

Digital**ens**

**Sguardi su
accessibilità,
cultura e
digitale**

IL REPORT



Dal 2025 entrerà in vigore l'European Accessibility Act, aprendo nuove sfide e opportunità per il settore culturale. Ma siamo davvero pronti? Quanto è consapevole il mondo della cultura della necessità di progettare esperienze realmente accessibili e inclusive?

Proprio da queste domande è nato **Digitalens**, un progetto ambizioso curato dalla Fondazione Fitzcarraldo, dal MEET Digital Culture Center, dall'Osservatorio Innovazione Digitale per la Cultura del Politecnico di Milano e da ETT. Finanziato dall'Unione Europea attraverso i fondi del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) nell'ambito del programma Next Generation EU, Digitalens si propone di trovare le prime risposte concrete. Il progetto mira a delineare il futuro dell'accessibilità nel mondo culturale grazie alla collaborazione con stakeholder, esperti di accessibilità e gruppi di professionisti.

Cosa abbiamo fatto

Digital Lens ha curato un percorso di capacity building rivolto a professioniste e professionisti del settore culturale per fornire strumenti e spunti con l'obiettivo di rafforzare il connubio tra accessibilità e digitale. Il percorso ha avuto luogo online tra aprile e giugno 2024 e si è concluso con un evento svolto in presenza a Milano.

In questo report - che non nasce con la pretesa di essere esaustivi - abbiamo messo in evidenza i temi considerati cruciali per i professionisti culturali interessati a promuovere l'accessibilità delle proprie organizzazioni con un focus specifico all'ambito digitale.

Buona lettura



Il percorso ha preso avvio con un modulo introduttivo dedicato all'**accessibilità by design**, illustrando le ragioni e le strategie con cui **integrare l'accessibilità fin dalle prime fasi della progettazione**. Nel corso della prima sessione sono stati messi a fuoco i concetti considerati imprescindibili: **la sovrapposizione fra accessibilità e partecipazione culturale, i principi della progettazione inclusiva, l'importanza di un approccio progettuale strategico e di sistema e altresì la complementarità dei metodi**. Questo avvio ha permesso anche di comprendere come l'accessibilità debba essere rivolta a **qualsiasi destinatario** senza focalizzarsi in modo esclusivo sulle sole esigenze di persone con disabilità, per quanto i bisogni cognitivi, sensoriali e fisici siano quelli che incontrano spesso fra gli ostacoli più invalicabili. Sempre sul piano dei contenuti, i partecipanti hanno poi potuto approfondire tematiche cruciali quali **l'autodeterminazione, l'autonomia e la comunicazione inclusiva**, essenziali per creare esperienze accessibili ma anche rispettose delle persone. Il modulo si è poi arricchito di due casi studio quali "Fabbriche di storie" alle Gallerie degli Uffizi e il festival di danza "Oriente Occidente", che hanno mostrato come i contributi teorici possano essere declinati concretamente in diversi contesti culturali come quelli di un museo d'arte e un festival di danza.

Il primo modulo ha permesso di inquadrare come il digitale possa ampliare fattivamente l'accessibilità delle organizzazioni culturali. I partecipanti si sono confrontati con **diversi metodi e altrettanti strumenti per progettare esperienze inclusive**, con particolare attenzione ai temi della progettazione user-oriented. Anche il **co-design è stato inteso come un approccio metodologico fondamentale per migliorare l'engagement e favorire l'innovazione culturale**, fatto salvo adottare alcune indicazioni specifiche e sviluppare i processi in modo rigoroso.

Inoltre, i partecipanti hanno avuto l'opportunità di **esplorare una ricca serie di scenari futuri**, con una riflessione su come l'accessibilità e il digitale possano evolvere insieme anche a partire da una **panoramica molto ampia sugli strumenti e la tecnologia che oggi consideriamo innovative**. Il modulo si è concluso con un workshop pratico, dove i partecipanti hanno potuto confrontarsi intorno a quanto appreso rispetto ad alcune domande ed altrettante sfide: questo momento di dialogo, accanto ad altri inclusi nelle singole sessioni, ha consentito di ampliare la percezione generale anche delle competenze dei presenti al corso. Si è trattato, infatti, di una selezione comunque significativa di professionisti culturali che, nella stragrande maggioranza dei casi, avevano dichiarato di avere già alle spalle delle esperienze in materia di accessibilità. Le risorse disponibili on demand hanno permesso di focalizzarsi su una serie di esperienze diverse - per tipologia delle istituzioni, obiettivi e modalità di sviluppo - ognuna in grado di evidenziare le ragioni che giustificano la qualità di un prodotto e talvolta anche di un servizio.

Il secondo modulo è stato dedicato a comprendere che cosa significhi rendere il digitale accessibile e perché questo sia fondamentale. Sono state innanzitutto condivise **le normative che regolano l'accessibilità digitale**, fornendo una chiara comprensione delle leggi e degli standard che devono essere rispettati. Le sessioni hanno poi esaminato nella pratica **come rendere accessibili siti web, strumenti di fruizione e persino videogiochi**, offrendo, anche in questo caso, suggerimenti pratici e best practices utili soprattutto a chi debba supervisionare la loro progettazione. Le risorse video on demand hanno fornito ulteriori istruzioni su altri aspetti complementari relativi alla **gestione accessibile dei canali social; alla creazione di documenti accessibili; all'individuazione delle barriere del digitale; alla creazione di sottotitoli**.

A conclusione del percorso di Digitalens si è tenuto a Milano presso Meet | Digital Culture Center un evento in presenza: **una giornata di approfondimento sulle sfide e opportunità dell'accessibilità digitale**. L'evento ha permesso di riunire professionisti del settore, stakeholder e partecipanti del corso per favorire un confronto attivo su tematiche importanti e trasversali quali, ad esempio, l'integrazione dell'accessibilità nei processi di progettazione, la necessità di considerare diverse prospettive per superare le barriere esistenti ma anche la sostenibilità delle strategie di accessibilità nel tempo o l'importanza di pensare oltre le singole barriere, adottando un approccio globale e inclusivo.

Durante la giornata, i partecipanti hanno lavorato in gruppi per discutere intorno a questi temi. Le sessioni plenarie, aperte ad una più ampia partecipazione, hanno offerto l'opportunità di ascoltare esperti di provenienza geografica e disciplinare diversa che hanno condiviso esperienze pratiche e riflessioni critiche sul rapporto tra digitale e accessibilità, stimolando una visione ampia e mai ideologica del tema.

**Rivedi i contenuti
dell'evento finale**



Il percorso di capacity building di DigitaLens ha promosso una visione ampia e progettuale dell'accessibilità con un focus dettagliato sulle specificità del contesto digitale. La formazione ha stimolato l'acquisizione di una serie di competenze trasversali, offrendo un'analisi approfondita e strutturata di come il digitale possa trasformare non solo il modo in cui le informazioni sono veicolate, ma anche come queste vengano percepite e fruite da un pubblico sempre più diversificato.

Non solo è stato dato spazio ai contenuti specifici ma è stata anche promossa una **comprensione critica e approfondita dei temi trattati**, con l'obiettivo di sviluppare competenze utili per affrontare le complessità disciplinari e più spesso interdisciplinari.

Le soluzioni mostrate hanno permesso di **focalizzarsi sugli elementi che qualificano una buona progettazione**, considerata fondamentale perché in grado di trascendere parzialmente la tipologia dei luoghi, degli strumenti e dei servizi offerti. Un apprendimento centrale è stata la **necessità di inquadrare inizialmente i bisogni**, definire obiettivi puntuali rispetto ai quali sviluppare proposte efficaci e efficienti, sempre da sottoporre a valutazione finale. **È stato evidenziato come la progettazione non sia un processo lineare**, ma piuttosto un ciclo continuo di riflessione e adattamento, dove la valutazione finale rappresenta un momento cruciale per verificare l'adeguatezza delle soluzioni proposte rispetto agli obiettivi prefissati.

DigitaLens ha offerto apprendimenti trasversali che hanno arricchito la formazione dei partecipanti, con un forte accento sull'**approccio multidisciplinare**. Sono state integrate competenze tecniche, culturali e sociali per affrontare le sfide dell'accessibilità. È stato sottolineato come l'accessibilità non debba essere vista solo come una questione tecnica, ma come un elemento fondamentale per la progettazione di esperienze culturali significative. Inoltre, è emerso chiaramente che si tratta anche di una questione etica, che deve essere abbracciata e condivisa dall'intera organizzazione, coinvolgendo ogni livello e ogni funzione, per garantire un vero impatto inclusivo.

La collaborazione è stata valorizzata come chiave per creare soluzioni più efficaci e inclusive, favorendo il lavoro in team eterogenei tra designer, sviluppatori, esperti di accessibilità e utenti finali. Attraverso i vari interventi è stata promossa una **cultura della partecipazione**, spingendo i partecipanti a riflettere sulle proprie pratiche professionali e a sviluppare un impegno verso l'accessibilità a partire dal contributo diretto dei destinatari, soprattutto in fase di valutazione e di realizzazione prototipale, sempre in collaborazione con i progettisti e gli esperti.

Per questo motivo, occuparsi di accessibilità richiede di aver maturato una **consapevolezza approfondita relativa ai destinatari**, alle loro esigenze ma altresì rispetto alle modalità e agli approcci che ne rispettino l'autonomia e l'autodeterminazione, rispondendo in modo il più possibile puntuale ai loro bisogni e alle loro motivazioni. In questo quadro, l'affondo sul digitale richiede altresì una **conoscenza dei mezzi, delle possibilità strumentali, delle buone pratiche**: un elemento significativo emerso durante il percorso è stato la condivisione di un'**ampia gamma di casi studio e esperienze rilevanti, sia a livello nazionale che internazionale**. Sia attraverso testimonianze dirette che ricerche strutturate (come la **mappatura** condotta dall'Osservatorio Digital Innovation del Politecnico di Milano), i partecipanti hanno avuto l'opportunità di esplorare diverse prospettive e approcci alla gestione dell'accessibilità. Questa varietà di casi ha arricchito ulteriormente il corso, offrendo un quadro dettagliato e diversificato delle pratiche in uso nel settore culturale.

[Consulta la mappatura](#)



Il corso ha anche mostrato come **l'accessibilità possa essere un driver di innovazione**, invitando i partecipanti a vedere le limitazioni come opportunità per sviluppare soluzioni nuove e creative che migliorino l'esperienza per tutti gli utenti.

La consapevolezza delle normative e degli standard è cresciuta, enfatizzando l'importanza di essere sempre aggiornati sulle leggi in vigore e di applicare questi standard come parte integrante della progettazione, forti di una visione più estesa delle esigenze disciplinari. Standard e normative debbono essere osservate come un punto di partenza e non certamente un traguardo, in ogni caso utile per avere dei riferimenti essenziali.

Più in generale il corso ha così contribuito a sollecitare una assunzione di **responsabilità più ampia per quel che concerne la creazione di una società più inclusiva, forte della condivisione valoriale e della collaborazione operativa dell'intera organizzazione**.

I partecipanti hanno poi **acquisito familiarità con strumenti digitali e tecnologie emergenti** che possono migliorare l'accessibilità, dal ruolo dell'intelligenza artificiale alle mappe tattili sensorizzate fino alle pedane sensoriali, ampliando il loro toolkit professionale per affrontare le sfide future.

È interessante notare come alcuni aspetti legati alla conduzione e alla gestione del corso abbiano altresì consentito di comprendere ulteriori fattori essenziali, declinabili nella pratica delle rispettive organizzazioni: un tema cruciale, ad esempio, è stata la **compatibilità degli strumenti digitali**, con un'attenzione particolare alla necessità di supportare altre tecnologie assistive. Questo aspetto invita a riflettere su quali strumenti e piattaforme siano effettivamente accessibili e come migliorarle per garantire una partecipazione equa.

La gestione del tempo ha rappresentato un tema altrettanto sensibile, evidenziando la necessità di bilanciare la durata e la concentrazione delle lezioni, così come delle esperienze culturali, anche digitali: offrire delle pause cadenzate durante un corso, esplicitandone in anticipo i dettagli, equivale a comunicare e mettere a disposizione opportunità di distensione e distacco anche per coloro che partecipano a uno spettacolo o visitano una mostra. Del resto, **l'equilibrio tra durata e concentrazione è essenziale per evitare sovraccarichi cognitivi** che potrebbero compromettere attenzione ed efficacia dell'apprendimento e questo discorso è emerso in modo ricorrente. Infine, l'interazione attiva tra docenti e partecipanti, così come l'interazione delle persone negli spazi culturali ha rappresentato un'opportunità per facilitare la comprensione dei contenuti ma altresì promuovere un ambiente di apprendimento collaborativo, così come si auspica possa sempre avvenire anche nei luoghi della cultura.

In sintesi

Uno degli apprendimenti principali è stata la consapevolezza che **l'accessibilità non è solo una questione tecnica, ma un elemento fondamentale nella progettazione di esperienze culturali significative**. La collaborazione tra diversi attori è stata riconosciuta come essenziale per creare soluzioni innovative, capaci di rispondere alle esigenze di un pubblico sempre più diversificato. Abbiamo chiesto alle esperte ed esperti intervenuti di integrare la loro visione su cosa significhi accessibilità. La comunità del settore è chiamata a integrare questi temi nei propri contesti lavorativi, con l'obiettivo di promuovere un accesso equo e significativo alla cultura per quante più persone possibili.



[Guarda le pillole video](#)

