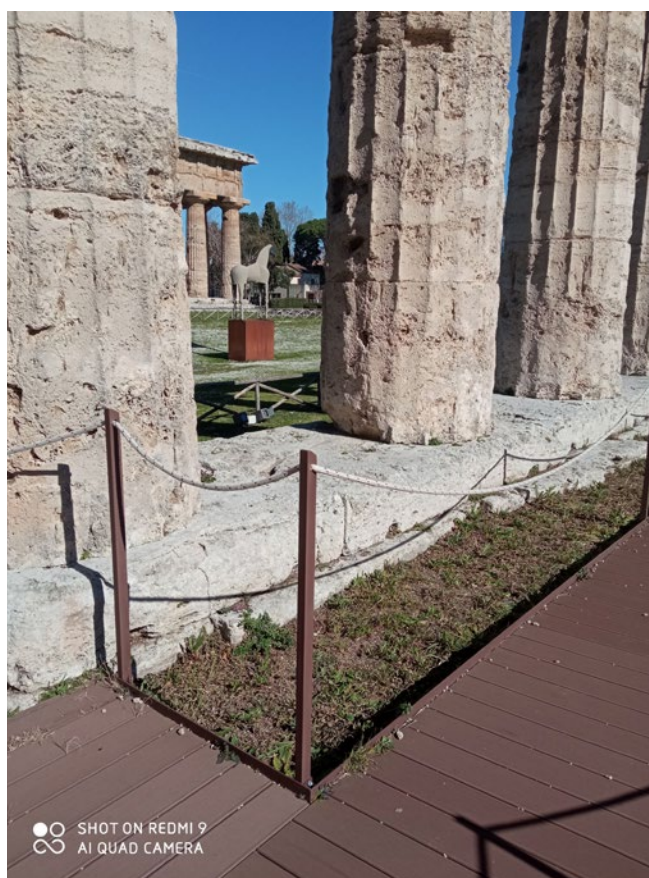


Fig. 5 - Paestum, Tempio di *Hera I* (o Basilica), veduta della passerella attuale e della rampa di accesso.



Fig. 6 - Paestum, Tempio di *Hera I* (o Basilica), veduta della passerella attuale e della rampa di accesso.

possibile accedere all'interno dei templi. La strategia è stata ancora una volta quella di condividere le scelte progettuali e 'combinare' interventi strutturali e protocolli di accesso.

È stato dunque avviato uno studio approfondito sulla pavimentazione, con un rilievo per le singole lastre e un rilievo stereometrico/*laserscanner* in collaborazione con il dipartimento di ingegneria civile dell'Università di Salerno UNISA (Prof. S. Barba, docente di Rilievo per l'architettura) per la valutazione dei vuoti e delle quote relative sul piano pavimentale del peristilio. Ne è emersa una circostanza già in parte nota, che in questo frangente è stata confermata dal rilievo di precisione: i vuoti nella pavimentazione sono maggiormente presenti nella zona del peristilio a est e a nord, probabilmente maggiormente frequentate nel tempo (con riferimento ai secoli passati) e quindi le condizioni conservative di queste parti presentavano un maggior grado di vulnerabilità. Non potendo però eludere l'ingresso storicizzato

presente sul fronte est, è stato previsto un percorso obbligato nelle sole parti est e sud. Lungo tale percorso è stato progettato un intervento di restauro volto a colmare le maggiori lacune con un sistema reversibile, sostituendo comunque la colmata periodica effettuata con ghiaia sciolta arrotondata che però, a causa della presenza di persone e degli agenti atmosferici, rischiava di innescare fenomeni di micro-erosione da attrito. Tale sistema di colmata ha previsto l'applicazione di geo-tessuto imbibito in acqua/latte di calce in aderenza all'intradosso delle lacune e l'apposizione di strati successivi di inerti da sciolti a legati in matrice di malta con finitura finale colorata ad impasto in varie gradazioni per interpolazione con precedenti integrazioni e assecondando le condizioni di luce e di umidità. In alcune delle lacune più estese vi è la presenza di lacerti di rete in fibra di carbonio per la migliore distribuzione del peso e per evitare microfessurazioni degli strati superficiali. È stata poi fatta prova di rimozione manuale con l'uso di scalpelli in gomma dura.

L'intervento è stato condiviso durante la sua fase di cantiere, con la partecipazione del pubblico al quale la ditta appaltatrice ha illustrato il lavoro svolto (fig. 7) e *in fieri*. È stato poi previsto un protocollo di accesso assistito coinvolgendo il personale di assistenza e vigilanza e di custodia, vero motore del Parco, deputato ad avvisare i visitatori dei percorsi individuati e dei rischi connessi e non eliminabili. L'accoglienza e la spiegazione verbale hanno reso possibile un'intima condivisione delle scelte. Per coloro che non possono comunque accedere fisicamente è sempre il personale di accoglienza a illustrare il tempio, le cui parti sono fortunatamente visibili dal fronte principale anche alla base della crepidine sui sentieri pavimentati.

Parallelamente, grazie alla sinergia tra PAE, CNR e le realtà territoriali che si occupano di comunicazione digitale, è nata la piattaforma *Arkaevision* con la quale stiamo sperimentando nuove forme di accessibilità in realtà virtuale e aumentata. Per ora, soggetti della realtà aumentata sono stati gli emblemi del Parco: la tomba del tuffatore e il tempio di Nettuno, attraverso i quali è possibile godere di un'esperienza immersiva anche a distanza, così aggiungendo un tassello all'accessibilità *in progress* del tempio di Nettuno.

Alla fine della fase di sperimentazione (inizialmente, nel 2019, stabilita in circa due anni, ma slittata per le lunghe chiusure dovute alla pandemia), si provvederà a valutare il completamento dell'intervento sul peristilio. At-



Fig. 7 - Paestum, Tempio di *Hera* II (o Tempio di Nettuno), presentazione dei lavori di restauro.

tualmente sono in corso valutazioni di carattere tecnico finalizzate a ulteriori interventi di conservazione e protezione, nonché al miglioramento dei livelli di sicurezza e mitigazione dei salti di quota per l'accesso principale.

### **8. Il PON percorsi in area archeologica di Paestum: santuario meridionale, foro, *Athenaion*, mappe tattili e altri dispositivi**

Con l'esecuzione del progetto di riqualificazione dell'area archeologica finanziato con fondi PON, sono stati realizzate piste ad alta percorribilità (c.d. percorsi facilitati), permettendo l'accesso con l'utilizzo di supporti per la deambulazione alla vista dei principali monumenti.

Sono stati studiati e realizzati percorsi di visita che hanno riservato particolare attenzione alle misure mirate a un'utenza ampliata, mediante:

- implementazione del percorso in battuto con guida in pietra per non vedenti e ipovedenti;
- mappe tattili generali e per singole emergenze archeologiche in area archeologica;
- recupero della passerella, adeguamento alle Linee guida MIC;
- adeguamento del pavimento e delle passerelle per non vedenti e ipovedenti;



- inserimento di corrimano per utenza ampliata nei percorsi;
- utilizzo di materiali e tecniche di costruzione compatibili e reversibili.

L'intervento ha reso fruibile l'area archeologica di Paestum a un'utenza universale, superando i limiti imposti da barriere architettoniche e superfici naturali sconnesse. Il sistema di nuovi percorsi, che abbraccia quasi per intero l'area archeologica, è stato integrato con una soluzione di bastoni a guida elettronica per ipovedenti e con pannelli didattici e mappe in *Braille* (fig. 8). Inoltre, la rete di camminamenti con strade e passerelle è stata inserita nell'audioguida del Parco Archeologico di Paestum e Velia, disponibile gratuitamente al pubblico, elaborata in sei lingue e in LIS (Lingua dei Segni Italiana).

Si è inoltre provveduto a regolamentare l'accesso agli animali che spesso accompagnano le visite delle persone, nella convinzione che la qualità di visita dipenda anche dal contatto che persone e animali hanno con questi spazi aperti, naturali e pensati anche in antico per la convivenza.

### **9. Percorsi tattili e multisensoriali**

Paestum e Velia posseggono un 'tesoretto': un piccolo patrimonio nel patrimonio. Si tratta dei modelli tattili realizzati artigianalmente, prima dell'avvento delle stampanti 3D. Ve ne sono di ogni dimensione, da porzioni di capitelli dei templi o metope a dimensione reale, in resina e impasto, a vassellame in ceramica e busti in gesso (fig. 9). Non è facile inserire stabilmente nel sistema espositivo dell'area archeologica questi oggetti, ma anche qui la strategia è stata quella di iniziare con l'organizzazione di percorsi tattili in forma di visite speciali (organizzate periodicamente) grazie alla formazione del personale di accoglienza (figg. 10-11). A questi si sono aggiunti gradualmente i presidi tattili per gli elementi emblematici del parco: le tavole tattili dedicate al tempio di Nettuno e al dipinto sulla lastra di chiusura della tomba del tuffatore, fruibili nel museo e presentate al pubblico con un convegno.

Sono in corso di realizzazione i modelli in scala per la fruizione tattile del santuario meridionale. Sono previste postazioni nel nuovo allestimento museale oltre alla riproposizione di plastici, nelle aree dove sono esposti i reperti provenienti dal santuario e, grazie al PNRR, anche nei depositi. I modelli saranno quindi l'occasione per una esperienza completa e focaliz-



Fig. 8 - Paestum, veduta del Tempio di *Hera II* (o Tempio di Nettuno) con pannelli didattici in *Braille*.



Fig. 9 - Parco Archeologico di Paestum e Velia, dispositivi tattili.



Fig. 10 - Parco Archeologico di Paestum e Velia, dispositivi tattili.



Fig. 11 - Parco Archeologico di Paestum e Velia, esperienza tattile.



zata da parte dei visitatori senza eccezioni, poiché accompagnati a video in Lingua dei Segni Italiana.

La prossima sfida sarà integrare con i modelli realizzati con le nuove tecnologie (stampa 3D), il patrimonio per il quale il sito di Paestum è stato officina di sperimentazione anche in passato. Anche in questo l'approccio utilizzato è empirico, con l'affiancamento della fruizione tattile nell'ambito delle visite al laboratorio di restauro e ai depositi sempre grazie alla modalità partecipativa e alla condivisione con la comunità. Eccone alcuni esempi.

### **10. Laboratori partecipativi e accessibilità in corso d'opera**

È prassi consolidata, presso il Parco, offrire un ventaglio di conoscenze più ampio sul mondo dell'archeologia dando ai visitatori, in casi selezionati, l'opportunità di osservare in prima persona lo svolgimento dei lavori di restauro, scavo e manutenzione in corso di svolgimento.

I primi passi in questa direzione si ebbero già precedentemente all'istituzione del Parco, con le storiche visite al laboratorio di restauro, prevalentemente con bambini e ragazzi delle scuole durante le quali i restauratori attivi nel Parco in periodi precedenti e poi anche la scrivente Dott.ssa G. Manzo (funzionario restauratore) hanno raccontato, in termini semplici e senza tecnicismi, le principali attività che si svolgono quotidianamente nel laboratorio di Paestum (figg. 12a-b) e che interessano principalmente reperti in ceramica e in bronzo. Durante le visite è dato libero spazio alle domande dei ragazzi che vengono immediatamente incuriositi dal lavoro in corso e sono felici di conoscere un mondo che per la maggior parte di loro è sconosciuto. Ai ragazzi, in alcuni casi, è stata data inoltre l'opportunità di sperimentare in prima persona alcuni passaggi del restauro, come la ricerca dei frammenti di un'anfora o la pulizia di un facsimile, ed è facile notare che soprattutto durante l'attività pratica anche i meno interessati alla materia si sentono notevolmente più coinvolti e stimolati.

Accanto a questa attività, a partire dal 2017 è stata proposta ai nostri visitatori l'iniziativa *Il Museo Dietro le Quinte, visite guidate ai depositi*, in cui piccoli gruppi di visitatori venivano guidati dagli addetti alla fruizione dipendenti del Parco, appositamente formati, all'interno dei depositi, in cui osservavano reperti che non erano normalmente esposti al pubblico. La particolarità di questa iniziativa era che, come si è detto, gli stessi dipendenti del parco offrivano il proprio servizio per guidare le visite e in questo modo la



Fig. 12a-b - Parco Archeologico di Paestum e Velia, il laboratorio di restauro aperto al pubblico.

visita ai depositi arricchiva l'esperienza al Parco, non solo perché il pubblico poteva osservare una parte di patrimonio generalmente non esposta nel Museo, ma veniva a conoscenza di aneddoti e dettagli legati alla macchina museale raccontati dagli stessi addetti ai lavori.

Sono state queste due attività a fornire la spinta a procedere verso il concetto di una accessibilità sempre maggiore. Così è stato ad esempio per i lavori di restauro della pavimentazione del tempio di Nettuno, in cui già in fase progettuale fu prevista l'apertura del cantiere a gruppi di visitatori che, in determinate fasce orarie e seguendo un percorso predeterminato, venivano accompagnati dal restauratore responsabile a vedere come veniva portato avanti il restauro. Questo è stato possibile grazie alla collaborazione tra i progettisti, i funzionari del parco e i restauratori e alla conformazione stessa del cantiere che, potendo procedere per piccole aree di lavorazione, ben localizzate, garantiva in ogni momento la sicurezza delle visite.



Il simbolo di questa politica di accessibilità è stata la scoperta del tempietto rinvenuto nel 2020 a ridosso della cinta muraria a ovest della città<sup>3</sup>. Tutte le operazioni di scoperta, indagini, recupero e restauro sono state trasmesse senza filtri al pubblico, rendendolo partecipe attimo dopo attimo degli eventi in corso. Al recupero dei primi blocchi che costituivano il tempietto era evidente che fosse necessario eseguire degli interventi conservativi immediati per consentire studio e conservazione. Era altresì evidente che non fosse possibile lasciare che questi elementi architettonici sparissero dietro le porte di un laboratorio di restauro. Così, con un ragionamento inverso, è stato allestito un laboratorio mobile all'interno del Museo di modo che sia i blocchi ritrovati, sia l'intervento di restauro stesso potessero essere sempre visibili. Alla decisione di esporre il restauro è stata propedeutica la valutazione del tipo di interventi che si andavano a eseguire, in questo caso essenzialmente la pulitura a secco o con mezzo a base acquosa, il riassetto e il riassetto di piccoli frammenti distaccati e consolidamenti localizzati, tutti compatibili con la presenza di pubblico. La risposta dei visitatori al restauro 'in vetrina' è stata entusiasta e anche per gli operatori il continuo contatto con il pubblico è stato momento di grande accrescimento personale.

Non solo restauri ma anche cantieri di scavo sono stati resi accessibili al pubblico: cito ad esempio il cantiere di scavo della casa greca, in cui le visite al cantiere erano a cura dei borsisti impegnati nello scavo e il recentissimo scavo presso l'acropoli di Velia, in cui le visite erano guidate a turno dall'archeologa responsabile e dal funzionario archeologo del Parco.

Da quanto detto finora si evince come non tutto possa essere raccontato e reso accessibile allo stesso modo in quanto le norme e le limitazioni, in particolare in materia di sicurezza, possono talvolta costituire un limite alle aperture. Per cantieri più difficilmente gestibili si è cercato di trovare la soluzione a queste limitazioni gestendo l'accessibilità attraverso la recinzione, come è accaduto ad esempio nei lavori di manutenzione delle *insulae* abitative di Paestum. In questo caso, l'interazione tra gli operatori e i visitatori è avvenuta lasciando questi ultimi al di fuori dell'area di cantiere, ma rendendoli comunque coinvolti nelle operazioni in corso, che rimanevano visibili da quel punto ed erano illustrate dai restauratori stessi, anche in risposta alle domande del pubblico.

---

3. ZUCHTRIEGEL 2020; ZUCHTRIEGEL *et alii* 2020.

È necessario affrontare un discorso di diverso tenore per il periodo di piena pandemia in cui il concetto di apertura è stato quasi del tutto abbattuto dalle regole anti-contagio. Con la riapertura del museo dopo il primo *lockdown*, è sembrato fortemente ingiusto non fornire al visitatore quello che per il personale del parco era ormai uno standard irrinunciabile di accessibilità. L'occasione per superare queste limitazioni è stata fornita dall'apertura di uno dei primi cantieri *post* Covid-19, cioè quello del restauro delle metope del Tempio della Pace. Il cantiere sorgeva nel piazzale adiacente al museo, in un punto di grande passaggio di visitatori, dove la necessità di garantire un'adeguata accessibilità era dunque prioritaria. La soluzione è stata trovata nella realizzazione di pannelli esplicativi, che venivano aggiornati di volta in volta, seguendo le attività svolte durante i restauri. Con termini semplici e comprensibili a un ampio pubblico, i pannelli raccontavano le operazioni di restauro che si susseguivano nelle fasi di intervento. Questa tecnica si è rivelata una buona soluzione anche al di là del periodo di pandemia, ad esempio per i giorni di chiusura del cantiere, generalmente coincidenti con i fine settimana o con gli orari del giorno in cui non vi sono operatori attivi e, d'altro canto, anche con alcune delle fasce orarie maggiormente frequentate dai turisti.

Grazie alle esperienze di cantiere aperto, anche se in varie accezioni, si è consolidata negli operatori del Parco la certezza che dare accesso al 'dietro le quinte' e raccontare il lavoro che si cela dietro il recupero o il restauro del patrimonio è in grado più di altro di accendere i riflettori su quel patrimonio stesso, valorizzandolo. Implicitamente, a un pubblico di non tecnici si trasmette in tal modo il messaggio che se esiste una struttura organizzata, di professionisti, tecnici e risorse economiche che concorrono alla salvaguardia di un determinato oggetto o monumento, questo merita di essere rispettato e salvaguardato. Si stimola nell'osservatore la curiosità di conoscere le ragioni di tanta cura e lo si rende così più consapevole dell'importanza della tutela del patrimonio culturale.

### **11. Accessibilità documentale e gestione del patrimonio condiviso: il sistema HERA**

A partire dal 2019, il Parco Archeologico di Paestum e Velia ha avviato la progettazione e la realizzazione di uno strumento digitale con l'obiettivo di razionalizzare e di rendere più efficiente la gestione del Patrimonio e



delle attività connesse. Il lavoro ha avuto inizio dall'analisi della complessità che caratterizza questo ente: una complessità riconoscibile in un patrimonio composito costituito da tre aree archeologiche, con propri monumenti, stratigrafie, documentazione scientifica di lunga tradizione e un complesso di reperti e manufatti ricchissimo, in parte esposto, in parte conservato in depositi e laboratori.

Allo stesso tempo, il sistema *HERA*<sup>4</sup> nasce con l'intento di garantire la maggiore diffusione possibile, non solo a distanza, del patrimonio e delle attività del Parco. Dichiarate tali premesse di progetto e di lavoro è il caso di chiarire che cosa bisogna intendere con i termini 'gestione' e 'fruizione' e, ancor più, cosa dobbiamo intendere quando assumiamo uno strumento come mezzo per migliorare le attività dell'Istituto culturale e ampliare la diffusione dei valori culturali presenti nel complesso di conoscenze, documenti e manufatti su cui ha competenza il Parco di Paestum e Velia.

Per rispondere a queste domande occorre fare riferimento a un processo in atto ormai da alcuni decenni. È indubbio che negli ultimi tempi il ricorso alla digitalizzazione e a tecnologie informatiche abbia assunto un carattere pervasivo e globale e abbia investito ogni settore della società, privato o pubblico che sia. La diffusione dei prodotti digitali non si registra solo nelle dotazioni *hardware* e *software* ma anche nell'incremento di occasioni di investimento. La digitalizzazione del nostro mondo ha permeato, ormai in profondità, i processi di lavoro e produzione, tanto che se da un lato vi sono intere filiere di attività organizzate e dirette da soluzioni automatizzate, dall'altro è in costruzione un impianto normativo statale che regola, definisce e impone il ricorso alla digitalizzazione nel rapporto tra pubblica amministrazione e privato. Dunque, ormai, il digitale con il suo carico di regole e linguaggi non può essere più considerato un mero supporto della vita quotidiana, né, ancora di più, una sua duplicazione virtuale che oltrepassa, o meglio aggira, i vincoli del mondo fisico. Si deve piuttosto riconoscere nel digitale un ambito autonomo di relazioni e leggi che nel nostro caso, nel caso di *HERA*, trasferisce in un inedito contesto la cura e la diffusione del patrimonio, due tra i principali obiettivi istituzionali del Parco Archeologico di Paestum e Velia, vale a dire tutela e fruizione.

---

4. ZUCHTRIEGEL *et alii* 2022.



Quanto al rapporto tra digitale e accessibilità, occorre dire che rendere l'accesso al patrimonio quanto più generale e globale possibile è una necessità incompressibile poiché, essendo la fruizione pubblica del patrimonio culturale un valore costituzionale, si fonda sul principio secondo il quale i diritti o sono di tutti o perdono significato e senso. È in questa cornice, delineata in maniera veloce, che si dichiara e si risolve il rapporto tra lo strumento digitale e il campo dell'accessibilità.

In sintesi, la realizzazione della piattaforma di gestione del patrimonio culturale *HERA* ha significato intervenire nei processi di lavoro che il Parco svolge sui beni, anche in relazione con l'utenza esterna; evitare di proporre un semplice catalogo multimediale quale luogo di riproduzione digitale dei manufatti; creare un differente modo di conoscere e vivere il patrimonio, compreso quello che solitamente si nasconde al pubblico poiché stoccato in spazi inaccessibili o perché considerato di poco interesse; realizzare percorsi di fruizione aperti e circolari che integrino documentazione, materiali mobili, monumenti, luoghi di rinvenimento e collocazione temporanea e attività di scavo e ricerca. Il sistema *HERA* collaziona il patrimonio e ne gestisce le attività connesse: programmazione, progettazione, esecuzione, tutela, fruizione e valorizzazione; scavi archeologici, catalogazione, restauri, manutenzione. Si tratta di un ventaglio ampio, che richiede protocolli e procedure con ricadute di efficienza e di diffusione.

Nel particolare, *HERA* è una piattaforma multiutente dinamica che garantisce un accesso globale al patrimonio a seconda di differenti livelli di utilizzo. La sua struttura si articola su quattro macro-blocchi: area archeologica, sale espositive, deposito e archivio. Ciascun raggruppamento ha propri apparati documentali e regole di utilizzo. I dati/documenti sono raggiungibili attraverso un sistema *web* con un'interfaccia grafica intuitiva. Non si tratta solo di un database online, bensì di uno strumento che permette di utilizzare i dati disponibili, di crearne di nuovi, di cercarli e di organizzarli.

*HERA* sfrutta un approccio *GIS-based*, con due interfacce principali: schedografica e cartografica (fig. 13). La prima accoglie tutta la documentazione suddivisa per categorie specifiche, strutturate sugli standard ICCD. I dati comprendono planimetrie e disegni, archivi scientifici e amministrativi, bibliografie, fotografie, reperti mobili, indagini archeologiche etc. Ciascuna scheda può essere modificata e aggiornata. Funzionalità aggiuntive della sezione permettono di importare o esportare gruppi di reperti da e verso la



Fig. 13 - L'interfaccia di *HERA* su PC per la consultazione.

piattaforma di catalogazione digitale *SIGECweb* dell'ICCD. Simili procedure possono essere svolte per le indagini di scavo e la documentazione scientifica e amministrativa.

La seconda interfaccia è di tipo cartografico, implementata attraverso una mappa geo-riferita, la più aggiornata possibile, realizzata attraverso la raccolta di supporti cartacei e digitali. La mappa comprende le aree archeologiche, i depositi, con all'interno scaffali, ripiani e conservati di reperti, le sedi espositive, gli archivi documentali e i luoghi di rinvenimento e di progetti di scavo. La cartografia è aggiornabile ed è componibile con sovrapposizioni di ulteriori supporti multi-scalari e multi-temporali (rilievi, mappe catastali, carte tecniche regionali). Particolare attenzione è stata data anche al territorio con le informazioni relative all'esterno del perimetro delle aree di competenza (necropoli, edifici rurali, etc.).

Le basi cartografiche costituiscono i supporti su cui sono distribuiti i dati: ogni elemento schedato che sia un reperto, uno scavo, un monumento, etc. è rappresentato in termini vettoriali, è geolocalizzato ed è individuabile tramite ricerca o navigazione libera. Elementi topografici e indagini sono rappresentati da poligoni, visualizzabili attraverso un elenco di *layers* (livelli).

Alle singole entità geometriche della cartografia sono collegati i reperti, in modo da vincolare i contesti di rinvenimento, i monumenti e i manufatti mobili, questi ultimi disposti nei luoghi di conservazione o di esposizio-

ne. Ciò significa che uno stesso reperto archeologico può essere correlato a molteplici informazioni di localizzazione (*multiple georeferenced information*) relative al luogo di provenienza e a quelli di fruizione. Ne risulta la possibilità di seguire la storia di ciascun reperto. Tale storia si arricchisce di tappe e di luoghi in funzione dei movimenti che ciascun reperto affronta, restauri, mostre, esposizioni etc. Fissa intanto rimane la relazione con i contesti di provenienza.

All'interno di questa costruzione, la mappatura dei depositi e degli spazi espositivi costituisce un elemento essenziale poiché fornisce le informazioni di destinazione del patrimonio mobile. Ogni singolo scaffale o supporto è stato riprodotto digitalmente sotto forma di poligoni vettoriali ed è consultabile sulla mappa. I poligoni rappresentano i contenitori nei quali sono inseriti i reperti e le cassette. Si possono effettuare ricerche direttamente sulla schermata dei depositi, verificare la posizione dei materiali dalle schede di riferimento o navigare liberamente nella pianta. Il prossimo aggiornamento del sistema prevede l'applicazione di *QR code* o RFID a ogni singola cassetta. In questo modo, le operazioni di movimentazione, individuazione, collazione e riorganizzazione dei materiali saranno rese ancora più controllate e immediate.

Accanto a queste funzionalità è un modulo per la gestione delle attività di manutenzione e la pianificazione di restauri su reperti e monumenti; sviluppato ancora in forma sperimentale, sfrutterà come base l'apparato cartografico, e si munirà di un sistema di calendarizzazione degli interventi e di *alert* nel caso delle emergenze, queste ultime segnalabili dai diversi responsabili del Parco.

Una ulteriore caratteristica che rende *HERA* funzionale al tema della fruizione e dell'accessibilità è la sua integrazione con l'*app* di visita *PAESTUM* (fig. 14). Questo legame rende semplice la migrazione di contenuti dalla piattaforma all'applicazione mobile, con la possibilità di creare nuovi percorsi e punti di interesse, mostre digitali e altro. Questo modulo chiamato *SIMOMI* consente, tramite la geolocalizzazione dell'*app* di visita, il controllo dei flussi dei visitatori all'interno dell'area archeologica. La raccolta dei dati, nel totale rispetto della *privacy*, è stata resa necessaria con l'inasprirsi della pandemia di Covid-19 a partire dal marzo del 2020. Proprio il monitoraggio dei flussi ha permesso al Parco di aprire in sicurezza e di garantire la visita. *SIMOMI* funziona attraverso la perimetrazione in poligoni dell'area arche-



Fig. 14 - Le app: il sistema *HERA* è gestione, conoscenza, didattica, accessibilità alle informazioni.

ologica. Ad ogni poligono è assegnato un indice di densità massimo delle presenze. Quando questo indice viene raggiunto, il sistema invia automaticamente ai visitatori presenti nell'area e agli addetti alla vigilanza un allarme di sicurezza.

Le informazioni sui flussi si dimostrano utili per riconoscere le aree a maggior concentrazione e quindi soggette a maggior degrado, ma anche per individuare i percorsi più apprezzati dai visitatori o i punti di interesse giudicati maggiormente evocativi. Si possono così aprire nuovi percorsi, pianificare la valorizzazione di nuove aree, perimetrare i cantieri, e molto altro.

La piattaforma *HERA* così strutturata rende il patrimonio il più possibile permeabile, gestibile e conoscibile. Il suo utilizzo si configura in un movimento circolare che permette di passare da un ambito di interesse ad un altro attraverso legami tematici, informativi e spaziali. Non esiste una via senza uscita nell'uso e nella fruizione del patrimonio, ma un processo di conoscenza e fruizione continua e reiterabile. Sono questi movimenti, valorizzati nel mondo digitale, che accrescono il valore storico del patrimonio. Per spiegare tali concetti con altre parole, attraverso *HERA* i contesti di produzione del dato, i processi di acquisizione del patrimonio, il lavoro di tutela, sono unificati e valorizzati. In *HERA* l'individuazione, la catalogazione e la pubblicazione del dato sono integrate quali funzioni di un processo in continuo svolgimento che costantemente è alimentato dalla ricerca e costantemente è reso accessibile. In *HERA* il dato patrimoniale è dettagliato,

non solo in senso di risoluzione digitale, ma in quello di informazione, ed è questo livello di dettaglio che rende intima la relazione tra gestione del patrimonio, fruizione ed accessibilità globale.

## **12. *Ceci n'est pas un musée: i depositi di Paestum come luogo autism friendly***

Sulla facciata del museo di Paestum troviamo una scritta in grandi lettere bronzee: MVSEO. Poco più sotto, però, una scritta al neon, ci avvisa «*Ceci n'est pas un musée* – Questo non è un museo»<sup>5</sup>. Non si tratta di una contraddizione, bensì di un'evoluzione: nel suo *Archeologie del trauma: Un'antropologia del sottosuolo*, Roberto Beneduce<sup>6</sup> ci ricorda, come aveva già sottolineato Lewis Carroll, che è una ben povera memoria, quella che funziona solo 'all'indietro'. Per questo, i musei devono andare oltre la loro funzione di mero contenitore, diventando fondatori di discorsività, linguaggi, incontri liquidi in un tempo liquido. Il museo, da semplice edificio del passato, si trasforma in un ecosistema reticolare, luogo di incontro in costante dialogo con il presente e le sue sfide.

L'accessibilità è una di queste sfide: da quando il 22 maggio del 2001, l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha approvato l'ICF (*International Classification of Functioning, Disability and Health*), il concetto di 'disabilità', intesa come menomazione e malattia è stato sostituito da quello di 'funzionamento' degli individui, mettendo in relazione le funzioni corporee con i fattori contestuali, ambientali e personali. In questa nuova visione, il termine accessibilità è intimamente legato ai concetti di possibilità e di abilità: accediamo a qualcosa solo se abbiamo la facoltà e la capacità di farlo e questo dipende da un percorso fisiologico che, nel migliore dei casi, ha una evoluzione esponenziale nei primi anni della nostra vita, per poi rallentare a causa dell'invecchiamento. Il percorso fisiologico, però, nella realtà non segue principi democratici, poiché se declinato in contesti socio-economici con divari di mezzi molto ampi, garantisce livelli estremamente eterogenei di abilità. In quest'ottica, le 'disabilità' sono 'modi di funzionare', perdono il senso della loro diversità da un modello perfetto e divengono, nella ricerca di soluzioni facilitanti, opportunità evolutive: il superamento delle barriere veramente

---

5. ZUCHTRIEGEL, BOFFA 2019.

6. BENEDUCE 2010.



inclusivo diventa opportunità di crescita per tutti e di reciproca condivisione del proprio modo di funzionare. La dis-abilità è così data, invece che dalla malattia, da una risposta inadeguata o insufficiente della società a specifiche necessità: l'implementazione della piena accessibilità ai luoghi della cultura, pertanto, diventa un obiettivo importante per chiunque abbia il compito di gestire e promuovere un sito del patrimonio culturale. Per far fronte a questa sfida, è necessario pensare all'accessibilità non come a una condizione data e cristallizzata, ma come a un processo che coinvolge la struttura fisica di un sito, la comunicazione, la motivazione, la ricerca e la formazione continua delle persone che vi lavorano.

Il parco archeologico di Paestum e Velia ha accolto questa sfida aprendo il suo 'dietro le quinte', ovvero i depositi museali (fig. 15). Proprio come in un teatro, infatti, anche nelle sale di un museo vediamo gli 'oggetti di scena' che sono serviti per l'allestimento, l'esposizione, il particolare racconto scelto dai curatori per noi. Gli oggetti che abbiamo a disposizione sono molti e si prestano a molteplici storie, basti pensare che i depositi contengono oltre 400 lastre tombali affrescate di epoca lucana, osservabili e movimentabili grazie a un sistema di carrelli scorrevoli ideato dai restauratori del museo di Paestum. Rendere accessibili i depositi museali significa anche mostrare le figure invisibili che partecipano alla narrazione, come archeologi, architetti, storici dell'arte, restauratori, addetti all'accoglienza fruizione e vigilanza, ricercatori, psicologi dell'arte, paleopatologi (fig. 16). La prima forma di accessibilità riguarda proprio il personale che, attraverso la formazione e la ricerca, può superare una delle barriere più insidiose che esistano: l'abitudine inconsapevole alla bellezza. Questo ha ricadute anche sulla tutela dei beni custoditi: la fruizione diventa essa stessa una forma di conservazione, perché aumenta la percezione della responsabilità individuale e sociale della custodia del patrimonio collettivo.

La fruizione culturale interessa anche i processi cognitivi della persona, come l'attenzione, le emozioni, le motivazioni. Attraverso esperimenti condotti negli anni Novanta presso l'Università Roma Tre basati su figure-sfondo e immagini ambigue, Gabriella Bartoli, Anna Maria Giannini e Paolo Bonaiuto hanno dimostrato come l'esperienza estetica sia l'unica esperienza umana in cui avviene una soddisfazione simultanea delle motivazioni dominanti nell'osservatore. Mentre la soddisfazione di una motivazione particolare sarebbe pertinente al concetto di 'esperienza di utilità' e di 'esperienza



Fig. 15 - Depositi del Parco Archeologico di Paestum e Velia, carrelli scorrevoli.



Fig. 16 - Depositi del Parco Archeologico di Paestum e Velia, visita guidata.

del piacere' (cibo, vestiario, riconoscimento sociale), soltanto la soddisfazione concomitante di più esigenze, al di sopra di una certa soglia di importanza, viene a correlarsi con quel particolare vissuto che è l'esperienza estetica<sup>7</sup>. La sensazione provata è quella che Dante mette tra le labbra di Manfredi nel *Purgatorio*: «E però, quando s'ode cosa o vede / che tenga forte a sé l'anima volta, / vassene 'l tempo e l'uom non se n'avvede» (IV, 7-9) e che Goethe fa pronunciare a Faust: «Istante, sei così bello, fermati!». La responsabilità di

7. BARTOLI, GIANNINI, BONAIUTO 2005.



un istituto culturale, dunque, riguarda non solo le conseguenze che il suo agire ha sulle dinamiche collettive, ma anche sulla coscienza individuale. Uno studio dello University College London, il prestigioso ateneo di Londra, afferma che per coloro che partecipano ad almeno un evento culturale all'anno, il rischio di morte precoce si riduce dal 14% al 31% rispetto al dato di chi non visita mai musei o mostre. Non solo esiste dunque una relazione tra la fruizione dell'arte e la prevenzione di disturbi come la depressione, la demenza, i dolori cronici, ma essa può essere associata alla longevità in quanto fornisce risorse emozionali, cognitive e sociali che supportano i sistemi di regolazione biologica e le scelte comportamentali.

La fruizione artistica arricchisce pertanto il capitale sociale, promuove l'intelligenza emotiva e migliora la percezione del proprio scopo di vita. A dimostrazione di questo, risultano particolarmente interessanti i dati emersi dal progetto *Un tuffo nel Blu*, finalizzato a rendere accessibili i depositi del museo di Paestum: il tuffo richiama quello del celebre Tuffatore di Paestum, il Blu è il colore simbolo dell'autismo. I depositi del museo di Paestum sono diventati un luogo *autism friendly* grazie alla co-progettazione partecipata tra Parco Archeologico di Paestum Velia, Giovanni Minucci di *Cilento-4all*-cooperativa Il Tulipano, Associazione di Genitori Famiglie in Rete, Università Federico II e Università Parthenope di Napoli. Elemento fondante del percorso *Un tuffo nel Blu* è la strutturazione, che per i bambini con autismi diviene strumento necessario e fondamentale per l'interazione. Strutturare significa rendere chiaro, evidente e, quindi, comprensibile ciò che si chiede al soggetto. L'obiettivo è creare un ambiente semplice, prevedibile, fruibile, chiaro e, soprattutto, pulito dal punto di vista sensoriale. Garantendo una minore rumorosità e una minore affluenza di persone, i magazzini hanno consentito lo spostamento fisico da una tappa all'altra secondo un percorso circolare, basato sulla motivazione del ragazzo: le istruzioni riguardano esclusivamente l'oggetto/attività di interesse ed il rinforzo è implicitamente incluso nell'attività stessa.

La fase iniziale di *Un tuffo nel Blu* ha riguardato la riorganizzazione del lavoro del museo per il raggiungimento dell'obiettivo di inclusione dei visitatori; la formazione del personale sul tema autismo e fruizione museale per capire come gestire il primo contatto, la visita, l'eventuale presentarsi di un comportamento-problema; l'individuazione del percorso da sviluppare e condivisione delle tappe dove poter sviluppare lo *strorytelling*; la realizza-



zione del *kit* didattico e dell'agenda visiva; l'analisi dei fabbisogni di ciascun partecipante; l'accoglienza con riconoscimento dei nomi degli operatori e dei ragazzi attraverso il *circle-time* e la consegna delle regole. Successivamente, il percorso all'interno dei depositi è stato strutturato in un tempo di 50 minuti ed è stata consegnata una mappa, in cui lo spazio è stato diviso in cinque piccole tappe di colore diverso in modo da favorire l'orientamento. Ogni partecipante è stato invitato a segnalare la propria posizione e i propri spostamenti sulla mappa. A questo punto inizia la *social story*, attraverso cui l'archeologo presenta il suo lavoro e invita i bambini a partecipare a una caccia al tesoro alla scoperta dei suoi ritrovamenti: l'oggetto, che avrebbero poi scoperto/trovato nella tappa successiva, è stato l'elemento tangibile su cui tenere alta la motivazione e l'attenzione dei partecipanti nella fase dello spostamento da un posto a un altro. Per ogni tappa è stato possibile realizzare un'attività laboratoriale con possibilità di sosta e di movimento fisico ravvicinato rispetto al reperto archeologico, vissuto e percepito come qualcosa di vicino al proprio corpo. Per ciascuna tappa sono state individuate quattro *pecs* (sistema di comunicazione mediante scambio per immagini), riportanti alcuni elementi che i ragazzi hanno potuto scoprire/ritrovare sulla lastra in questione e disporre nell'ordine gradito sulle pagine di un'agenda visiva, strumento di interazione e misurazione dei risultati. L'agenda visiva, frutto del lavoro di co-progettazione preparatorio che ha visto coinvolti gli educatori di *Cilento4all-II* Tulipano, i referenti del Dipartimento di Scienze Mediche Traslazionali dell'Università Federico II, il Dipartimento di Scienze Motorie e del Benessere dell'Università Parthenope di Napoli e i dipendenti del Museo, viene di seguito sintetizzata:

- Prima Tappa: Tomba Romana n. 30 (Località Arcioni): il racconto ha riguardato l'importanza dello studio delle ossa. L'elemento tangibile individuato è stato un piccolo scheletro, mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati il guerriero, le ossa, lo scheletro, il teschio.
- Seconda tappa: Tomba di Taranto o della Finanza, IV-III secolo a.C. (Località Spinazzo): il racconto ha riguardato gli animali nell'antichità. L'elemento tangibile individuato è stato un cagnolino, mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati il cavallo, il cane, l'ancella, il vaso.
- Terza Tappa: Tomba n. 54 di epoca lucana (Località Gaudò): il racconto ha riguardato le pietre preziose (lapislazzuli presenti sulla lastra). L'elemento tangibile individuato è stato un anello di lapislazzuli,



mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati: il melograno e l'anello.

- Quarta tappa: Tomba Spina Gaudio 418 o Tomba delle Piangenti: il racconto ha riguardato il ruolo delle donne nelle famiglie. L'elemento tangibile individuato è stato un flauto, mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati la donna, il suonatore di flauto, il melograno, l'elmo.
- Quinta tappa: Tomba del Magistrato e Tomba degli atleti (località Spinazzo): colore rosa; il racconto ha riguardato le sepolture. Gli elementi tangibili individuati sono stati un fazzoletto imbevuto di profumo e nuovamente il cagnolino, mentre gli elementi identificativi della tomba sono stati l'atleta, l'anello, la corona di alloro e il cane.

Al termine della visita nei depositi, il gruppo si è spostato nella sala didattica e ciascuno ha dipinto un coccio di vaso secondo il proprio gusto. L'attività ha permesso di scaricare le tensioni e di portare con sé un ricordo tangibile dell'esperienza.

L'attività ha avuto come obiettivo specifico e primario la creazione di un modello di accoglienza che potesse permettere di misurare e verificare il benessere e il beneficio della percezione dei depositi museali nei ragazzi con autismo, suscitando emozioni e facendole emergere nel modo e con il linguaggio a loro più congeniale: la creatività attraverso l'arte. Il lavoro è stato monitorato con presa dati su carta, video, fotografie. Sono stati misurati grado di attenzione, motivazione e interazione di ciascun partecipante. I dati complessivi rilevano i seguenti risultati: migliore durata dell'attenzione dei ragazzi e aumento motivazione e richieste alle attività proposte; incremento dell'autonomia nel corso della visita; aumento della frequenza e della durata degli scambi interattivi tra i ragazzi; efficacia in termini di inclusione, in quanto il percorso ha visto la partecipazione attiva e contemporanea anche dei fratelli dei ragazzi con DSA o dei compagni di classe. I risultati degli effetti del progetto sul personale museale, invece, riguardano i seguenti aspetti: una maggiore motivazione e consapevolezza del processo di apertura del Museo a pubblici diversificati; una più acuta consapevolezza del disturbo dello spettro autistico, che favorisce la predisposizione all'accoglienza di persone con DSA e delle loro famiglie; un ripensamento del Museo in termini di proposta inclusiva finalizzata all'accoglienza di tutti.

I partecipanti sono stati divisi sulla base del funzionamento (basso, medio, alto) e dell'uso del linguaggio (verbale e non verbale) dopo un'accurata analisi dei bisogni. L'attività didattica della scelta delle *pecs* (particolari dei reperti), riportati sull'agenda visiva dopo aver fatto esperienza tattile degli elementi sotto forma di gioco, permette anche di comunicare le proprie emozioni: l'operatore propone una serie di *emoticon* raffiguranti le quattro emozioni principali (gioia, paura, tristezza, rabbia) e il ragazzo sceglie quella che raffigura il suo stato d'animo legato alla tappa in questione. Il percorso museale *autism friendly* di Paestum ha suscitato principalmente gioia.

La fruizione dei depositi di Paestum continua a prolungarsi in memoria, in ricordo, in narrazione per ritornare sui passi già fatti, per ripeterli e per tracciarvi a fianco nuovi cammini, nella consapevolezza che questo non è un museo, bensì i tanti musei che ognuno riesce a immaginare – immaginandosi.

### **13. Progetti per il futuro, la scommessa di Velia**

Nonostante il repentino cambio di passo dovuto alla assegnazione dell'area archeologica di Velia, avvenuta nel mezzo della crisi pandemica, tutti i progetti di recupero all'esperienza di visita del parco, sia a Paestum che a Velia vengono oramai programmati e avviati nella prospettiva di una fruizione globale e da parte di tutti, nel rispetto delle Linee guida MIC. Inoltre, ci si presenta l'occasione di applicare a un contesto differente una progettualità già avviata nell'ambito delle visite e della didattica nella sede di Paestum. Anche nell'area di Velia sono dunque in corso progetti e interventi nazionali ed europei per il miglioramento dell'accessibilità fisica e cognitiva pur se in un contesto con caratteri peculiari e apparentemente meno suscettibili di adattamento.

Il PNRR (Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza) è inoltre un'occasione imperdibile per strutturare un sistema omogeneo di accessibilità con la creazione di un unico piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche e lo sviluppo di una cifra unica per i due siti, anche attraverso la formazione di un'unica piattaforma documentale per l'accessibilità cognitiva.

Velia è in ogni caso un sito con caratteri essenzialmente diversi dal punto di vista della visita rispetto a Paestum, ma questo rappresenta, a nostro avviso, un punto di forza e un'ulteriore sfida tecnica, progettuale e comunicativa che speriamo di affrontare forti dell'esperienza sul campo e soprattutto della



strategia di partecipazione, di sperimentazione e condivisione degli obiettivi che stiamo costruendo con pazienza come un complesso ma appassionante mosaico, o meglio come il lastrico di una strada difficile da percorrere, ma che ci porterà senz'altro dove vogliamo essere!

## Riferimenti

- AA.VV., *Parco archeologico di Paestum. Primo bilancio sociale, triennio 2016-2018*, Napoli 2019.
- BARTOLI G., GIANNINI A.M., BONAIUTO P., *Funzioni della percezione nell'ambito del museo*, Roma 2005.
- BENEDUCE R., *Archeologie del trauma. Un'antropologia del sottosuolo*, Bari 2010.
- PETTI L., ZUCHTRIEGEL G., MANZO A., GRECO D., *Structural Monitoring as Tool of Preservation and Valorisation of Cultural Heritage: The Monitoring Projects of the Neptune Temple in Paestum*, in *Monitoraggio e Manutenzione delle Aree Archeologiche Parco del Colosseo*, a cura di A. Russo, I. Della Giovampaola, Roma-Bristol 2020, pp. 45-50.
- ZUCHTRIEGEL G., BOFFA M., *Guida al [disallestito] Museo Archeologico di Paestum. Ceci n'est pas un musée*, Salerno 2019.
- ZUCHTRIEGEL G., *Ein Modell-Tempel? Die jüngste Entdeckung eines dorischen Gebäudes in Paestum wirft Fragen auf*, «Antike Welt», 2, 2020, pp. 47-52.
- ZUCHTRIEGEL G., RIZZO E., SOLDOVIERI F., CAPOZZOLI L., CATAPANO I., DE MARTINO G., LUDENO G., GENNARELLI G., SCELZA F.U., BENEDETTO DE VITA C., VOZA O., *Scoperta di un piccolo periptero dorico di primo V sec. a.C. nel quartiere nord-occidentale di Paestum: nota preliminare*, «FOLD&R Italy», 475, 2020, <https://www.fastionline.org/docs/FOLDER-it-2020-475.pdf> (consultato il 16 ottobre 2022).
- ZUCHTRIEGEL G., SCELZA F.U., AUCI R., DE VITA C.B., *La piattaforma Hera per il Parco Archeologico di Paestum e Velia*, <https://www.archeomatica.it/documentazione/la-piattaforma-hera-strumento-per-la-digitalizzazione-e-gestione-del-patrimonio-culturale-nel-parco-archeologico-di-paestum-e-velia>, 2022 (consultato il 16 ottobre 2022).

# Archeologia e fruizione inclusiva dell'area archeologica di Pompei

Arianna Spinosa

L'accessibilità al patrimonio culturale rappresenta oggi una 'buona prassi' nell'osservanza dei principi e dei valori costituzionali che vede nella tutela in generale uno dei suoi capisaldi<sup>1</sup>.

Pompei, tra i luoghi della cultura e aree archeologiche, rappresenta uno dei più grandi attrattori italiani e mondiali e pertanto un luogo dove l'accessibilità, nella sua accezione più ampia, è un valore imprescindibile da perseguire con azioni sinergiche, tali da pervenire a una totale inclusività culturale.

Il presente contributo approfondisce gli esiti di un percorso condotto negli ultimi anni nell'area archeologica di Pompei<sup>2</sup>, grazie all'intreccio tra una visione progettuale lungimirante, che ha preso avvio dall'intervento *Pompei per tutti*<sup>3</sup>, e l'esperienza sul campo di un nutrito *team* di tecnici specializzati nel settore dei beni culturali<sup>4</sup>.

---

1. Artt. 3 e 9 della Costituzione della Repubblica Italiana. A questi si aggiungono gli indirizzi dati dalla *Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti delle persone con disabilità*, adottata nel 2006.

2. Il contributo rende conto di una serie di riflessioni sul tema dell'accessibilità nelle aree archeologiche sviluppate durante la conferenza tenuta il 24 febbraio dal titolo *Accessibilità e fruizione inclusiva dell'area archeologica di Pompei*, di Gabriel Zuchtriegel e Arianna Spinosa presso la Gipsoteca di Arte Antica e Antiquarium dell'Università di Pisa, nell'ambito del ciclo di incontri *Aree archeologiche e accessibilità: da limite a opportunità*, a cura di A. Anguissola e C. Tarantino.

3. L'intervento *Pompei per tutti. Percorsi per l'accessibilità e il superamento delle barriere architettoniche*, che è stato finanziato con fondi PON FESR 2007-2013, è stato avviato nel giugno 2014 e concluso a dicembre 2016 (Direttore Generale del *Grande Progetto Pompei*: prima Giovanni Nistri, poi Luigi Curatoli; Soprintendente: Massimo Osanna). Francesco Sirano ne è stato responsabile unico del procedimento, mentre Maria Grazia Filetici ha coordinato il gruppo di progettazione che si è avvalso anche del supporto di Invitalia Attività Produttive SPA. Gianluca Vitagliano ha coordinato il gruppo che si è occupato della progettazione esecutiva e della direzione dei lavori, costituito da U. Sansone, L. D. Esposito, M. L. Iadanza, A. Martellone, A. Spinosa, M.C. Lombardo, E. Tonnera. L'intervento è illustrato in SIRANO, 2016; FILETICI, SIRANO, VITAGLIANO, 2018.

4. Il Parco Archeologico di Pompei è stato diretto dal 2014 al 2020 dal Direttore generale Massimo Osanna, dall'aprile 2021 fino ad oggi dal Direttore generale Gabriel Zuchtriegel; il referente



Parlare di accessibilità per la città antica di Pompei di fatto è un tema ampio verso cui tendere costantemente, che spazia dal miglioramento dei servizi di accoglienza e relazioni con il pubblico fino ai cantieri di restauro e valorizzazione, e in particolare quelli impegnati nel potenziamento dei livelli di accessibilità del sito archeologico. Il contemperare l'istanza di accessibilità al sito culturale con quella della conservazione della materia archeologica autentica, pervenuta fino ai nostri giorni, rappresenta ancora un fervido terreno di confronto per una profonda riflessione. Difatti, da un lato abbiamo il dato archeologico, giunto ai nostri giorni con tutte le sue trasformazioni di cui dobbiamo assicurarne la massima conservazione, e dall'altra un'altrettanto forte istanza alla più ampia fruizione e valorizzazione tale da garantire l'esperienza culturale di godimento del bene archeologico da parte di un pubblico sempre più ampio.

Oggi tale riflessione si arricchisce di un'ulteriore sfida che ha riguardato la ripresa dopo il periodo di pandemia da Covid-19 e che ha interessato ogni settore, compresi i luoghi della cultura. Le chiusure del sito archeologico, a seguito dei *lockdown* a partire dal marzo 2020, hanno comportato una profonda revisione delle strategie di accessibilità ampliata dei luoghi della cultura e delle loro modalità di fruizione, pianificando repentinamente nuovi interventi volti non solo a migliorare l'esperienza dal vivo, tramite itinerari in sicurezza e secondo le prescrizioni e normative Covid-19, ma anche intesi a soddisfare la sempre maggiore richiesta di contenuti digitali per un pubblico sempre più ampio, non più suddiviso per categorie, anche dinanzi al riconosciuto ruolo sociale che i musei rivestono per la comunità globale.

Le attività che riguardano il lavoro di miglioramento dei livelli di accessibilità del Parco Archeologico di Pompei, in costante aggiornamento, si attuano attraverso la messa a sistema di una serie di progettualità singole che rientrano all'interno di una strategia di fruizione generale per tutto il parco.

Quest'ultimo è una realtà molto complessa. Allo stato attuale parliamo, solo per la città di Pompei, di un territorio ampio che consta di una dimensione di oltre 90 ettari, comprensivi della parte extraurbana, di cui 22 ettari entro le mura ancora non scavati. Una città antica che vive nel presente con le esigenze di una fruizione contemporanea, dunque da percorrere agevol-

---

dell'Ufficio accessibilità del Parco Archeologico di Pompei dal gennaio 2020 è l'arch. A. Spinosa, subentrata all'arch. G. Vitagliano.

mente, in sicurezza, e con annessi servizi calibrati per un numero di visitatori in costante crescita<sup>5</sup>. Alla città archeologica di Pompei si affiancano una serie di siti periferici in cui si sta lavorando in sinergia con la messa a punto di progettazioni che mirano al superamento delle barriere architettoniche e cognitivo-sensoriali per garantire elevati standard di visitabilità e accessibilità. I siti periferici si sviluppano per un territorio che va da Torre Annunziata a Castellammare di Stabia: trattasi della Villa di Poppea e della villa di *Lucius Cassius Tertius* a Oplontis, dell'*Antiquarium* di Boscoreale e di villa Regina, delle ville di Stabia e del Museo Libero d'Orsi a Castellammare. Sono realtà museali molto diversificate che necessitano di progettualità specifiche che fanno capo a una visione organica degli obiettivi da perseguire.

La città antica di Pompei, e ancora di più tutto il Parco, rappresenta un campo di azione privilegiato per i professionisti impegnati nel campo della tutela dei beni culturali, in cui si intrecciano e contaminano diverse *mission* e in cui si attivano e sperimentano strategie innovative nel campo della conservazione del patrimonio culturale. Tra i compiti istituzionali e i vari settori di approfondimento, l'amministrazione è impegnata nelle attività di tutela, conservazione, ricerca e innovazione, fruizione e valorizzazione, comunicazione; in queste attività, l'accessibilità del patrimonio archeologico occupa una posizione prioritaria.

In questo ultimo decennio, che affonda la rinascita del sito di Pompei negli interventi che fanno capo al *Grande Progetto Pompei*, a fronte dell'ingente stanziamento di fondi europei, si è molto lavorato su di una serie di progettualità e interventi collegati tra di loro da un unico filo conduttore: innalzare i livelli di accessibilità dell'intero sito archeologico, in prima istanza garantire un'accessibilità fisica dei luoghi<sup>6</sup>, a partire dalla messa in sicurezza dei manufatti archeologici, dinanzi al noto stato di degrado portato alle cronache dal crollo della *Schola Armatarum* del 6 novembre 2010<sup>7</sup>. Dunque, si sono

---

5. Le presenze dei visitatori registrate nell'agosto 2022 richiamano i numeri di pre-pandemia.

6. Le campagne di rilievo e monitoraggio condotte dai funzionari tecnici, preliminari all'avvio delle progettazioni afferenti al *Grande Progetto Pompei*, misero in evidenza che molte aree del sito risultavano inaccessibili e non in sicurezza, a causa dei crolli e alla presenza di strutture pericolanti. Inoltre, gran parte delle strade erano impraticabili in quanto occupate da puntellature invasive, molte delle quali risalivano al terremoto del 1980.

7. OSANNA 2018.



portati avanti progetti che mirassero all'apertura e valorizzazione di nuove aree della città antica, rendendole sicure e accessibili, e sul miglioramento dei sistemi di supporto agli itinerari di visita, anche con nuove forme di comunicazione come *app*, pannellistica, sito *web* e guide multimediali. Tale impegno ha comportato un radicale rinnovamento del settore dei beni culturali e in particolare del patrimonio archeologico, passando da una materia per specialisti e appassionati, fino a raggiungere il grande pubblico anche attraverso l'uso da parte degli addetti ai lavori di un linguaggio facilmente accessibile.

### **1. Il percorso accessibile *Pompei per tutti***

Quando si parla di accessibilità di un luogo della cultura in prima istanza si rimanda a quella fisica, atta al superamento delle barriere architettoniche. Attualmente la città antica di Pompei è dotata del percorso *Pompei per tutti*, accessibile per tutti i fruitori, compresi quelli che presentano disabilità motorie, e per tutti quanti scelgano di visitare il sito archeologico attraverso un percorso più agevole e confortevole.

Il percorso *Pompei per tutti* è stato inaugurato nel dicembre 2016 e consta di oltre 3 km di itinerari accessibili che attraversano la città, secondo la direttrice est-ovest, partendo da piazza Anfiteatro (fig. 1), visitando i complessi monumentali, giungendo su via dell'Abbondanza, il più importante asse viario della città, da cui è possibile entrare in una serie di *domus* rese accessibili, fino ad arrivare al cuore della vita pubblica dell'antica Pompei, il Foro civile e percorrerlo circolarmente. Da quest'ultimo si può completare la visita con l'ingresso all'Antiquarium, rappresentativo della cultura e delle varie vicende storiche che hanno attraversato lo sviluppo della città di Pompei, che dotato di un ascensore consente di percorrere i tre livelli di esposizione museale.

Trattandosi di un'area archeologica che non può adeguarsi a una normativa prescrittiva, senza un inevitabile sacrificio di materia antica, lungo il percorso permangono alcune difficoltà di attraversamento, opportunamente segnalate sul sito *web* (pagina 'Accessibilità'), sull'*app* e sulla mappa cartacea, che continua a essere uno dei principali supporti alla visita della città.

Sulla mappa *Pompei per tutti*, infatti, con colori diversi sono tracciati gli itinerari facilitati con fruizione migliorata, che rappresentano l'esito di un percorso di circa tre anni, prima afferente alla fase progettuale e poi alla fase





Fig. 1 - Parco Archeologico di Pompei, percorso accessibile *Pompei per tutti* lungo l'area dell'Anfiteatro.

esecutiva di un cantiere che fin da subito si è presentato molto complesso e articolato, passando da una visione generale a scala urbana, fino ai vari approfondimenti alla scala di dettaglio architettonico.

Di fatto la grande innovazione dell'intervento *Pompei per tutti* è consistito proprio nell'aver affrontato la tematica *in primis* alla scala della città attualmente visitabile, quindi non come l'insieme di singoli e puntuali interventi, quali erano state le esperienze condotte fino ad allora – ricordiamo *friendly Pompei* per un piccolo tratto al margine della città antica – bensì l'aver messo a sistema una serie di soluzioni all'interno di un unico progetto, ponendo le basi per l'attuale *Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche*<sup>8</sup>. Ciò consente oggi al visitatore che presenti difficoltà motorie anche di tipo temporaneo di fruire di un'esperienza completa nel calarsi nella città

---

8. Linee guida per la redazione del *Piano per l'eliminazione delle barriere architettoniche* (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici, a cura del Ministero per i beni e le attività culturali, Direzione generale musei, Circolare 6 luglio 2018, n. 26. Inoltre, la Direzione generale musei, nell'ambito delle azioni messe in campo con il *Piano nazionale di ripresa e resilienza*, ha approvato con decreto n. 534 del 19 maggio 2022 il *Piano strategico per l'eliminazione delle barriere architettoniche*.



antica di Pompei, attraversandola nei suoi tratti principali, percorrendo le antiche strade basolate, entrando nelle *domus* e nelle aree monumentali più importanti e rappresentative.

L'esperienza di Pompei inoltre ha messo in luce aspetti ricorrenti della discussione sull'accessibilità per i beni culturali: un bene archeologico presenta di per sé caratteristiche intrinseche che lo rendono inaccessibile, dovute a una serie di criticità materiche e morfologiche connaturate al bene stesso e Pompei in tal senso rappresenta un caso significativo. Basti pensare a come fino a pochi anni fa l'ingresso più fruito dai turisti, quello di Porta Marina, collegato direttamente alla circumvesuviana, fosse assolutamente inaccessibile ai più, giacché sfruttava una rampa basolata dell'antico accesso alla città, con una pendenza superiore al 20%<sup>9</sup>.

Per tali ragioni, parlare di piano di accessibilità per la città antica di Pompei ha comportato la messa in campo di competenze di diverso tipo e la necessità di un approccio interdisciplinare alla tematica, intrecciando aspetti inerenti alla sicurezza del patrimonio e/o delle persone, alla tutela e conservazione del patrimonio stesso, all'accessibilità di spazi e servizi da parte del pubblico ampio, alla sostenibilità degli interventi, in termini di durabilità, manutenzione, replicabilità, fino ad una finalità di studi e ricerca.

Un breve cenno al contesto culturale e normativo in cui nasce l'intervento *Pompei per tutti* permette di comprenderne appieno la portata innovativa. Il punto di partenza è stato un approfondito e consapevole dibattito culturale sulla tematica in ambito accademico all'interno della disciplina del restauro<sup>10</sup> e da un quadro normativo, oramai ben delineato con una serie di norme prescrittive, a cui nel settore dei beni culturali si affiancano le *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi della cultura* (2008)<sup>11</sup>, con la presentazione di una serie di casi studio che per le aree archeologiche al tempo si limitavano all'esperienza del Parco Archeologico di

---

9. Oggi il sito presenta delle alternative per tutti coloro che vogliono entrare nella città antica tramite percorsi più agevoli.

10. Si cita BELLINI 1998; DELLA TORRE 1998; PICONE 2004; PICONE 2014; ZUCHTRIEGEL 2020.

11. *Linee Guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*, Ministero per i beni e le attività culturali, Direzione generale per il paesaggio, le belle arti, l'architettura e l'arte contemporanee, Roma 2009.

Ostia e al noto intervento dei Mercati Traianei a Roma<sup>12</sup>. In quest'ultimo in particolare ritroviamo una serie di soluzioni architettoniche che lavorano 'in aggiunta' al contesto archeologico di cui fanno parte e con esso instaurano un equilibrato dialogo, con un nuovo sistema di percorsi, passerelle e piattaforme elevatrici. Nel contempo sempre a Roma, al Foro Romano e al Palatino, era in corso una sperimentazione a cura della Soprintendenza Archeologica che sottolineava una strada diversa per il superamento delle barriere architettoniche in area archeologica, superando i limiti della normativa stessa: l'intervento *Percorsi*<sup>13</sup>, con la progettazione di itinerari facilitati, che si fonda su di una profonda conoscenza del dato archeologico, di come affiancarsi ad esso, nel pieno rispetto delle sue caratteristiche materiche e morfologiche. Al contempo, le caratteristiche del dato archeologico vengono messe in luce e valorizzate, anche grazie all'intreccio con gli altri settori del restauro del verde, con il *design* degli elementi che accompagnano il percorso, con la ricerca e l'impiego dei materiali per i conglomerati per la realizzazione dei nuovi battuti nel segno della distinguibilità e compatibilità materica. Con il finanziamento europeo del *Grande Progetto Pompei*, si è voluto riprendere tale esperienza e calarla nelle specificità della città di Pompei<sup>14</sup>. Sulla base di tali premesse, nasce il progetto *Pompei per tutti*, che ad oggi rappresenta non solo il più importante percorso fruito dai visitatori nell'area archeologica, ma una 'dorsale fisica e mentale'<sup>15</sup> su cui si sono innestate le successive iniziative e interventi, tesi a innalzare e migliorare i livelli di accessibilità del sito.

Lavorare sull'accessibilità di un'area archeologica implica una profonda conoscenza dello stato dei luoghi, della sua materia antica e moderna, delle pavimentazioni, delle stratigrafie, dei calpestii antichi su cui si agisce e di tutti i suoi punti di debolezza, come mancanze o lacune, che possono diventare invece punti di forza e risorse per la possibilità di inserire delle aggiunte moderne e distinguibili che serviranno per riconnettere i segmenti del percorso. Ancora è fondamentale la conoscenza della morfologia dei luoghi e

---

12. Il progetto a cura degli arch. L. Franciosini e arch. R. D'Aquino, consulenti scientifici prof. arch. Giovanni Carbonara e prof. arch. F. Vescovo.

13. FILETICI 2014.

14. FILETICI, SCARONIA 2020.

15. IADANZA *et alii* 2020.



delle pendenze, dei salti di quota e dei materiali dei piani di calpestio che possono essere rimodellati, ad esempio tramite l'impiego di terreni stabilizzati o con interventi di ingegneria naturalistica.

Il percorso progettuale applicato a Pompei è partito dalla definizione di una sorta di nastro conduttore che attraversa la città, facilmente riconoscibile per l'impiego di un battuto di nuova realizzazione, di impasto a base di calce idraulica con inerti lavici e colore distinto rispetto a quelli preesistenti o caratterizzati da una matrice rossa di cocciopesto (fig. 2). L'intervento si è fondato innanzitutto sull'integrazione e sul rifacimento dei battuti, selezionando *in primis* i marciapiedi con idonea sezione di attraversamento che non presentavano più il manto di finitura o che conservavano solo alcuni lacerti di antiche pavimentazioni. Queste ultime sono state opportunamente restaurate, consolidate e integrate nei nuovi percorsi; mentre per i marciapiedi che presentavano battuti di fattura moderna e obsoleti, frutto di passati interventi di restauro o rifacimenti a seguito della rifunzionalizzazione delle fontane antiche, è stato previsto un intervento di demolizione controllata e scavo dei sottofondi per la sistemazione dei sottoservizi.

L'intervento di rifacimento dei battuti a carattere estensivo, inoltre, con le preliminari attività di scavo dei sottofondi<sup>16</sup>, ha rappresentato un momento di conoscenza dell'intero sistema strada-marciapiede-accesso alla *domus*, di quel margine tra lo spazio pubblico e lo spazio privato, dei sistemi di raccolta e smaltimento delle acque, dall'impluvio alla strada, e di una rete di sottoservizi e canalizzazioni, in parte ancora funzionanti. Una conoscenza generale delle pavimentazioni antiche pubbliche, dei loro sottofondi o di quelle collassate nel terreno al momento del terremoto del 62 d.C. o sotto i lapilli durante le fasi dell'eruzione del 79 d.C., fino a un approfondimento del sistema delle fontane pubbliche collocate proprio in quel margine tra strada e marciapiede.

---

16. Sugli esiti della campagna di scavo cfr. SIRANO 2016 e D'ESPOSITO *et alii* 2018.



Fig. 2 - Parco Archeologico di Pompei, percorso accessibile *Pompei per tutti* lungo l'area del Foro civile.

## 2. Soluzioni progettuali, dettagli tecnici e materiali

Il percorso, dunque, si è composto di una serie di aggiunte alla materia archeologica<sup>17</sup>, per consentire il superamento dei piccoli dislivelli, in molti casi accostandosi a essa, utilizzando l'acciaio *inox* per questioni di durabilità di fronte ai grandi flussi che quotidianamente attraversano Pompei, e con soluzioni facilmente manutenibili e riproducibili, mano a mano che nuove aree e *domus* entrano nel sistema degli itinerari facilitati.

Lungo i percorsi sono stati installati dispositivi metallici non seriali, ma adattati alle molteplici condizioni che il sito poneva, grazie ad una verifica puntuale delle situazioni del contesto: ciò è avvenuto, ad esempio, nei casi di cordoli mancanti lungo le crepidini dei marciapiedi che hanno permesso di realizzare discese utilizzabili anche dalle sedie a ruota, oppure nei casi di elementi aggiunti in tempi moderni e non compatibili con le preesistenze

---

17. ARENGHI, PANE 2016.



archeologiche, che sono stati rimossi per consentire la collocazione di nuovi dispositivi<sup>18</sup>.

Nel dettaglio una soluzione che ha destato particolare interesse, soprattutto per la sua funzionalità, è stata quella di rendere accessibili e attraversabili le pietre carraie collocate lungo la strada e che collegano i marciapiedi laterali, senza l'inserimento di sovrastrutture come ponti e passerelle (figg. 3, 4), così come presentava inizialmente il progetto, ricorrendo anche a deroghe normative. In questo caso le scelte, dettagliate in fase esecutiva, sono partite da una visione organica della città, dallo stato di conservazione delle stesse pietre carraie e dal loro rilievo puntuale, dall'osservazione sul posto dell'andamento dei flussi e dalla volontà progettuale, perseguita durante il cantiere, di conservare nell'esperienza del visitatore, anche di quello con difficoltà motoria, il valore emozionale di attraversare le strade di Pompei al di sopra del piano basolato. La soluzione adottata ha consentito di ridurre anche dal punto di vista estetico l'impatto dell'aggiunta di un nuovo dispositivo atto a garantire il superamento delle barriere architettoniche: si tratta di elementi in acciaio sagomati, grigliati e lamiere, che si accostano agli elementi lapidei, tali da creare un unico piano di attraversamento, poggiandosi al basolato con piedini regolabili e aperti sotto, per consentire una facile manutenzione e lo scorrimento dell'acqua piovana.

Il percorso *Pompei per tutti*, che attraversa e collega la città da piazza Anfiteatro al Foro, dunque, ha reso dal 2016 accessibile il parco archeologico e su di esso si sono innestate successivamente tante altre iniziative: dal miglioramento dei servizi per tutti gli ingressi, all'implementazione dei supporti didattici presenti lungo tutto il percorso, alla progettazione e disponibilità di una *app, myPompeii*, di supporto alla visita, in continuo aggiornamento ed evoluzione, fino all'incremento delle aree visitabili e accessibili (figg. 5-7).

A questo lavoro quotidiano si affianca per ogni nuova progettazione o chiusura di intervento di restauro una riflessione sul tema dell'accessibilità o una condivisione di una serie di scelte orientate al miglioramento delle condizioni di visitabilità delle aree restaurate, puntando non solo a quella fisica ma rivolgendosi anche alle disabilità sensoriali e intellettive, attraverso il supporto di contenuti digitali e di tutte le più innovative tecnologie a

---

18. Per un approfondimento delle soluzioni progettuali adottate per l'intervento *Pompei per tutti* si rimanda a SIRANO 2016.



Fig. 3 - *Pompei per tutti*, dispositivi di collegamento delle pietre carraie per l'attraversamento di Via dell'Abbondanza.

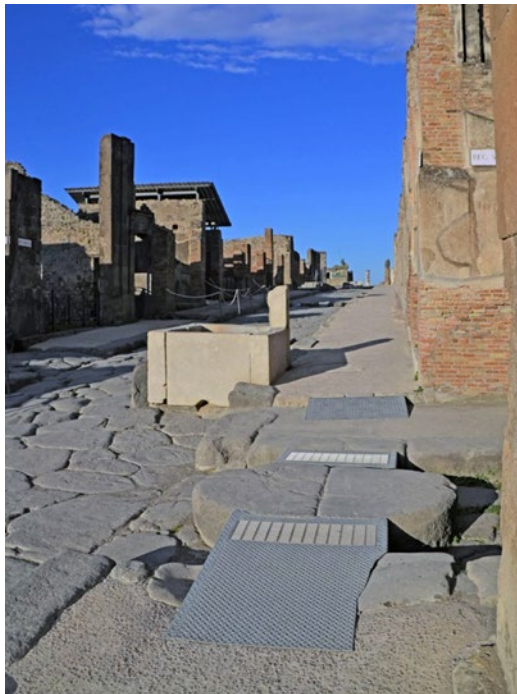


Fig. 4 - Dettaglio dei dispositivi di collegamento delle pietre carraie lungo il percorso *Pompei per tutti*.



Fig. 5 - Parco Archeologico di Pompei, Casa di *Iulia Felix* (II 4). Tramite il sistema di passerelle interne, posto a protezione dei pavimenti, il percorso di fruizione della *domus* si riconnette al percorso accessibile *Pompei per tutti*.



Fig. 6 - Parco Archeologico di Pompei, Complesso di Championnet (VIII 2, 1), museo all'interno dell'edificio denominato 'ex Cabina Enel': la passerella esterna al cortile delle Murene, posta a protezione dei pavimenti a mosaico riemersi durante i lavori di restauro, consente l'accesso senza barriere architettoniche al piccolo museo.





Fig. 7 - Parco Archeologico di Pompei, pannellistica informativa progettata per l'interno delle *domus*.

disposizione dei beni culturali<sup>19</sup>. In tale percorso, inoltre, si inserisce una delle ultime iniziative del Parco, denominata *OpenPompeii* (fig. 8), cioè un archivio digitale aperto a tutti, disponibile e trasparente, tale da costituire una rivoluzione nella consultazione dei dati sul patrimonio archeologico nell'ottica della massima accessibilità e interattività nella ricerca e nella fruizione<sup>20</sup>.

---

19. Tra le numerose e più recenti iniziative del Parco, si richiama l'intervento sperimentale di restauro e valorizzazione dello scheletro di un cavallo presente nella *Regio I*, denominato 'cavallo di Maiuri', che ha previsto l'ammodernamento dei sistemi di allestimento museografico e l'inserimento di supporti didattici con linguaggio in *Braille* e un modellino tridimensionale dello scheletro, favorevolmente accolto da tutti i visitatori di questa parte inedita della città antica. Il cantiere è stato presentato e aperto al pubblico nel giugno 2022 dal Direttore generale G. Zuchriegel e dal *team* di tecnici che hanno curato la progettazione e direzione dei lavori, L. Toniolo, S. Giudice, P. Sabbatucci, A. Santamaria e A. Spinosa.

20. La piattaforma *OpenPompeii*, accessibile direttamente dal sito *web* del Parco, è stata presentata alla stampa dal Direttore generale G. Zuchriegel il 1 agosto 2022.

### 3. Conclusioni e prospettive

Sulla strada oramai delineata da *Pompei per tutti*, le nuove prospettive sono quelle di mirare a un'accessibilità sempre più inclusiva del Parco Archeologico, che tenga conto non solo dell'abbattimento delle barriere architettoniche ma anche di quelle culturali, cognitive e psicosensoriali.

In tal senso il Parco ha avviato una serie di nuove progettazioni, sulla base degli indirizzi della Direzione Generale Musei e dei finanziamenti provenienti dal PNRR<sup>21</sup> che mirano all'individuazione di nuove forme e strategie di fruizione, così da consentire il più ampio accesso ai siti museali e partecipazione alla cultura, tale da costituire un arricchimento per l'esperienza di godimento del bene culturale. Ai percorsi senza barriere architettoniche si affiancano supporti e guide facilitate, digitali e non, video-racconti con linguaggi visivi e modelli tattili per le aree più importanti del sito. Ciò consentirà a ciascun visitatore di selezionare i vari livelli di approfondimento e conoscenza (figg. 9-10).

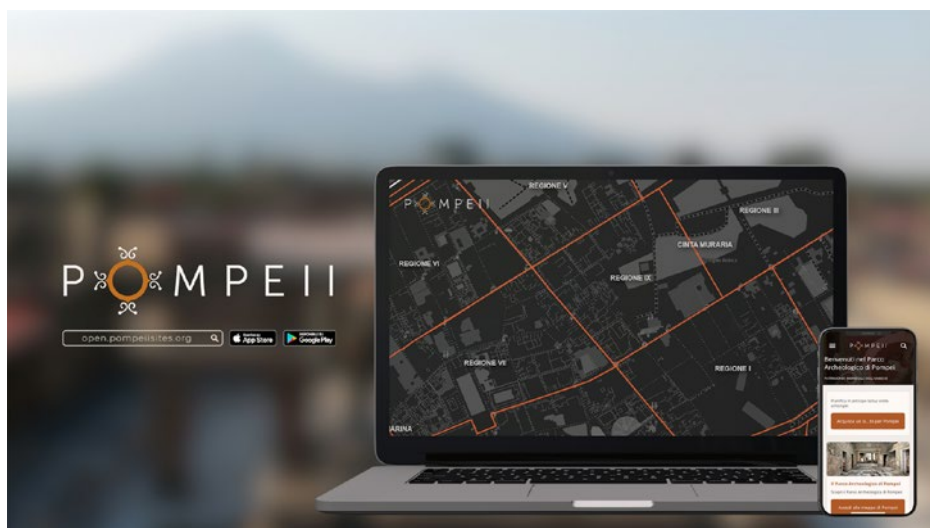


Fig. 8 - Piattaforma *Open Pompeii*, l'archivio digitale e trasparente del Parco Archeologico accessibile direttamente dal sito web.

21. Ricordiamo uno degli assi del *Piano nazionale di ripresa e resilienza*, missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura, component 3 - cultura 4.0 con l'Investimento 1.2 Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi.



Fig. 9 - Parco Archeologico di Pompei, Antiquarium, interno delle sale accessibili.



Fig. 10 - Parco Archeologico di Pompei, Antiquarium, interno delle sale accessibili dedicate ai calchi.



Con una certa distanza temporale *Pompei per tutti* rappresenta ancora un caso significativo e un modello di riferimento da cui far partire una compiuta riflessione per il futuro dell'accessibilità delle aree archeologiche, all'interno di un più generale percorso di valorizzazione del patrimonio culturale.

## Riferimenti

- ARENCHI A., PANE A., *L'aggiunta nel progetto di restauro per l'accessibilità del patrimonio culturale / The Addition in Conservation Project for the Accessibility to Cultural Heritage*, «Tecne, Journal of Technology for Architecture and Environment», 12, 2016, pp. 57-64.
- BELLINI A., *La pura contemplazione non appartiene all'architettura*, «TeMa», 1, 1998, pp. 2-3.
- D'ESPOSITO L., GALEANDRO F., IADANZA M., MARTELLONE A., *Il contributo del Grande Progetto Pompei alla conoscenza*, in *Restaurando Pompei. Riflessioni a margine del Grande Progetto*, a cura di M. Osanna e R. Picone, Roma 2018, pp. 157-72.
- DELLA TORRE S., *Il progetto di una conservazione senza barriere*, «TeMa», 1, 1998, pp. 19-27.
- FILETICI M.G., *"Percorsi". Interventi per l'accessibilità del Foro Romano Palatino*, in *Attualità delle aree archeologiche. Esperienze e proposte*, a cura di A. Centroni, M.G. Filetici, Roma 2014, pp. 91-100.
- FILETICI M.G., SIRANO F., VITAGLIANO G., *Pompei per tutti: verso un'archeologia senza barriere*, in *Restaurando Pompei. Riflessioni a margine del Grande Progetto Pompei*, a cura di M. Osanna, R. Picone, Roma 2018, pp. 381-96.
- FILETICI M.G., SCARONIA L., *Percorsi senza barriere nelle aree archeologiche: i Parchi di Roma e Pompei*, «Quaderni della valorizzazione», 4, 2020, a cura di G. Cetorelli, M.R. Guido, Roma, pp. 35-45.
- IADANZA M., MARTELLONE A., SPINOSA A., VITAGLIANO G., *Pompei per tutti: un modello per uno sviluppo inclusivo dei luoghi culturali*, «Quaderni della valorizzazione», 4, 2020, a cura di G. Cetorelli, M.R. Guido, Roma, pp. 115-22.
- OSANNA M., *Pompei al tempo del Grande Progetto Pompei. 2012-2018*, in *Restaurando Pompei. Riflessioni a margine del Grande Progetto*, a cura di M. Osanna, R. Picone, Roma 2018, pp. 99-130.
- PICONE R., *Conservazione e accessibilità. Il superamento delle barriere architettoniche negli edifici e nei siti storici*, Napoli 2004.

PICONE R. (a cura di), *Pompei accessibile. Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, Roma 2014.

SIRANO F. (a cura di), *Pompei per tutti*, Napoli 2016.

ZUCHTRIEGEL G., *Stratigrafie, Paesaggi, soundscapes. Riflessioni su restauro archeologico, conoscenza e accessibilità a margine del teatro ellenistico - romano di Velia*, «Restauro archeologico», 2, 2020, pp. 106-21.



# ***Passepartout*: il museo di tutti per tutti. Un progetto di accessibilità delle VILLÆ (Tivoli)**

*Andrea Bruciati, Lucilla D'Alessandro*

Nell'ambito della riforma dell'allora Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo, oggi Ministero della Cultura, a partire da settembre 2016<sup>1</sup>, Villa Adriana e Villa d'Este a Tivoli, iscritte alla lista del patrimonio UNESCO rispettivamente dal 1999 e dal 2001, sono unite, sotto un'unica gestione autonoma, al Santuario di Ercole Vincitore e alla Mensa Ponderaria (figg. 1-6), cui si è aggiunto a luglio 2022 il Mausoleo dei *Plautii*. L'Istituto, la cui denominazione ufficiale è Villa Adriana e Villa d'Este, nel 2021 ha registrato presso l'Ufficio della Proprietà Intellettuale del MiC il logo VILLÆ, con il quale allude all'amenità e all'accoglienza dei luoghi che sin dall'antichità hanno caratterizzato il territorio su cui insiste.

I siti che compongono questo Istituto sono oggetto di una narrazione aggiornata che tende all'accessibilità e alla costruzione di una nuova esperienza di fruizione, con l'ambizione di fare del museo un luogo per tutti sotto il profilo degli spazi, dei contenuti e dei servizi. Sin dal sito ufficiale *villae.cultura.gov.it*, si persegue una *mission* cosmopolita e inclusiva: sono infatti ormai dieci, oltre all'italiano, le lingue del portale (arabo, cinese, coreano, francese, giapponese, inglese, portoghese, russo, spagnolo e tedesco), al fine di concretizzare il naturale spirito di universalità e accoglienza delle VILLÆ. L'Istituto è infatti impegnato nell'eliminazione delle tante tipologie di barriere, sia fisiche che socio-culturali, che impediscono di godere pienamente del patrimonio archeologico, storico-artistico, architettonico e paesaggistico<sup>2</sup>; in tal senso ha messo in

---

1. DM n. 44 del 23 gennaio 2016.

2. Incarico di servizio per il Piano di Eliminazione delle Barriere Architettoniche (PEBA), Istituto Villa Adriana e Villa d'Este n. 2080/2021, affidato a Laura Bernardi e Davide Bertolini. Il Piano verrà strutturato secondo le Linee Guida ministeriali <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2015/11/Linee-guida-per-la-redazione-del-Piano-di-eliminazione-delle-barriere-architettoniche-P.E.B.A-nei-musei-complexi-monumentali-aree-e-parchi-archeologici.pdf>.



Fig. 1 - Villa Adriana, veduta aerea (© Archimedia 181. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este - Ministero della Cultura).



Fig. 2 - Villa Adriana, Canopo (© VILLAE. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este - Ministero della Cultura).





Fig. 3 - Villa d'Este, vista del palazzo dal giardino piano (© Chiara Santini. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este – Ministero della Cultura).

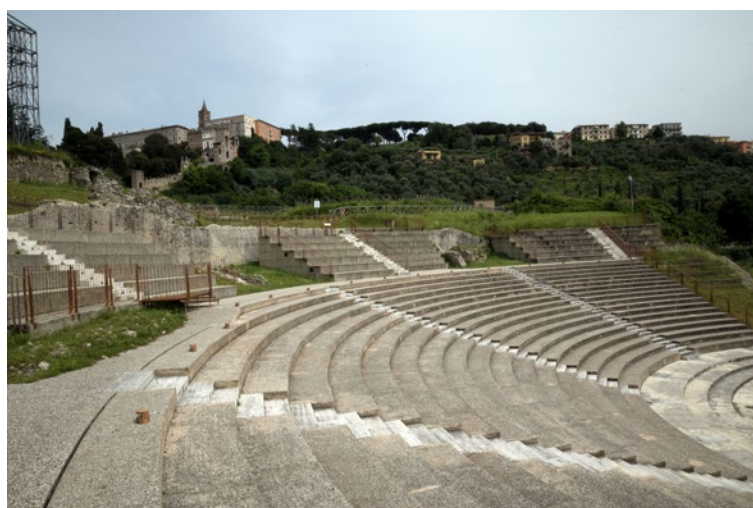


Fig. 4 - Santuario di Ercole Vincitore, teatro, vista in direzione di Villa d'Este (© VILLAE. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este – Ministero della Cultura).



Fig. 5 - Santuario di Ercole Vincitore, Via Tecta (© VILLAE. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este – Ministero della Cultura).



Fig. 6 - Mensa Ponderaria (© VILLAE. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este – Ministero della Cultura).

campo un grande sforzo progettuale e comunicativo mirato all'ampliamento dell'offerta, rivolta anche a persone con esigenze specifiche<sup>3</sup>. Ci si pone la finalità di divenire accoglienti per pubblici sempre nuovi e di ogni età, migliorando la comprensione del patrimonio e il benessere della comunità e stimolando riflessioni e attività condivise, per uscire dall'idea di consumo culturale e aprirsi a inedite forme di partecipazione.

Con riguardo all'accessibilità fisica delle aree archeologiche, all'interno del Santuario di Ercole Vincitore, l'Istituto ha già provveduto a realizzare un sentiero di accesso all'area compresa fra il tempio, il braccio meridionale del triportico e l'area dei Votani percorribile anche da persone con disabilità motoria (fig. 7), mentre a Villa Adriana è presente un percorso senza barriere la cui mappa è disponibile *on line*<sup>4</sup>.

Il ruolo centrale dell'accessibilità si è espresso inoltre nel rifacimento della pannellistica<sup>5</sup>, con totem esplicativi e pannelli tattili realizzati con la consulenza dell'UICI (Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti Onlus APS Sezione Territoriale di Roma)<sup>6</sup>. I totem hanno lo scopo di illustrare la complessa stratificazione che ha caratterizzato i siti con linguaggio chiaro, corredo di immagini e carattere accessibile. I pannelli tattili, invece, sostanziano un percorso di fruizione in italiano e inglese, con trascrizione in *Braille* per entrambe le lingue, richiesta dall'UICI nel rispetto del principio di massima inclusività<sup>7</sup> (fig. 8): i leggii presentano una struttura in tubolari di ferro esile, che consente allo stesso tempo la percezione aptica da parte delle persone con disabilità visiva e la lettura con accostamento frontale ai visitatori su se-

---

3. MALAFARINA 2017, pp. 119-25.

4. <https://villae.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2021/02/VILLAE-VILLA-ADRIANA-PLAN-accessibile.pdf> (ultima consultazione: 9 dicembre 2022).

5. La Società Archimedia 181 è incaricata di progettare, realizzare e mettere in opera la nuova pannellistica (incarico Istituto Villa Adriana e Villa d'Este n. 465/2020; RUP Andrea Bruciati).

6. Nell'ambito di una convenzione formale con l'UICI (Istituto Villa Adriana e Villa d'Este, Protocollo Convenzione Italia 11/2020), il 9 novembre 2020 è stato eseguito da parte di persone con disabilità visiva un test su materiali di prova, alla presenza di Viviana Carbonara e Lucilla D'Alessandro e dei rappresentanti della Società Archimedia 181; in questa occasione sono state raccolte le osservazioni migliorative cui è stato dato seguito nella revisione e realizzazione dei pannelli.

7. È stato sottolineato come nel nostro panorama culturale l'offerta per utenti stranieri con disabilità visiva sia ancora insufficiente, a Roma limitata in particolare, secondo dati UICI riferibili al 2020, ai soli Musei Vaticani, di fatto non italiani.



Fig. 7 - Santuario di Ercole Vincitore, tempio e area sacra con passerella (© VILLAE. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este - Ministero della Cultura).



Fig. 8 - Santuario di Ercole Vincitore, triportico, pannello tattile (© VILLAE. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este - Ministero della Cultura).

dia a ruote. Il percorso accessibile è già utilizzato dal pubblico dell'Istituto e, sulla scorta delle osservazioni ricevute, sono state apportate modifiche alla posizione dei supporti. Ai pannelli verrà aggiunta nell'area del Santuario di Ercole Vincitore, onde facilitarne la comprensione per tutti, una postazione tattile con un modello riferibile ad epoca antica, al netto dei riusi che ne hanno profondamente modificato l'aspetto<sup>8</sup>.

Si tratta di strumenti di valorizzazione del patrimonio archeologico, che, nella sua consistenza architettonica, nelle intime connessioni con il paesaggio e negli apparati decorativi, offre al visitatore un'esperienza totale, immersiva e multisensoriale, ed è pertanto vocato a essere fruito da tutti, anche da persone con disabilità visiva<sup>9</sup>.

L'Istituto ha inoltre predisposto con Anffas nazionale (Associazione Nazionale di Famiglie di Persone con Disabilità Intellettiva e/o Relazionale) una guida dei propri siti in linguaggio facile da leggere e da capire disponibile *online* (fig. 9)<sup>10</sup>. L'uso di un linguaggio facile da leggere e da capire è estremamente importante per le persone con disabilità intellettive in quanto le aiuta a comprendere informazioni complesse e ad acquisire nuove conoscenze. La guida è in corso di integrazione con i *Mouseia* di Villa Adriana, naturale complemento alla visita dell'area archeologica<sup>11</sup>. La redazione dei testi ha coinvolto e coinvolge in maniera diretta persone con disabilità intellettiva, secondo il principio «non scrivete di noi senza di noi»<sup>12</sup>.

---

8. Si tratta di un modello realizzato in stampa 3D a polvere con superfici trattate diversamente in base alle informazioni riportate in legenda. La realizzazione è stata affidata a 3D ArcheoLab. Questo progetto, come tutti quelli destinati a persone con disabilità di seguito citati, è stato finanziato, per il tramite della Direzione Generale Musei del Ministero della Cultura, con risorse di cui alla *Legge 190/2014 (legge di stabilità 2015). Riparto per l'anno 2020 "Fondo per il rilancio degli investimenti delle amministrazioni centrali dello Stato e per lo sviluppo del Paese"*. DM 2/11/20 n. 491 (Progetto *Passepartout – Accessibilità culturale: creazione di nuovi percorsi multisensoriali*, RUP Lucilla D'Alessandro, incarico di servizio Istituto Villa Adriana e Villa d'Este n. 2056/2020).

9. GRASSINI 2015, pp. 13-55, 146; SOCRATI 2020, pp. 107-16.

10. <https://villae.cultura.gov.it/wp-content/uploads/2020/09/Il-Museo-di-tutti-per-tutti-Guida-in-linguaggio-facile-da-leggere.pdf> (ultima consultazione: 9 dicembre 2022).

11. Incarico Istituto Villa Adriana e Villa d'Este 2119/2021 (RUP Lucilla D'Alessandro).

12. *Inclusion Europe* in collaborazione con ANFFAS Onlus, *Non scrivete su di noi senza di noi* [http://www.anffas.net/dld/files/NON\\_SCRIVETE\\_SU\\_DL\\_NOI\\_SENZA\\_DL\\_NOI\(1\).pdf](http://www.anffas.net/dld/files/NON_SCRIVETE_SU_DL_NOI_SENZA_DL_NOI(1).pdf) (ultima consultazione: 2 aprile 2022).



Fig. 9 - Villa Adriana, Villa d'Este, Santuario di Ercole Vincitore, Mensa Ponderaria. Il museo di tutti per tutti, guida in linguaggio facile da leggere e da capire, copertina (© VILLÆ. Per concessione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este - Ministero della Cultura).

Numerosi sono, accanto a quelli già tratteggiati, i progetti in cantiere, con riguardo alla disabilità uditiva, ai Disturbi Specifici dell'Apprendimento e alle diverse identità dei pubblici e dei visitatori, ideati e talora realizzati assieme ad associazioni che rappresentano e tutelano le persone con esigenze specifiche, coinvolgendole non solo come utenti, ma anche in fase creativa ed operativa. In particolare, oltre alla video-guida in Lingua dei segni italiana (LIS) e International Sign (IS) con sottotitoli e 'speakeraggio' in italiano e in inglese affidata all'ENS (Ente Nazionale Sordi)<sup>13</sup>, è in fase di sviluppo *Metamorphosis*, videogioco destinato a bambini in età scolare che unisce *storytelling*, AR, *gamification* e patrimonio culturale, con la specificità dell'attenzione alla fruibilità da parte di persone con DSA, grazie ad una

13. Incarico Istituto Villa Adriana e Villa d'Este 33/2022 (RUP Lucilla D'Alessandro). Cfr. DI BIASE 2017, pp. 81-8.

convenzione con AIRIPA (Associazione Italiana per la Ricerca e l'Intervento nella Psicopatologia dell'Apprendimento)<sup>14</sup>.

Al patrimonio archeologico e industriale del Santuario di Ercole Vincitore e alla contigua Villa d'Este è infine dedicato il fumetto *Cambi di Posto* (Roma, Coconino Press - Fandango, 2019) di Eliana Albertini, talentuosa esponente della 'nona arte'<sup>15</sup> (fig. 10). L'albo è nato nell'ambito del progetto *Fumetti nei Musei*, curato dall'Ufficio Stampa e Comunicazione del Ministero della Cultura, con il supporto di Ales Spa e volto a favorire l'approccio delle giovani generazioni alle istituzioni culturali italiane<sup>16</sup>. Il Santuario di Ercole Vincitore ha ospitato fino al 16 gennaio 2022 una mostra dedicata al progetto con valenza promozionale dell'intero Sistema Museale Nazionale. Su *Cambi di posto* è stato inoltre costruito un percorso didattico all'interno dell'area archeologica, integrato da una campagna di comunicazione relativa alle zone inaccessibili al pubblico su cui il racconto insiste.

Tali iniziative sono nel complesso manifestazione di una idea partecipativa di cultura che fa dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este un interlocutore imprescindibile per le comunità di riferimento, in grado di creare connessioni sociali, con il loro portato di valori etici. Alla costruzione del racconto museale sono chiamate a contribuire diverse professionalità interne (am-

---

14. Lo sviluppo del videogioco è stato affidato a Melazeta S.r.l (incarico Istituto Villa Adriana e Villa d'Este 2119/2021, RUP Lucilla D'Alessandro), coadiuvata per la parte scientifico-culturale da Viviana Carbonara e Lucilla D'Alessandro, in convenzione con l'AIRIPA, per la parte inerente i DSA (Istituto Villa Adriana e Villa d'Este, Protocollo Convenzione Italia 4/2021).

15. Nata ad Adria in provincia di Rovigo nel 1992 e cresciuta in un piccolo paesino del delta del Po, Eliana Albertini ha studiato all'Accademia di Belle Arti di Bologna ed è tra le fondatrici del collettivo Blanca. Nel 2015 è stata selezionata alla mostra degli illustratori della *Children's Book Fair* di Bologna. Il suo primo libro a fumetti, *Luigi Meneghello. Apprendista italiano*, è uscito nel 2017 per Beccogiallo. Due anni dopo Eliana Albertini ha vinto il premio Nuove Strade come miglior talento emergente. Dopo *Malibu* (Beccogiallo 2019), nel quale la fumettista tratteggia la provincia italiana e la sua variegata umanità, l'opera più recente è *Anche le cose hanno bisogno* (Rizzoli Lizard 2022).

16. Eliana Albertini ha rilasciato un'intervista in proposito: <https://villae.cultura.gov.it/2020/05/05/eliana-albertini-intervista-per-la-campagna-ioleggoacasa-fumetti-nei-musei-mibact/> (ultima consultazione: 9 dicembre 2022). Inoltre l'albo è stato protagonista di una conversazione *on line* con Mattia Morandi (allora Ufficio di Diretta Collaborazione del Ministro - Ufficio Stampa) ed Eliana Albertini curata dalla Promozione e Comunicazione dell'Istituto Villa Adriana e Villa d'Este in data 8 marzo 2021.



Fig. 10 - E. Albertini, *Cambi di posto*, Coconino Press-Fandango 2019, copertina.

ministrativi, archeologi, architetti, storici dell'arte, comunicatori e addetti all'accoglienza) secondo una progettualità globale virtualmente infinita e costantemente perfeffibile, che riguarda l'intero Istituto pur essendo declinata sulle specificità dei siti e delle aree archeologiche<sup>17</sup>.

## Riferimenti

BERNARDI L., CARBONARA V., D'ALESSANDRO L., DEL FERRO S., *Il Santuario di Ercole Vincitore (Tivoli) e il patrimonio archeologico industriale: processi comunicativi nell'ottica dell'ampliamento della fruizione e della massima inclusività*, in *Stati Generali del Patrimonio Industriale 2022*, a cura di E. Currà, M. Docci, C. Menichelli, M. Russo, L. Severi, Venezia 2022, 12.0.1.

17. BERNARDI *et alii*. 2022.



---

DI BIASE C., *Accessibilità e Lingua dei segni*, in *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, a cura di G. Cetorelli, M. R. Guido, Roma 2017 (Quaderni della Valorizzazione Direzione Generale Musei MiBACT, Nuova Serie 4), pp. 81-8.

GRASSINI A., *Per un'estetica della tattilità. Ma esistono davvero arti visive?*, Roma 2015.

MALAFARINA A.G., *Non c'è accessibilità senza comunicazione*, in *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità*, a cura di G. Cetorelli, M. R. Guido, Roma 2017 (Quaderni della Valorizzazione Direzione Generale Musei MiBACT, Nuova Serie 4), pp. 119-25.

SOCRATI A., *La via tattile alla bellezza*, in *Toccare la Bellezza. Maria Montessori, Bruno Munari*, catalogo della mostra (Ancona, 10 novembre 2019 - 8 marzo 2020), Mantova 2020, pp. 107-16.



# Alcune riflessioni sull'accessibilità psico-cognitiva dei parchi archeologici

*Nicola Giaccone*

Come mettono bene in luce le *Linee guida per il Superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*, l'accessibilità del patrimonio culturale scaturisce dal complesso equilibrio fra esigenze diverse e complementari come la tutela e la valorizzazione<sup>1</sup>. Negli ultimi anni sono stati compiuti importanti passi avanti per garantire la partecipazione di tutti i cittadini alla fruizione di un bene; questa necessità si fonda del resto sull'art. 3 della nostra Costituzione:

Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali. È compito della Repubblica rimuovere gli ostacoli di ordine economico e sociale che, limitando di fatto la libertà e l'eguaglianza dei cittadini, impediscono il pieno sviluppo della persona umana e l'effettiva partecipazione di tutti i lavoratori all'organizzazione politica, economica e sociale del Paese.

Tuttavia, molto rimane ancora da fare e in questa sede si vuole richiamare l'attenzione su alcune specificità inerenti una particolare categoria del nostro patrimonio culturale, quella dei parchi archeologici<sup>2</sup>, in relazione ad alcuni tipi di disabilità, esaminando le problematiche di accessibilità che ne derivano.

I parchi archeologici costituiscono una realtà particolarmente complessa, caratterizzata dalla grande variabilità non solo della loro tipologia culturale, ma anche delle condizioni morfologiche del contesto paesaggistico in cui si collocano<sup>3</sup>. Queste specificità mal si prestano a un inquadramento generale delle loro caratteristiche di accessibilità, ma piuttosto richiedono uno studio

---

1. AGOSTIANO *et alii* 2009; cfr. anche le osservazioni di AGOSTIANO 2013, pp. 149-60.

2. Le prime riflessioni relative all'accessibilità delle aree archeologiche si possono grosso modo far risalire agli anni Novanta del secolo scorso; cfr. per es.: VESCOVO 1996, pp. 120-4.

3. Per una definizione aggiornata di parco archeologico, cfr. ZIFFERERO 2000, p. 276.



‘caso per caso’, onde poter individuare per ogni sito peculiarità e necessità specifiche<sup>4</sup>. È evidente infatti che un parco archeologico, rispetto ad altre categorie di beni (come per esempio un palazzo storico o un museo), presenta sfide notevoli per qualunque progettazione che miri a garantirne la fruibilità; le cause sono molteplici: la notevole estensione delle aree solitamente interessate, la presenza di strutture edilizie del passato (spesso in precario stato di conservazione), i dislivelli (anche notevoli) creati dalle indagini archeologiche, le caratteristiche del paesaggio locale<sup>5</sup>. In questo senso, come attestano le Linee guida sopra citate, il Ministero si è fatto carico di considerare le particolarità dei parchi archeologici.

Tuttavia, i documenti ministeriali, se da un lato dimostrano sforzi encomiabili per garantire un accesso veramente inclusivo al nostro patrimonio, dall’altro sono forse passibili di ulteriori miglioramenti. Grande impegno infatti è stato rivolto nell’eliminazione degli ostacoli fisici che rendono difficoltosa l’accessibilità ai parchi ed è stato inoltre recepito il nuovo concetto di disabilità, basata sul modello bio-psico-sociale<sup>6</sup>. Ma in questi anni psichiatria e psicologia hanno compiuto enormi progressi nell’individuazione e nella definizione di nuove categorie di disabilità e disagio psichico. Se ne può avere un riscontro nel settore dell’istruzione, dove da tempo si sta procedendo all’adeguamento del sistema scolastico per andare incontro alle esigenze sempre più diversificate dell’utenza, al fine di fornire un valido supporto a tutte le casistiche registrate dalla scienza medica<sup>7</sup>. È inevitabile che molti settori della pubblica amministrazione scontino tuttora dei ritardi, dovuti alla complessità della macchina statale come pure al rapido progresso degli studi di medicina.

Considerate quindi le peculiarità dei parchi archeologici, sarebbe opportuno prestare una maggiore attenzione alla varietà di casistiche della disabilità psico-cognitiva e alle sfide che esse pongono. È assolutamente necessario procedere sulla strada finora individuata della rimozione degli ostacoli fisici all’accessibilità, ma accanto ad essa è importante prendere atto che di-

---

4. AGOSTIANO 2013, pp. 154-6.

5. Per la particolare problematicità di molti siti, cfr. per es.: GERMANÀ, SPOSITO 2003, pp. 83-7.

6. AGOSTIANO *et alii* 2009, pp. 6, 12, 15.

7. CIAMBRONE 2017, pp. 390-402.

sabilità diverse comportano esigenze diverse. Un parallelo utile può essere fornito dal mondo della scuola, dove da anni è stata attivata la collaborazione fra aziende sanitarie locali (con i loro psichiatri e psicologi) e personale scolastico. Questo consente alle scuole di seguire meglio i singoli casi, comprendendone specificità e bisogni, nell'intento di realizzare un'istruzione inclusiva. È evidente che la situazione dei parchi archeologici non richiede il dialogo costante con le strutture sanitarie, ma alcuni interrogativi possono forse aiutare a inquadrare le nuove criticità: di fronte alla varietà di categorie di disabilità e disagio psico-cognitivo, di fronte alla complessità delle questioni che ciascuna di esse pone, è pensabile che la progettazione di un parco archeologico avvenga senza un confronto con medici e specialisti delle problematiche psico-cognitive? I servizi specifici da attivare in un parco sono individuabili senza l'aiuto di professionisti del settore? L'eliminazione degli ostacoli fisici, ripetiamo, è indispensabile, ma quali altre esigenze può avere, poniamo, un individuo autistico (etichetta peraltro oggi considerata troppo generica)? E un paziente con Alzheimer?

Per rendersi conto di quanta urgenza ci sia nel rispondere a questi quesiti, basti pensare che una semplice visita di una scolaresca in un parco implica la presenza di diversi casi di disagio e/o disabilità. A seconda delle situazioni, saranno possibili diverse soluzioni: la visita 'standard' del parco, un percorso ridotto oppure, qualora sia richiesto, l'utilizzo di postazioni e strumenti compensativi, come per esempio dispositivi informatici per la realtà virtuale, modellini tattili in scala o altro ancora. La semplice rimozione degli impedimenti fisici non è sufficiente, in quanto in certi casi di disabilità psico-cognitiva, contesti che risultano gradevoli e rilassanti per una gran parte dell'utenza divengono insostenibili e fonti di malessere. Deve essere quindi uno specialista ad indicare la soluzione più opportuna per le diverse tipologie di disabilità; ma allo stesso tempo per individuare queste soluzioni il medico specialista dovrà consultarsi con i responsabili della progettazione del parco (archeologi, architetti, amministratori), che da parte loro sapranno illustrare le caratteristiche del sito e la sua rilevanza culturale. L'allestimento di un parco archeologico dovrebbe prevedere quindi un dialogo sistematico anche con specialisti delle disabilità.

Ma oltre alla fase della progettazione l'impegno per l'accessibilità deve contemplare una grande cura nell'accoglienza dei visitatori e nella gestio-



ne quotidiana del parco. Le *Linee guida* richiamano giustamente la presenza di personale formato per fornire assistenza o gestire emergenze di persone con disabilità<sup>8</sup>. Sarebbe però opportuno prevedere corsi di formazione sulla disabilità per almeno una quota del personale, affinché ci sia sempre in servizio qualcuno preparato per accogliere visitatori con necessità speciali. La formazione potrebbe seguire la formula dei corsi per la sicurezza, con aggiornamenti periodici che permettano di tenere il passo con gli aggiornamenti della scienza medica, oltre a garantire opportuni ripassi della materia. Analogamente, le Linee guida richiedono strutture di accoglienza all'ingresso che favoriscano la gestione delle informazioni e l'orientamento del pubblico<sup>9</sup>. Si potrebbero potenziare questi *desk* di accoglienza, associandovi degli spazi per il collocamento di dispositivi di vario genere (informatici ma non solo) che facilitino la comunicazione dei contenuti, soprattutto per le persone con disabilità. A questo proposito, le tecnologie oggi disponibili consentono un'ampia gamma di soluzioni, dal semplice schermo per audio-visivi a installazioni per la realtà virtuale, da modellini in scala per esperienze tattili a giochi interattivi per la trasmissione di informazioni. Ciascuna possibilità andrà vagliata dai responsabili della progettazione con esperti delle disabilità in base a considerazioni finanziarie, agli spazi a disposizione, al contesto ambientale del parco e alla quantità di pubblico prevista.

Per ricapitolare, un parco archeologico presenta sfide complesse in ragione di due variabili: le caratteristiche del sito e le necessità dei visitatori. Per le prime le conoscenze e le competenze del personale ministeriale risultano fondamentali. Ma è possibile adempiere alla missione dell'accessibilità solo garantendo un accesso e una fruizione inclusivi, come vuole la Costituzione. Ciò a sua volta richiede di rispondere a problematiche cui abbiamo rivolto l'attenzione solo negli ultimi decenni, imponendo un cambio di mentalità nell'ambito della pubblica amministrazione, facendoci prendere coscienza che gli ostacoli non sono solo fisici, ma possono variare da individuo a individuo. Le disabilità psico-cognitive esigono dunque nuove sensibilità e una nuova formazione, rendendo necessario il confronto con psichiatri, psicologi e altri specialisti, per escogitare una serie di soluzioni innovative.

---

8. AGOSTIANO *et alii* 2009, pp. 5, 14, 25, 39.

9. AGOSTIANO *et alii* 2009, p. 41.

Purtroppo, tutto questo implica che spesso non sarà possibile raggiungere l'inclusione totale: non sempre un individuo potrà fare esattamente le stesse cose che fanno altri utenti del parco, per l'ovvia ragione che molte soluzioni saranno calibrate sui vari tipi di utenza e di sito archeologico. Del resto, piuttosto che ricorrere a concetti assoluti e totalizzanti come 'inclusione totale', che mal si accordano con la complessità dei nostri tempi, è forse necessario pensare a un bilanciamento ragionevole e ben calibrato delle necessità della tutela e della valorizzazione, per soddisfare le richieste della comunità di oggi senza nulla togliere ai diritti di quella di domani.

## Riferimenti

- AGOSTIANO M., *L'accessibilità come strumento strategico del Ministero dei Beni Culturali per la tutela e la valorizzazione delle aree archeologiche*, in *Pompei accessibile. Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, a cura di R. Picone, Roma 2013, pp. 149-60.
- AGOSTIANO M., BARACCO L., PANE A., VESCOVO F., VIRDIA E., *Linee Guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*, Ministero per i Beni e le Attività Culturali, Direzione Generale per i Beni Architettonici, Storico-Artistici ed Etnoantropologici, Roma 2009.
- CIAMBRONE R., *Evoluzione dell'inclusione scolastica in Italia e in Europa a 40 anni dalla legge 517. Problemi e prospettive*, «Integrazione scolastica e sociale», 16, 4, 2017, pp. 390-402.
- GERMANÀ M.L., SPOSITO A., *L'accessibilità nei siti archeologici*, in *La gestione del patrimonio culturale*, Atti del VII colloquio internazionale (Cesena 2002), a cura di M. Quagliolo, Roma 2003, pp. 80-9.
- VESCOVO F., *Zone archeologiche e accessibilità*, «Paesaggio urbano», 5, 6, 1996, pp. 120-4.
- ZIFFERERO A., s.v. *Conservazione in siti e parchi*, in *Dizionario di archeologia: temi, concetti metodi*, a cura di R. Francovich, D. Manacorda, Roma-Bari 2000, pp. 276-9.





# Una bibliografia essenziale sull'accessibilità nei parchi archeologici

Nicola Giaccone

Sono passati circa dieci anni dalla pubblicazione dell'importante volume *Pompei accessibile. Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, che riportava una bibliografia sul tema dell'accessibilità<sup>1</sup>. Crediamo utile proporre questo aggiornamento, con un duplice obiettivo: oltre a presentare le novità degli ultimi anni, si intende restringere il campo ai contributi specificamente relativi all'accessibilità dei parchi archeologici. Il tema sta infatti riscontrando un crescente favore, indice di un'accresciuta sensibilità nel nostro Paese, nonché della complessità delle questioni poste dai parchi archeologici per rendere possibile la loro fruizione. Questa raccolta bibliografica include comunque i contributi più importanti del passato, per rendere conto dell'evoluzione del dibattito e delle tematiche in questi anni: in qualche modo tale evoluzione costituisce una fotografia dei cambiamenti del clima culturale italiano ed europeo.

ARENCHI A., COCCOLI C., BENEDETTI I., *L'accessibilità delle aree archeologiche: il sito termale romano presso il Liceo "Arnaldo" di Brescia*, in *L'accessibilità nel patrimonio architettonico. Approcci ed esperienze tra tecnologia e restauro*, a cura di M.L. Germanà, R. Prescia, Conegliano 2021, pp. 48-54.

AVETA A., MARINO B.G., AMORE R., AVETA C., SALVATORI M., VITELLI G.P., *A Methodology Matrix for Integrated Exploitation of Archaeological Sites: The Experience of Meleager House in Pompeii*, in *Conservazione e valorizzazione dei siti archeologici: approcci scientifici e problemi di metodo*, Atti del XXIX Convegno Internazionale Scienza e Beni culturali (Bressanone 2013), a cura di G. Biscontin, G. Driussi, Padova 2013, pp. 339-410.

---

1. S. BOREA, M. FALCONE, A. SPINOSA, L. VERONESE, *In tema di accessibilità in Pompei accessibile. Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, a cura di R. Picone, Roma 2013, pp. 461-5.



- BARTOLOZZI C., NOVELLI F., *Villa Adriana a Tivoli: temi di accessibilità nell'ambito del Piano Integrato di gestione UNESCO*, in *L'accessibilità nel patrimonio architettonico. Approcci ed esperienze tra tecnologia e restauro*, a cura di M.L. Germanà, R. Prescia, Conegliano 2021, pp. 56-63.
- BOREA S., FALCONE M., SPINOSA A., VERONESE L., *In tema di accessibilità*, in *Pompei accessibile. Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, a cura di R. Picone, Roma 2013, pp. 461-5.
- CAMILI A., COCCOLUTO M., GUIDERI S., PATERA A., TOCCAFONDI M., *Leggere la storia. Un progetto di conservazione e valorizzazione per il parco archeologico di Baratti e Populonia*, in *Conservazione e valorizzazione dei siti archeologici: approcci scientifici e problemi di metodo*, Atti del 29° Convegno Internazionale Scienza e Beni culturali (Bressanone, 9-12 luglio 2013), a cura di G. Biscontin, G. Driussi, Padova 2013, pp. 995-1007.
- DE MIRO E., *Musealizzazione all'aperto. Esempi da Agrigento*, in *I siti archeologici: un problema di musealizzazione all'aperto*, a cura di B. Amendolea, R. Cazzella, L. Indrio, Roma 1988.
- FILETICI M.G., RINALDI F., SCHIAPPELLI A., *Il Parco Archeologico del Colosseo: strategie per il superamento delle barriere culturali, cognitive e psico-sensoriali*, in *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al Piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva per la fruizione ampliata dei luoghi della cultura italiani*, a cura di G. Cetorelli, M.R. Guido, Roma 2020, pp. 103-14.
- GUIDERI S., *Progetto di "Ampliamento e valorizzazione del Parco archeologico di Baratti e Populonia"*, in *Tra cultura e ambiente. Verso un bilancio sociale per la Parchi Val di Cornia Spa*, a cura di T. Luzzati, L. Sbrilli, Milano 2009, pp. 71-5.
- IADANZA M.L., MARTELLONE A., SPINOSA A., VITAGLIANO G., *Parco Archeologico di Pompei. Pompei per tutti: un modello per uno sviluppo inclusivo dei luoghi culturali*, in *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al Piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva per la fruizione ampliata dei luoghi della cultura italiani*, a cura di G. Cetorelli, M.R. Guido, Roma 2020, pp. 115-22.
- LUONGO M.J., *Ceci n'est pas un musée: accessibilità al Parco Archeologico di Paestum e Velia*, in *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al Piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva per la fruizione ampliata dei luoghi della cultura italiani*, a cura di G. Cetorelli, M.R. Guido, Roma 2020, pp. 165-74.
- NICOLINI E., *Prestazioni di accessibilità nei siti archeologici: criteri per la valutazione e miglioramento*, in *L'accessibilità nel patrimonio architettonico. Approcci ed esperienze tra tecnologia e restauro*, a cura di M.L. Germanà, R. Prescia, Conegliano 2021, pp. 64-73.
- PANE A., SPINOSA A., VERONESE L., FALCONE M., BOREA S., *Entrance to Pompeii: Accessibility, Fruition and Conservation of the Area of Porta Marina*, in *Conservazio-*

- ne e valorizzazione dei siti archeologici: approcci scientifici e problemi di metodo, Atti del XXIX Convegno Internazionale Scienza e Beni culturali (Bressanone 2013), a cura di G. Biscontin, G. Driussi, Padova 2013, pp. 411-21.
- PATERA A., ROSATI C., TOCCAFONDI M. (a cura di), *Museo accessibile? Esperienze in Toscana*, Atti della giornata di studi (Firenze 2009), Firenze 2010.
- PICONE R. (a cura di), *Pompei accessibile. Per una fruizione ampliata del sito archeologico*, Roma 2013.
- PICONE R., *Accessible Pompeii. A Research for the Broader Use and Enhancement of the Archaeological Site*, in *Conservazione e valorizzazione dei siti archeologici: approcci scientifici e problemi di metodo*, Atti del XXIX Convegno Internazionale Scienza e Beni culturali (Bressanone 2013), a cura di G. Biscontin, G. Driussi, Padova 2013, pp. 423-33.
- PICONE R., *Il miglioramento della fruizione nel progetto di restauro del patrimonio costruito. Il caso delle Terme suburbane di Pompei*, in *L'accessibilità nel patrimonio architettonico. Approcci ed esperienze tra tecnologia e restauro*, a cura di M.L. Germanà, R. Prescia, Conegliano 2021, pp. 74-81.
- QUAGLILO M. (a cura di), *La gestione del patrimonio culturale*, Atti del VII colloquio internazionale (Cesena 2002), Roma 2003.
- RUSSO V., CENICCOLA G., DELIZIA F., DE MARTINO G., POLLONE S., *Conservation and Fruition of Pompeii Archaeological Site. Accessibility Issues in Regions I and II*, in *Conservazione e valorizzazione dei siti archeologici: approcci scientifici e problemi di metodo*, Atti del XXIX Convegno Internazionale Scienza e Beni culturali (Bressanone 2013), a cura di G. Biscontin, G. Driussi, Padova 2013, pp. 445-57.
- SANFILIPPO G., MONDELLO A., LA ROSA L., *Accessibilità e fruizione dei siti archeologici nel centro storico di Catania. Stato dell'arte e progetti*, in *L'accessibilità nel patrimonio architettonico. Approcci ed esperienze tra tecnologia e restauro*, a cura di M.L. Germanà, R. Prescia, Conegliano 2021, pp. 82-93.
- STONE P.G., HUI Z. (a cura di), *Sharing Archaeology. Academe, Practice and the Public*, New York 2015.
- STONE P.G., *Sharing Archaeology: An Obligation, Not a Choice*, in *Sharing Archaeology. Academe, Practice and the Public*, ed. by P.G. Stone, Z. Hui, New York 2015, pp. 17-35.
- VESCOVO F., *Zone archeologiche e accessibilità*, «Paesaggio urbano», 5, 6, 1996, pp. 120-4.
- VIRDIA E., *Le linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale*, in *Museo accessibile? Esperienze in Toscana*, Atti della giornata di studi (Firenze 2009), a cura di A. Patera, C. Rosati, M. Toccafondi, Firenze 2010, pp. 51-6.



# EX LIBRIS



Αριστοτέλης

Questo ebook appartiene a  
Anna Anguissola