Francesca FARRONI GALLO

Il Museo Omero.
Una via nuova verso la fruizione dell'Arte

Abstract

This paper aims to illustrate the work done by the State Tactile Museo Omero in the field of accessibility. The staff of the Museum carries out many activities not only within the Museum itself, but also in other realities both as trainers and as specialized professionals. This paper, in addition, reports some basic concepts on accessibility for people with visual disabilities and beyond, and aims to demonstrate how inclusion and accessibility best practices are spreading and taking shapes in museum activities and itineraries in recent years. In particular, the case of the National Museum and Archaeological Area of Altino is illustrated.

Keywords

State Tactile Museo Omero, Accessibility, Barrier-free cultural space, Braille, Touch

Il Museo Tattile Statale Omero nasce il 29 maggio del 1993 per volontà del Comune di Ancona, con il contributo della Regione Marche, grazie all'idea del prof. Aldo Grassini e di sua moglie Daniela Bottegoni e su ispirazione dell'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti[1]. La finalità del Museo, come cita l'art. 2 della legge n. 452 del 25 novembre 1999, è quella di «promuovere la crescita e l'integrazione culturale dei minorati della vista e di diffondere tra esse la conoscenza della realtà»[2].

In questi anni di attività il Museo Tattile Statale Omero ha da un lato tutelato il diritto di fruizione ai beni culturali per le persone con disabilità visiva, favorendo in questo modo integrazione culturale e sociale, e dall'altro ha dimostrato come una reale conoscenza dell'arte attraverso l'esperienza tattile sia possibile. L'esplorazione tattile, alla base delle attività promosse dal Museo, si è rivelata essere un'esperienza multisensoriale e una modalità di conoscenza valida per tutti[3] e, in quanto ciò, mezzo per promuovere integrazione e inclusione.

Opere e operato

Il Museo è situato presso la Mole Vanvitelliana (fig. 1) e ha, al momento, un'esposizione di 2.700 mq su quattro piani: al primo livello è possibile esplorare tattilmente copie in scala 1:1 di capolavori dell'arte dall'antica Grecia al Neoclassicismo e dei modellini architettonici di alcuni monumenti importanti (ad esempio San Pietro, Santa Maria del Fiore e la Cattedrale di San Ciriaco di Ancona); al piano superiore sono esposte sculture originali d'arte contemporanea di artisti italiani e internazionali fra cui Giorgio De Chirico, Pietro Consagra, Francesco Messina, Arturo Martini e Marino Marini, *etc.*[4] (fig. 2).

Partendo dalla finalità ultima di integrazione del Museo Omero ci si può domandare se sia meglio creare un museo speciale dedicato alle sole persone cieche o piuttosto un percorso museale tattile all'interno di un museo per tutti. Nel considerare pro e contro di queste due soluzioni si è compreso come, in realtà, queste possano essere complementari; la prima tipologia di museo può aver una funzione enciclopedica per colmare quelle carenze conoscitive che persone con disabilità visiva difficilmente potrebbe risolvere semplicemente viaggiando o attraverso la "visione" di fotografie. La seconda soluzione permette invece di toccare opere originali, ma costituisce un modello complesso che va

---

1 <https://www.museoomero.it/museo/>.

2 Carlini 2019, p. 151.

3 Carlini 2019, p. 151; Grassini 2020, p. 13.

4 <https://www.museoomero.it/museo/>.

ben organizzato al fine di non trasformare la visita delle persone cieche e ipovedenti in una esperienza emarginante[5].

Il Museo Omero si configura come un ibrido di queste soluzioni: l'esposizione di copie al primo piano risponde all'esigenza primaria di educare agli standard estetici alla base della cultura occidentale; l'esposizione degli originali, presenti al piano superiore, invece, danno la possibilità di esplorare nuove forme d'arte accessibili a tutti per tutti i tipi di utenti garantendo, nuovamente, integrazione e inclusione.

Molteplici sono, inoltre, le attività per tutti svolte dallo staff del Museo prime fra tutte le visite per persone con disabilità visiva. Queste hanno lo scopo di: insegnare ad esplorare tattilmente con entrambe le mani; permettere di conoscere alcuni capolavori dell'arte che hanno studiato o di cui hanno sentito parlare; di far comprendere quelle illusioni ottiche che solitamente vengono adottate e che spesso si danno per scontate; fornire gli strumenti per una lettura critica dell'opera.

I laboratori con i gruppi[6], invece, permettono di far comprendere e scoprire la potenzialità e la peculiarità del tatto, utilizzando il museo come una vera e propria palestra per risvegliare questo senso. Si tratta, infatti, di un senso analitico che richiede tempi diversi a cui non si è abituati. Durante il laboratorio, infatti, dopo una prima presentazione atta a risvegliare il proprio corpo e i propri sensi, il gruppo è accompagnato in una visita al museo al termine del quale, attraverso attività manipolative, si prevede la rielaborazione in modo creativo e personale di quanto vissuto[7].

Il lavoro del Museo Tattile Omero si amplia anche ad altre disabilità oltre a quella visiva. Un innovativo progetto sperimentale, avviato nell'aprile 2022, mira a rendere il museo un luogo favorevole a persone affette da disturbi dello spettro autistico. Il Museo Omero grazie a questo progetto mette a disposizione, su richiesta, delle postazioni mobili (tavolini e sedie) che gli utenti potranno collocare a loro piacimento nello spazio museale per svolgere attività, scelte tra quelle proposte dal museo o portate da casa o da scuola. È stato, inoltre, realizzato lo spazio *Fuori tutti*, un luogo, posizionato presso la Collezione Design del Museo Omero, dove questi utenti possono accedere per prendersi una pausa relax. Il progetto, realizzato in collaborazione con il Centro Autismo Età Evolutiva Regine Marche, il Comune di Ancona, Associazione ragazzi Oltre - Ancona, l'Associazione Omphalos, la Fondazione Anffas -Macerata, Gli Amici disparati Aps - Pagliare del Tronto e l'Angsa Marche Aps – Agugliano, vuole essere un modello replicabile per le altre realtà culturali[8].

---

5 Farroni 2006, p. 223.

6 Per gruppi si intendono gruppi di persone vedenti, gruppi misti o gruppi di persone con disabilità visive.

7 Grassini e*t alii* 2020.

8 <https://www.museoomero.it/notizie/progetto-autismo-domenica-gratuita-fine-stato-di-emergenza/>.

L'esplorazione tattile

In base al vissuto ventennale del Museo Tattile Statale Omero lo staff ha compreso come l'esplorazione tattile permetta una vera e propria esperienza estetica dell'arte.

Similmente a quanto avviene nella fruizione classica dell'arte anche il godimento attraverso l'esplorazione tattile inizia con una prima esperienza edonistica: il senso del tatto è, infatti, veicolo di sensazioni che possono essere piacevoli o spiacevoli. Il primo impatto con l'opera sarà, quindi, dettato puramente dalle sensazioni provate durante l'esperienza. Solo successivamente, attraverso una rielaborazione intellettiva, si elabora il concetto di "bello", poiché deve essere mediato dalla cultura e dall'educazione. Imparare a conoscere l'arte è di fatto, come dice il prof. Grassini, «il piacere della scoperta»[9]. La vera e propria esperienza estetica avviene, quindi, similmente a quanto succede con il senso della vista, solo successivamente attraverso la rielaborazione concettuale. La differenza maggiore fra le due esperienze sta nel ruolo che un senso ha rispetto all'altro: se nell'esperienza visiva il fattore edonistico è l'elemento decisivo in quella tattile è il fattore intellettuale a fare da padrone. Il prof. Grassini paragona, infatti, la conoscenza dell'arte attraverso l'esperienza tattile con la conoscenza della letteratura. Nello studio di questa arte una componente è dettata da dati sensibili quali il segno grafico della parola, il ritmo e talvolta la musica, ma non è strettamente vincolante poiché molteplici sono i modi con cui la letteratura può essere goduta (letta in silenzio, solo ascoltata...). Il dato sensibile pur essendo un elemento importante è, quindi, il risultato di un ricordo di un'esperienza o una rappresentazione dell'immaginazione[10].

A supporto dell'esperienza fatta in questi anni dallo staff del Museo Omero sono gli studi svolti dal direttore di Ottica Fisiopatologica dell'Università degli Studi di Bologna, il prof. Renato Meduri. Questi studi, grazie alla PET (tomografia ad emissione di positroni), permette di «valutare la funzionalità tissutale a livello di vari organi rivelando la concentrazione di radionuclidi legati a composti metabolicamente attivi»[11]. In base a questi studi si è potuto constatare che attraverso l'uso degli altri sensi, in maniera particolare del tatto, la persona con disabilità visiva attiva le zone corticali della vista. Questa scoperta offre, quindi, una base scientifica alle sperimentazioni didattiche. La funzione vicariante dei sensi residui permette di rafforzare la visione dell'oggetto assimilato tattilmente[12].

---

9 Grassini 2006, p. 41.

10 Grassini 2006, pp. 41-42.

11 Meduri 1997, pp. 8-10.

12 Secchi 2004, pp. 37-38.

L'esperienza tattile non sostituisce la vista, neanche per le persone con disabilità visiva. È di fatto un'esperienza diversa che può implementare e completare l'esperienza visiva. Non è, quindi, prerogativa solo delle persone con disabilità visiva ma è un modo di vivere l'arte che permette un approccio accessibile e che offre a tutti, anche alle diverse categorie di persone con disabilità, una vera fruizione del patrimonio culturale[13].

Rendere realmente accessibile la fruizione del patrimonio culturale significa essere democratici poiché rende la cultura alla portata di tutti[14]. Nella legislazione italiana questi diritti sono, infatti, sanciti negli artt. 2 e 3 della Costituzione. Nel primo articolo «La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo, sia come singolo, sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità, e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale», nel secondo «Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, 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». Similmente la Dichiarazione Universale dei Diritti Umani del 1948, art. 27, dichiara che «Ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico ed ai suoi benefici. Ogni individuo ha diritto alla protezione degli interessi morali e materiali derivanti da ogni produzione scientifica, letteraria e artistica di cui egli sia autore».

Si tratta di articoli che sono alla base della nostra società civile e che evidenziano la responsabilità dello Stato nel rimuovere gli ostacoli che impediscono lo sviluppo della persona umana e che danno il diritto a tutti di godere delle arti.

Di non minore importanza è da ritenere a questo proposito l'ultima definizione di Museo votata dal ICOM il 24 agosto del 2022: «Il museo è un'istituzione permanente senza scopo di lucro e al servizio della società, che effettua ricerche, colleziona, conserva, interpreta ed espone il patrimonio materiale e immateriale. Aperti al pubblico, accessibili e inclusivi, i musei promuovono la diversità e la sostenibilità. Operano e comunicano eticamente e professionalmente e con la partecipazione delle comunità, offrendo esperienze diversificate per l'educazione, il piacere, la riflessione e la condivisione di conoscenze»[15].

---

13 Grassini 2020, p. 16.

14 Grassini 2020, p. 17.

15 <https://www.icom-italia.org/definizione-di-museo-di-icom/>.

Con questa nuova definizione si è voluto sottolineare l'importanza di avere Musei accessibili e inclusivi dove la diversità non venga solo accolta, ma anche promossa. Similmente la Convenzione di Faro pone l'individuo al centro del Patrimonio Culturale:

a. riconosce che il diritto all'eredità culturale è inerente al diritto a partecipare alla vita culturale, così come definito nella Dichiarazione universale dei diritti dell'uomo;
b. riconosce una responsabilità individuale e collettiva nei confronti dell'eredità culturale;
c. sottolinea che la conservazione dell'eredità culturale, ed il suo uso sostenibile, hanno come obiettivo lo sviluppo umano e la qualità della vita;
d. prende le misure necessarie per applicare le disposizioni riguardo:

    - al ruolo dell'eredità culturale nella costruzione di una società pacifica e democratica, nei processi di sviluppo sostenibile e nella promozione della diversità culturale;
    - a una maggiore sinergia di competenze fra tutti gli attori pubblici, istituzionali e privati coinvolti[16].

A partire dalla nuova definizione di Museo e riprendendo i concetti espressi dalla Convenzione di Faro, lavorare per creare dei luoghi della cultura accessibili e inclusivi significa anche valorizzare le diversità culturali coinvolgendo persone con bagagli culturali diversi e creare occasioni di dialogo che ci permettono di comprendere e fare nostro il patrimonio stesso[17].

Principi fondamentali e metodologia

La riflessione sul concetto di accessibilità e inclusione appena espressi ha come soluzione più corretta quella di rendere accessibile, attraverso copie o originali toccabili, lo stesso percorso fruito da tutti e non allestire percorsi paralleli con la conseguente emarginazione[18]. Tale concetto è, infatti, ribadito nella circolare n. 26 del 25 luglio 2018 emanata dalla Direzione generale Musei, MiBact, *Linee guida per la redazione del Piano*

[16] Convenzione quadro del Consiglio D'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società, sottoscritta in Portogallo il 27 ottobre del 2005 e firmata dall'Italia a Strasburgo il 27 febbraio 2013.

[17] Borgia 2018, p. 44; *Patrimoni in migrazione* 2009.

[18] Carlini 2019, p. 152.

di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici[19], dove si predispone come i percorsi differenziati per tipologia di disabilità vadano evitati poiché l'esperienza museale è anche condivisione[20]. È molto importante «graduare la complessità di lettura del patrimonio a partire da un livello semplificato adatto ad un pubblico in possesso di alfabetizzazione di base o con deficit cognitivo; esaltare le percezioni plurisensoriali, anche attraverso l'individuazione di un percorso multistrutturato, permettere di gestire tempi di visita considerando le esigenze del pubblico, ma anche di sicurezza delle sale»[21].

Da questo approccio derivano le linee principali alla base della realizzazione di un percorso per persone con disabilità visive. Questo percorso deve essere necessariamente fruibile tattilmente e deve tenere in considerazione che qualunque comunicazione solo visiva è per una persona cieca o ipovedente un ostacolo. È necessario valutare, inoltre, che la disabilità visiva non si manifesta in modo univoco, fattore che rende la ricerca di una soluzione unica valida per tutti estremamente difficile se non impossibile[22]. Basti pensare che una persona cieca dalla nascita rispetto ad una che lo diventa in età adulta, ad esempio, avrà difficoltà maggiori a comprendere i colori.

Per scegliere, quindi, quale sia lo strumento più opportuno da utilizzare è prima di tutto necessario comprendere come funziona l'esplorazione tattile. La vista ha un carattere sintetico, il tatto, invece, analitico. Questo necessita, prima di tutto, una quantità di tempo maggiore per conoscere l'opera e una metodologia ben precisa. Il primo approccio con l'opera è generale: bisogna comprendere le dimensioni, la forma, il materiale e la consistenza. Solo in un secondo momento vengono individuati i dettagli che andranno ad arricchire l'immagine mentale che si sta costruendo. La durata dell'esplorazione dipende ovviamente dall'interesse e dalle conoscenze di base del fruitore, similmente a quanto succede con un utente classico. L'esplorazione dal generale al particolare agevola la comprensione dell'opera ed è un'impostazione che si consiglia di mantenere anche in fase di allestimento dei contenuti[23].

Per un percorso funzionale che permetta alle persone con disabilità visiva di accedere agli stessi contenuti l'ideale sarebbe di toccare gli originali e qualora, per motivi conservativi e di tutela, questo non sia possibile, questi possono essere sostituiti con copie 3D, possibilmente in scala 1:1[24]. Nel caso ci si confronti con materiali bidimensionali (affre-

[19] Redatta da un gruppo di lavoro a cui ha partecipato il prof. Aldo Grassini.

[20] Allegato 1 del P.E.B.A voce n. 16, pp. 12-13.

[21] Allegato 1 del P.E.B.A. voce n. 16.1, punti a, b, c.

[22] Carlini 2019, p. 153.

[23] Carlini 2019, p. 153.

[24] Allegato 1 del P.E.B.A. voce n. 12.

schi, dipinti, mosaici, *etc*.) gli ausili che possono supportare una descrizione verbale sono disegni a rilievo (tramite fornetto minolta) o riproduzioni a basso/alto rilievo. In questi casi è fondamentale tenere conto di quanto possa essere efficace la resa tattile dell'elemento, considerando che maggiore è la schematizzazione maggiore sarà la difficoltà nell'astrazione e nella ricostruzione dell'immagine. A questo proposito fondamentali sono gli apparati testuali in braille e/o pannelli con testo con fondo a contrasto e font leggibile. Un ulteriore aiuto sono i materiali fruibili prima della visita come testi audio e/o stampabili in braille, schede dei reperti, *etc*.[25].

La comunicazione

L'accessibilità all'interno di un Museo non termina all'interno della struttura stessa[26], ma tutta la comunicazione deve essere pensata in modo accessibile a partire dall'uso di un linguaggio accurato, concreto e che non dia per scontato nessun elemento.

Una comunicazione accessibile parte dal sito web del museo[27]. Nel caso di un'accessibilità per persone con disabilità visiva si deve usare un linguaggio che sia il più tattile possibile, che fornisca sulle opere informazioni concrete quali dimensioni, materiali, colore, morfologia generale. Bisogna, inoltre, considerare come i dispositivi utilizzati (iPhone, screen reader, barra braille) possano leggere le informazioni presenti sul sito, siano immagini, pdf o link. È, inoltre, molto importante utilizzare un font, una formattazione e un colore ben leggibile anche per le persone ipovedenti[28]. Le stesse accortezze vanno mantenute per tutta la comunicazione del museo dalla pannellistica ai contenuti social. In aggiunta agli ausili classici vanno realizzati volantini di presentazione, mate-

[25] Carlini 2019, pp. 154-156.

[26] Allegato 1 del P.E.B.A. parte introduttiva, p. 2.

[27] Nella progettazione del sito vanno: seguite le linee guida di design per i siti web della Pubblica Amministrazione pubblicate dalla Agenzia per l'Italia digitale (AGID); applicate le strategie di "design responsivo" (Responsive Web Design) per favorire la navigazione e l'approfondimento dei contenuti anche tramite dispositivi mobili; seguite, nella redazione dei contenuti informativi, le principali regole di copywriting del web, finalizzate ad una lettura immediata e intuitiva dei testi. Applicare ai contenuti strategie organiche SEO (Search Engine Optimization) per garantire la messa in evidenza e la raggiungibilità degli stessi tramite i motori di ricerca; fornire alternative equivalenti con contenuti visivi e audio: video in Lingua dei Segni (per garantire l'accesso alle persone sorde segnanti), materiale (immagini, video *etc*.) con linguaggio facilitato mirato a particolari esigenze di pubblico (autismo, Alzheimer, *etc*.), sottotitoli e testi ad alta leggibilità secondo le norme dell' easy-to-read (adatte sia per le persone sorde che preferiscono la lingua scritta sia per le persone con disabilità intellettiva), testi e grafica comprensibili anche se consultati in monocromia (per le persone ipovedenti). Voce 1 dell'Allegato 1 del P.E.B.A. pp. 2-3.

[28] Grassini e*t alii* 2020, p. 178.

riale didattico e didascalie in braille. Per questo tipo di scrittura considerato il volume che questa occupa per cui tutti i supporti, siano essi cartacei o di altri materiali, devono essere progettati correttamente[29].

Un buon esempio di sito accessibile è sicuramente quello del Museo Omero dove è possibile trovare contenuti scaricabili sia in formato audio che stampabili in braille e scegliere fra tre lingue (italiano, inglese e esperanto). Dal punto di vista grafico è stato scelto un fondo bianco a contrasto con testo nero, scritto con un font ben leggibile[30].

Per migliorare ulteriormente la comunicazione, soprattutto per le persone sorde, sono stati realizzati tre video in LIS (Lingua dei Segni Italiana) su tre opere della collezione ed è stata preparata una breve guida con immagini e testi disponibile all'ingresso del Museo. Sono, inoltre, state tradotte le attività educative per le famiglie in Comunicazione Aumentativa e Alternativa (CAA) e molti sono i progetti in itinere che porteranno ad un ulteriore miglioramento della comunicazione[31].

A causa dell'emergenza sanitaria si è dovuto trovare una soluzione alternativa di comunicazione che permettesse di continuare a divulgare l'arte pur andando ad eliminare il tatto. La soluzione è stata trovata nella rubrica *Toccare l'arte alla radio* che andava in onda il giovedì pomeriggio su Slash Radio Web, la radio dell'Unione Italiana Ciechi ed Ipovedenti. L'intento era quello di raccontare/descrivere le opere solo attraverso parole evocandone i valori tattili e multisensoriali[32].

Museo come fonte d'ispirazione e veicolo di una nuova idea

Il Museo Omero reputa fondamentale fare formazione e divulgazione del concetto di accessibilità all'arte e ai Beni Culturali, in primo luogo per le persone con disabilità visive, sottolineando l'aspetto pedagogico dell'educazione estetica delle persone, e più in generale per tutte le disabilità.

Per questo motivo presso il Museo ha luogo annualmente il Corso base di formazione *L'accessibilità ai Beni Culturali e l'educazione artistica ed estetica delle persone con disabilità visiva* a cui viene affiancato un modulo dedicato alle persone con disabilità uditiva. Lo staff del Museo, inoltre, è spesso a disposizione per svolgere corsi di approfondimento a chi lo richiede anche negli altri musei. Un altro sistema di formazione è la

---

29 Grassini e*t alii* 2020, p. 179.

30 <https://www.museoomero.it/museo/>.

31 Grassini e*t alii* 2020, pp. 178-179.

32 Grassini e*t alii* 2020, p. 180.

rivista scientifica del Museo, intitolata *Aisthesis. Scoprire l'arte con tutti i sensi*[33], fruibile sia tramite .pdf che attraverso la versione vocale in tre lingue (italiano, inglese e spagnolo), all'interno della quale vengono raccolti contributi sulla ricerca, sugli studi e sulle iniziative nell'ambito di un approccio all'arte multisensoriale[34].

Un altro compito svolto dal Museo Omero è quello di sensibilizzare e informare. A tal proposito vanno ricordate l'informativa *Articolo 27* e la *Biennale Arteinsieme*. La prima prevede la possibilità per gli altri istituti della cultura, in maniera particolare per quelli civici e privati[35], di far conoscere strutture, attività e servizi accessibili alle persone con disabilità. La seconda, che dall'edizione 2011 ha carattere nazionale, vede la collaborazione del MiC e delle Scuole e delle Accademie di Belle Arti. In questa occasione gli studenti sono chiamati, attraverso specifici concorsi, a realizzare opere artistiche multisensoriali, mentre i musei e i luoghi della cultura sono invitati a promuovere attività finalizzate a favorire la partecipazione delle persone con disabilità, con esigenze speciali e/o provenienti da altre culture[36].

Collaborazioni virtuose

Il Museo Omero grazie alla sua esperienza ventennale è diventato un punto di riferimento per tanti musei che vogliono realizzare percorsi accessibili a persone con disabilità visiva.

Un esempio recente è la musealizzazione della *domus* di via dell'Abbondanza a Pesaro. Si tratta di un'area archeologica, inaugurata nel 2015, che conserva i resti di una *domus* romana, costruita fra la fine del I secolo a.C. e gli inizi del II secolo d.C., di una strada e di un impianto termale datato tra il IV e V secolo d.C.[37].

La musealizzazione ha visto, già in fase di progettazione, il coinvolgimento del Museo. Questo ha permesso di adattare il percorso fruito dal pubblico vedente alle modalità tattili. Sono state realizzate didascalie in braille (fig. 3), una ricostruzione volumetrica della *domus* (fig. 4), una pianta a rilievo dell'area archeologica, disegni tattili delle scene di

---

[33] Il primo numero è del dicembre 2014, <https://www.museoomero.it/servizi/pubblicazioni/rivista-aisthesis-scoprire-larte-con-tutti-i-sensi/>.

[34] Grassini e*t alii* 2020, p. 180.

[35] Per i Musei Statali esiste il Progetto AD ARTE, un'informativa della Direzione generali Musei. <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2018/08/Allegato-4_Checklist-da-progetto-A.D.-Arte_Circolare-26_2018.pdf>.

[36] Grassini e*t alii* 2020, p. 181.

[37] Delpino 2018.

vita quotidiana di epoca romana e di alcuni mosaici e un calco al vero della testina del piccolo Eros dormiente in terracotta[38].

Questo è uno degli esempi che dimostrano come queste collaborazioni siano funzionali alla diffusione della filosofia dell'accessibilità e di buone pratiche che stanno permettendo, grazie anche a scelte politiche e indicazioni del MiC[39], una diffusione sempre maggiore di percorsi e attività inclusive.

Esempi di accessibilità: il caso del Museo nazionale e Area archeologica di Altino

Il lavoro del Museo Omero unitamente alle linee guida del Ministero della Cultura ha favorito la recezione di concetti che vengono sempre più applicati per rendere accessibili e inclusive esposizioni museali preesistenti e nuove.

Un esempio è il Museo nazionale e Area archeologica di Altino. In occasione della realizzazione della mostra *Antenati Altinati* (fig. 5), che espone dodici sculture funerarie della collezione Guarienti, la direttrice del Museo dott.ssa Marianna Bressan e lo staff del Museo hanno adottato soluzioni nel segno dell'accessibilità e inclusività: la pannellistica è stata resa con font leggibile e caratteri grandi e una scelta cromatica che permettesse un buon contrasto fra fondo e testo (fondo bianco e testo antracite); i reperti sono stati posizionati su dei plinti la cui altezza è stata determinata da un compromesso fra correttezza scientifica e la necessità di renderli fruibili tattilmente sia da adulti che da bambini; sono state stampate in braille, grazie all'aiuto del Museo Omero, sei didascalie delle 12 opere. Sebbene tutte le opere esposte siano fruibili tattilmente, per le visite guidate tattili si è scelto di selezionarne solo sei, le stesse di cui sono state stampate le didascalie, in modo da rendere modulabile la visita in base alle tempistiche, agli interessi e alle necessità dell'utente.

La scelta delle opere è stata stabilita con l'aiuto di un'operatrice specializzata[40] e sulla base dei consigli dei rappresentanti dell'UICI, sezione di Venezia (fig. 6).

Per la mostra *Antenati Altinati* erano state, inoltre, previste una serie di visite tattili (fig. 7) interrotte bruscamente dall'emergenza sanitaria[41]. Per non perdere il rapporto

---

38 Carlini 2019, pp. 157-159.

39 Decreto 28 marzo 2008 *Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche*; *Patrimonio per tutti* 2017; Circolare n. 26 del 25/07/2018 *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A.) nei musei, complessi monumentali, aree e parchi archeologici*; *Accessibilità e patrimonio* 2020.

40 Compito assunto dalla scrivente.

41 Le visite sono state gestite fino all'inizio dell'emergenza sanitaria dall'Associazione Lapis. Il Museo, grazie a queste attività, ha partecipato alla *Biennale Arteinsieme* del 2019.

che si stava creando con gli utenti con disabilità visiva si è pensato di realizzare, prendendo ispirazione dal progetto del Museo Omero *Toccare l'arte alla radio*, una serie di video sottotitolati che descrivevano in maniera dettagliata i reperti del Museo. Da prima i video sono stati realizzati con la collaborazione dell'Associazione Lapis e successivamente dal Museo.

Per quanto riguarda l'esposizione permanente si sta lavorando per incrementarne il percorso tattile e, di pari passo, procedendo alla stesura del P.E.B.A. che considera, inoltre, le tre riproduzioni 3D degli originali toccabili, realizzate grazie al progetto della Direzione regionale musei Veneto *Keep in Touch*, e di ulteriori possibili copie che verranno realizzate in futuro[42].

Un altro progetto che è stato recentemente intrapreso dal Museo in collaborazione con il Centro Ca' de le Crete di ANFFAS Mestre Onlus, è *Conosciamo il Museo* (fig. 8). Si tratta di un progetto sperimentale che ha avuto come obiettivo quello di ricostruire la storia della città antica di Altino insieme ad un gruppo selezionato di ragazzi del centro delle Crete. L'accostamento di brevi spiegazioni e laboratori manuali ha permesso di creare un giusto bilanciamento e a permesso ai partecipanti di realizzare manufatti ispirati a quelli antichi. L'interazione con le persone coinvolte e la loro attiva partecipazione alle fasi del progetto hanno permesso di comprendere progressivamente come adattare il linguaggio ai bisogni sia del singolo che del gruppo e come dare spazio alle necessità di espressione del singolo, per rendere il più possibile gratificante l'esperienza per ogni partecipante e per permettere anche un'interazione fra gli elementi componenti il gruppo. I partecipanti si sono sentiti coinvolti nelle varie fasi tanto da indicare all'operatore la strada da percorrere contribuendo nel miglioramento delle tempistiche da adottare rispetto alle attività svolte.

Tutti i lavori e i progetti intrapresi al Museo nazionale e Area archeologica di Altino, come si può vedere, partono dall'assunto che è fondamentale, sia in fase di progettazione che di realizzazione, la compartecipazione dell'utente stesso. Questo permette di rispondere in maniera più coerente alle necessità dell'utente e di creare una rete che ha come conseguenza la reale fruizione del percorso e delle attività realizzate[43].

---

42 Compito assunto dalla scrivente.

43 Tioli 2006, p. 93.

BIBLIOGRAFIA

Accessibilità e patrimonio

G. Cetorelli, M. R. Guido (a cura di), *Accessibilità e Patrimonio Culturale. Linee guida al Piano strategico-operativo, buone pratiche e indagine conoscitiva per la fruizione ampliata nei luoghi della cultura italiani*, Roma 2020.

Arte a portata di mano

Museo Tattile Statale Omero (a cura di), *L'arte a portata di mano, verso una pedagogia di accesso ai Beni culturali senza barriere, Atti del convegno Portonovo di Ancona*, *21-23 ottobre 2004*, Roma 2006.

Borgia 2018

E. Borgia, *Accessibilità al patrimonio culturale: un traguardo per tutti*, in A. Zuccalà (a cura di) *Andiamo al museo. Esperienze, proposte e buone prassi per un patrimonio culturale accessibile alle persone sorde*, Roma, 38-54.

Carlini 2019

C. Carlini, *Progetti e percorsi espositivi per l'accessibilità delle persone con disabilità visiva*, in S. Baroni, F. Bertini (a cura di), *Arte e Tecnologia. Tradurre la pittura: incisioni e quadri tattili. Giornata di Studi, Istituto Centrale per la Grafica di Palazzo Poli, Roma, 3 dicembre 2019*, 151-171.

Delpino 2018

C. Delpino, Pisaurum/*Pesaro. Narrare la città: l'area archeologica di via dell'Abbondanza*, in *II Convegno internazionale di museologia. Chronos, Kairòs e Aion- il tempo dei musei (Museum.dià), Atti dell'incontro internazionale di Studi, Roma, Museo nazionale romano alle terme di Diocleziano, 26-28 maggio 2016*, Roma, 241-263.

Farroni 2006

R. Farroni, *Il diritto negato: l'esperienza del Museo Tattile Statale Omero*, in *Arte a portata di mano*, 219-226.

Grassini 2006

A. Grassini, *I valori estetici nella percezione tattile*, in *Arte a portata di mano*, 39-44.

Grassini 2020

A. Grassini, *Una mostra sulla tattilità* in *Toccare la bellezza/Touching Beauty. Maria Montessori, Bruno Munari*, Mantova, 11-18.

Grassini *et alii* 2020

A. Grassini *et alii*, "*Il Museo Tattile Statale "Omero" di Ancona. Non c'è integrazione sociale senza integrazione culturale"*, in *Accessibilità e patrimonio*, 175-183.

Meduri 1997

R. Meduri, *Immagini "visive" nel non vedente*, «*Vedere oltre* - Periodico di informazione dell›Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza» 4, 1, giugno, 8-10.

Patrimonio per tutti

G. Cetorelli, M. R. Guido (a cura di), *Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità. Proposte, interventi, itinerari per l'accoglienza ai beni storico-artistici e alle strutture turistiche*, Roma 2017.

Patrimoni in migrazione

A. M. Pecci (a cura di), *Accessibilità, partecipazione, mediazione nei musei*, Milano 2009.

Secchi 2004

L. Secchi, *L'educazione estetica per l'integrazione*, Roma.

Tioli 2006

E. Tioli, *La fruizione dei beni culturali da parte delle persone con disabilità visive come fonte di arricchimento personale e come fattore di integrazione sociale*, in *Arte a portata di mano*, 85-94.

ILLUSTRAZIONI

Fig. 1 Mole Vanvitelliana, sito del Museo Tattile Statale Omero (<https://www.museoomero.it/museo/dove-siamo/>).

Fig. 2 Esposizione del Museo Tattile Statale Omero (<https://www.museoomero.it/opere/>).

Fig. 3 Didascalie in braille della *domus* via dell'Abbondanza a Pesaro (da Carlini 2019, p. 166).

Fig. 4 Ricostruzione volumetrica della *domus* via dell'Abbondanza a Pesaro (da Carlini 2019, p. 167).

Fig. 5 Mostra *Antenati Altinati*, Museo nazionale e Area archeologica di Altino (Archivio DRMV).

Fig. 6 Consulenza rappresentanti UICI Venezia (Archivio DRMV).

Fig. 7 Visita tattile (Archivio DRMV).

Fig. 8 Visita con il Centro Ca' de le Crete di ANFFAS Mestre Onlus per il progetto *Conosciamo il Museo* (foto Claudia Pagin).

1

2

3

4

5

6

7

8