il giornale dell'ARCHITETTURA.com
MAGAZINE LIBERO E INDIPENDENTE SULLE CULTURE DEL PROGETTO E DELLA CITTÀ



In-VisIBLe, cultura accessibile a tutti

Gli esiti di un progetto europeo sull'accessibilità e l'inclusione nella didattica universitaria e nella fruizione museale

Negli ultimi decenni, il tema dell'accessibilità ha dato impulso a un cambiamento significativo che ha trasformato la società, mettendo in primo piano i diritti delle persone con disabilità e tendendo a riconfigurare l'ambiente e il paesaggio all'insegna dell'inclusione. La cultura è uno degli ambiti più sensibili e importanti in cui si concretizza questo processo. Infatti, accessibilità e inclusione sono ambiti centrali della Strategia Europea sulla Disabilità 2010-2020 e della Strategia per i Diritti delle Persone con Disabilità 2020-2030.
L'**Articolo 24** della **Convenzione** delle **Nazioni Unite** sui **Diritti delle Persone** con **Disabilità** (2006) stabilisce che «*Gli stati membri garantiscono un sistema educativo inclusivo a tutti i livelli e un apprendimento permanente volto al pieno sviluppo del potenziale umano e del senso di dignità e autostima [...] lo sviluppo della personalità, dei talenti e della creatività delle persone con disabilità, nonché delle loro capacità mentali e fisiche al massimo delle loro potenzialità*». **Tuttavia, il**

livello d’istruzione delle persone con disabilità continua a essere di molto inferiore a quello delle altre persone. Oggi le persone con disabilità rappresentano solo l’1,1% degli studenti universitari, e la percentuale scende ancora per corsi post-laurea e dottorati. Una statistica che necessita di azioni mirate, nuovi investimenti e programmi.

Il progetto europeo In-VisIBLe

Finanziato dal **programma Erasmus+** e realizzato tra febbraio 2022 e luglio 2024, In-VisIBLe (**Innovative and Inclusive learning tool for Visually Impaired and Blind people**) ha voluto rispondere a questa crescente necessità d’inclusione, cercando di coinvolgere in particolare le **persone con disabilità visive – circa 30 milioni in UE** – **nei percorsi d’istruzione superiore**, utilizzando strumenti innovativi per la comunicazione e la fruizione dei contenuti culturali.
Coordinato dal **Dipartimento di Architettura dell’Università di Bologna** (prof.ssa Micaela Antonucci), In-VisIBLe ha contribuito a creare la possibilità di un accesso alla cultura per le persone ipovedenti e cieche: una sfida importante specialmente in quei campi del sapere che, per definizione, paiono essere repulsivi per persone con simili svantaggi, le cosiddette arti “visive”. Tra queste, il progetto si è concentrato particolarmente sulla **Storia dell’architettura**, per costruire strumenti di conoscenza adeguati a trasferire l’evoluzione della spazialità e delle tecniche costruttive tra persone la cui capacità di osservare è eminentemente uditiva e tattile.
Partner del progetto due atenei (oltre a Bologna, la turca Yeditepe University e la polacca Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna w Łodzi), un centro di ricerca (Centre for Research and Technology Hellas, Grecia), un ente pubblico dedicato ai non vedenti (Centre for Education and Rehabilitation for the Blind, Grecia) e il Museo tattile statale Omero di Ancona, che ha portato con la sua trentennale

esperienza un contributo fondamentale. In-VisIBLe è divenuta una piattaforma internazionale di conoscenza, creando una rete di istituzioni europee tra le quali, in Italia, l'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti, l'Istituto Cavazza di Bologna, il MAXXI di Roma.

Nell'ambito del progetto è stata costruita una piattaforma web (In-VisIBLe Teaching & Learning Platform), user-friendly e accessibile ai non vedenti, che include **moduli didattici inclusivi** di Storia dell'architettura e MOOC (Massive Open Online Courses) per rendere fruibili i moduli didattici anche a distanza e al di fuori dei corsi universitari.

Tra i risultati più innovativi, **un sistema di AI in grado di descrivere in maniera dettagliata e specifica le immagini di architetture** (In-VisIBLe Image Captioning Dataset and System). Altri strumenti realizzati sono i **modelli architettonici tattili** accessibili ai non vedenti, accompagnati dai formati digitali già pronti per la stampa 3D e scaricabili dalla piattaforma con linee-guida, che permettono di seguire l'intero processo di realizzazione declinandolo secondo le diverse esigenze e disponibilità tecnologiche degli utenti. Gli strumenti sviluppati sono messi a disposizione gratuitamente per tutti, registrandosi inline sul sito web.

Gli strumenti didattici di In-VisIBLe sono stati testati nei corsi della Yeditepe University e dell'Università di Bologna, dove gli iscritti al corso di laurea in Architettura-Ingegneria, insieme ad alcuni studenti con disabilità visiva dell'Istituto Cavazza di Bologna e dell'Istituto G. Garibaldi per ciechi di Reggio Emilia, hanno potuto conoscere e navigare tattilmente architetture come il tempietto di San Pietro in Montorio di Bramante o i progetti di ville di Palladio.

L'obiettivo è generare **inclusione e innovazione nella didattica universitaria**, ma il progetto ambisce a coinvolgere anche la società civile, le istituzioni e le organizzazioni a sostegno dei non vedenti in processi che sappiano innovare le modalità dell'offerta culturale. A tal fine sono stati organizzati vari eventi nei paesi coinvolti dal progetto, ultimo dei quali **due giornate** di **workshop/convegno**

internazionale a **Ravenna** e **Bologna** il **25** e **26 giugno 2024**, dove sono state condivise esperienze e ***best practices*** nell'ambito dell'inclusione alla cultura da tutta Italia, attivando connessioni che potrebbero segnare l'alba di nuove collaborazioni e iniziative per rendere più attraente e tangibile il patrimonio museale.

Al museo con 5 sensi

Infatti, un accesso inclusivo alla cultura può potenzialmente diventare anche una chiave per un ripensamento del tema museale, forse possibile proprio a partire dai principi di accessibilità. Attraverso **strumenti multisensoriali** e **tecnologie digitali**, è possibile superare la concezione statica e limitata del museo come luogo in cui le opere sono fruite solo visivamente e per pochi minuti. Un museo accessibile e inclusivo può diventare uno **spazio interattivo**, dove chiunque può esplorare, conoscere e fruire i contenuti in modo autonomo, significativo e immersivo, non più contando eminentemente solo sulla capacità dello sguardo, ma riattivando la dimensione tattile, uditiva (del rumore e dei suoni che produco gli oggetti) e – persino – olfattiva.
Per questo motivo, nell'ambito del progetto, il Museo Omero ha realizzato le *In-VisIBLe Guidelines to make Architecture and Visual Arts accessible to Visually Impaired and Blind people,* con l'obiettivo di rendere accessibili ai non vedenti le attività didattiche e culturali legate all'architettura e alle arti visive. Partendo da un'introduzione sul diritto all'arte e alla cultura per tutti, le linee guida declinano indicazioni sui mezzi di rappresentazione, di espressione e di coinvolgimento dell'**Universal Design for Learning***;* ma si occupano anche dell'importanza del tatto come strumento educativo sensoriale per le disabilità visive o di temi più ampi come l'inclusione negli eventi artistici e nei progetti educativi inclusivi, di tecnologie digitali e di accessibilità museale.

Questo approccio potrebbe non solo rendere più democratico l'accesso alla cultura, ma trasformare anche il **museo in uno spazio sociale**, innovativo e partecipativo, adatto a tutte le esigenze sensoriali e cognitive e quindi, davvero, per tutti.

Immagine copertina: In-VisIBLe 5th Transnational Project Meeting + 2nd Multiplier Event, 06 – 07 dicembre 2023, Ancona

About Author



Francesco Lipparini

Francesco Lipparini è dottorando in Storia dell'architettura all'Università di Bologna dal 2022. Si occupa di strategie di riuso e rigenerazione nei borghi storici ed è attualmente collaboratore di ricerca, nell'ambito del dottorato, del Settore Patrimonio Culturale della Regione Emilia-Romagna. É stato visiting PhD presso L'École Nationale Supérieure de Architecture de Normandie. Prima del dottorato, era intern nell'Unità Scienza dell'UNESCO Regional Bureau for Science and Culture in Europe. Si è laureato in ingegneria edile-architettura nel 2020 e abilitato alla professione di ingegnere nel 2021. A livello professionale collabora con lo studio di architettura SpazioVV33 di Bologna e ha lavorato nel 2022 presso Salmistrari (Venezia), dove ha collaborato al restauro di edifici monumentali e civili a Venezia, tra cui il Museo Ebraico e i lavori di impermeabilizzazione in Piazza San Marco. Dal 2023 è autore e speaker del podcast di divulgazione Vitamina C – Integratori di Cultura.

See author's posts

Condividi