



AISTHESIS

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Rivista vocale online del
Museo Tattile Statale Omero
www.museoomero.it

Numero 5

Anno 4

Maggio 2018

Museo Tattile Statale Omero

Promuove e diffonde studi e
ricerche sulla percezione
sensoriale e l'accessibilità ai beni
culturali



Ministero
dei beni e delle
attività culturali
e del turismo

mō. museo
tattile statale
omero

Numero 5 - Anno 4 - maggio 2018

1. VERSO UN MODELLO DI "ACCESSIBILITÀ TOTALE" DEL
PATRIMONIO CULTURALE
Gabriella Cetorelli p.2
2. LA SILENZIOSA E PRIVILEGIATA ISOLA DI BELLEZZA DEL MUSEO
OMERO
Massimiliano Trubbiani p.5
3. IL MUSEO, DOVE L'OPERA HA LUOGO
Fabio Fornasari p.8
4. LA TECNOLOGIA A SUPPORTO DELLA VISITA MUSEALE:
OPPORTUNITÀ E LIMITAZIONI
Barbara Leporini p.10

1. VERSO UN MODELLO DI “ACCESSIBILITÀ TOTALE” DEL PATRIMONIO CULTURALE

Dalla tutela alla valorizzazione

Dall'accesso fisico e sensoriale all'accesso emozionale

di Gabriella Cetorelli

Responsabile del Servizio Progetti Speciali della Direzione Generale Musei MIBACT
Ministero dei Beni e delle Attività Culturali e del Turismo

L'Amministrazione dei Beni e delle Attività Culturali, dal momento della sua istituzione nel 1974 sino al 2008, ha curato fundamentalmente la tutela e la conservazione del patrimonio.

Nel 2008, infatti, sono state redatte le “Linee guida per il superamento delle barriere architettoniche nei luoghi di interesse culturale (D.M. 28 marzo 2008)” che pongono le premesse per una vera e propria rivoluzione culturale, giungendo nel 2009 alla creazione della Direzione generale per la Valorizzazione del patrimonio culturale le cui competenze sono in larga parte transitate, con DPCM 29 agosto 2014, n. 171, alla Direzione generale Musei.

Si è passati quindi, partendo dalla tutela e conservazione dei beni culturali, alla valorizzazione dei medesimi, laddove per valorizzazione intendiamo incentivare lo sviluppo della cultura, proporre progetti di creazione di servizi, facilitare la fruizione del patrimonio a tutti i cittadini, come pure sviluppare attività e strumenti per il raggiungimento della soddisfazione da parte degli utenti.

Questo ha portato anche alla puntuale osservazione di quelli che sono i fruitori del patrimonio, per capire meglio chi siano oggi i cittadini che si avvicinavano ad esso, ma soprattutto chi siano coloro che al patrimonio non si avvicinavano e per quali motivi. Uno di questi motivi è, sicuramente legato al superamento delle barriere, che possiamo indicare in architettoniche, cognitive, sensoriali, digitali, economiche, sociali, culturali, attitudinali, etc.

Un cambio epocale

Le Linee guida del 2008 hanno avuto il pregio di dare l'avvio a tutta una serie di progetti che l'Amministrazione ha messo in campo e che hanno consentito, in primo luogo, l'accesso fisico a numerosi importanti monumenti del patrimonio statale.

Che cosa è cambiato da allora? Direi che è cambiato tutto. Il pubblico a cui ci rivolgiamo è molto più eterogeneo; è cambiato l'approccio nei confronti del museo e della cultura in generale; l'avvento delle tecnologie ha portato a grandi possibilità di dialogo e di mediazione nei confronti dei nostri fruitori.

Tra le innumerevoli azioni intraprese dalla Direzione generale ci sono la realizzazione di un ascensore nelle Cappelle Medicee di Firenze, importantissimo monumento della città. Abbiamo poi reso accessibile il Foro Romano e il Palatino con tutta una serie di percorsi e interventi, tra cui anche la realizzazione di un ascensore vetrato, vero gioiello della tecnologia, che mette in comunicazione il livello moderno della città a quello antico, superando un dislivello di 6,50 metri.

Abbiamo poi reso accessibile Ostia Antica con un eco-percorso nella parte periferica del parco, che non era facilmente fruibile.

Altri importanti interventi sono stati realizzati per rendere accessibile un sito del patrimonio Unesco: la tomba della Pulcella nella necropoli etrusca di Tarquinia con un rilevante intervento di fruizione ampliata dell'area. Va inoltre menzionata la realizzazione di

AISTHESIS

Scoprire l'arte con tutti i sensi

interventi di accessibilità alla Galleria nazionale delle Marche di Urbino con un percorso pluri-sensoriale.

A Trieste, presso il Castello di Miramare, si sta, inoltre, costruendo un ascensore e curando l'accessibilità al parco, per tutti, anche con visite sensoriali.

Inclinazioni e aspettative di una società fluida e imprevedibile

Un altro importante progetto è stato quello realizzato presso il Museo archeologico Nazionale di Cagliari denominato "Museo liquido". In tale contesto siamo partiti da una considerazione di natura sociologica: viviamo in quella che il filosofo Zygmunt Bauman chiamava la "società incessante": una società fluida, dove tutto si muove continuamente; una società tecnologica e digitale.

Non è più una società strutturata, prevedibile, ed anche i fruitori hanno nuove esigenze che non sono più, come un tempo, riferite semplicemente al mero approccio culturale. Questa società necessita di emozioni. Tra le tante finalità che la Direzione generale Musei si è posta ci sono quindi, oltre all'accesso fisico, l'accesso culturale e sensoriale, l'accesso attitudinale e, non ultimo, l'accesso emozionale, inteso come capacità di far provare emozioni alle persone che frequentano i musei, ciascuno sulla base delle proprie inclinazioni e aspettative.

Tutto questo si può realizzare attraverso un insieme di fattori: la narrazione dei patrimoni, gli allestimenti, la suggestione dei percorsi, la sapiente esposizione delle collezioni, gli apparati didascalici, le ricostruzioni virtuali, le visite plurisensoriali, etc.

Il museo quindi come luogo largamente visitabile ma anche adattabile, perché le collezioni spesso si ampliano e anche gli allestimenti si modificano, per diventare sempre più fruibili.

In questo contesto non si può tralasciare l'importanza della comunicazione, come dimostra il progetto "A.D. ARTE- L'informazione. Un sistema informativo per la qualità della fruizione dei beni culturali da parte di persone con esigenze specifiche". L'attività è partita dalla considerazione che spesso i fruitori non si avvicinano al patrimonio perché non hanno chiare le reali condizioni di accessibilità che potrebbero trovare una volta giunti sul luogo.

Queste riflessioni hanno fatto emergere l'esigenza di comunicare ai nostri visitatori quali siano le condizioni reali dei nostri musei. Prima di dire se un luogo della cultura è "accessibile" o "non è accessibile", ci siamo domandati per chi dovessero essere accessibili questi luoghi. Ci sono musei che possono essere accessibili per un disabile motorio, ma non per un disabile sensoriale o cognitivo, e viceversa.

Accessibile è far sapere al visitatore quello che trova e quello che c'è

Abbiamo allora realizzato questo progetto, cambiando prospettiva e cercando di capire quello che c'è a disposizione, per farlo conoscere in modo che ognuno possa trovare la risposta alle proprie esigenze, possibilità e aspettative.

Questo progetto è stato preceduto dalla realizzazione di un corso di formazione on line che ha coinvolto oltre 400 unità di personale dell'Amministrazione sulle tematiche legate alla accessibilità del patrimonio e alla capacità di rilevare le caratteristiche strutturali ed i servizi messi a disposizione nei luoghi stessi.

Per tutti i progetti realizzati sono state sempre consultate le più importanti associazioni di settore a livello nazionale, e prima di validare ciascun progetto, è stata richiesta la più ampia condivisione ai fruitori del patrimonio

Le Linee Guida, nel corso degli anni, hanno quindi consentito la creazione di progetti di accessibilità ampliata anche in luoghi unici e preziosi che si credeva non potessero essere mai fruibili a tutti .

AISTHESIS

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Nel 2016 con circolare 80/16 della Direzione generale Musei, nell'intento di rafforzare il DM (Decreto Ministeriale) 28 marzo 2008, tra i numerosi adempimenti, è stata altresì istituita la figura del Responsabile per i temi dell'accessibilità in musei monumenti aree e parchi archeologici statali aperti al pubblico.

Attualmente stiamo realizzando delle Linee guida che consentiranno di affiancare, l'accessibilità fisica anche l'accessibilità sensoriale, cognitiva e culturale, ampliando quelli che sono i percorsi progettati per i vari pubblici.

Un altro obiettivo importante è la disseminazione dei progetti già messi in campo, finalizzati anche allo sviluppo del settore turistico in tema di accessibilità, fondamentale per l'economia del Paese. È importante, al riguardo, menzionare come anche il Piano Strategico del Turismo 2017-2022 abbia individuato, tra i principi trasversali proposti, l'accessibilità, intesa come permeabilità fisica e culturale

Il tema dell'accessibilità al patrimonio rientra inoltre nel progetto MuSST (Musei e Sviluppo dei Sistemi Territoriali) promosso sempre dalla Direzione generale Musei, teso a sostenere i Poli museali regionali nella promozione di reti territoriali, nella valorizzazione partecipata e nella creazione di percorsi culturali integrati.

L'accessibilità è, infine, un tema che troviamo riportato anche negli standard uniformi di qualità e negli obiettivi di miglioramento dei musei e dei luoghi della cultura, sulla base del Decreto Ministeriale, Repertorio 113 del 21 febbraio 2018 "Adozione dei livelli minimi di qualità per musei e luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale", volti a "garantire un accesso di qualità per gli utenti", a dimostrazione dell'impegno profuso dal MiBACT, nel corso degli ultimi anni, per favorire la fruizione ampliata del patrimonio culturale.

2. LA SILENZIOSA E PRIVILEGIATA ISOLA DI BELLEZZA DEL MUSEO OMERO

Alla Mole Vanvitelliana: tra mare e città un itinerario artistico oltre il tempo

di Massimiliano Trubbiani

Museo Tattile Statale Omero

Un massiccio ed esteso edificio, antico ma non troppo, dalla forma pentagonale in pianta, si ritaglia un posto d'onore nel frastagliato e incasinato paesaggio portuale, tra pescherecci, gru e pontili.

Un tempo lazzeretto, con funzione di ricovero per i contumaci, ora chiamato in modo più snob "Mole". Anzi, La Mole. Senza confonderla con quella di Torino, per carità.

Tra una rete incagliata nei sistemi di riscaldamento, il frastuono di un motore a gasolio che non vuol partire, i clacson che suonano al passaggio dei veicoli appena sbarcati da chissà quale nave, una sirena che urla la propria disperata situazione, l'odore acre del pesce in via di decomposizione,

lì, collocato in una porzione di questa Mole, risiede il Museo Tattile Statale Omero.

L'ingresso principale si affaccia nel cortile interno dell'edificio settecentesco.

Silenzio.

Quando si è all'interno della Mole, nella sua corte sotto le stelle, accanto al piccolo tempio dedicato a San Rocco, sembra di essere immersi in altro contesto ambientale... i rumori e gli umori esterni sembrano sparire.

Tramite ampio scalone, si accede alla grande porta a vetri scorrevole che introduce negli spazi dell'accoglienza, libreria e informazioni, del Museo Tattile Statale Omero. Per chi ancora non lo conoscesse, il Museo vanta una caratteristica che lo rende atipico e unico nel panorama museale mondiale: le opere esposte si possono toccare, che esse siano copie od originali, senza alcuna distinzione. Il Museo, così, vuole abbattere le barriere, culturali e sociali, proponendo un approccio multisensoriale che possa avvicinare tutte le persone, con differenti condizioni fisiche e sensoriali, vedenti, ipovedenti, non vedenti... qui non vi sono differenze, tutti possono accedere nel magico mondo dell'Arte.

Il percorso: dalla scultura Greca al Rinascimento

Il percorso espositivo segue un criterio cronologico, storicistico, dimostratosi estremamente valido sul fronte didattico ed educativo per i privi della vista. All'interno di questo percorso, le opere sono disposte su un unico piano di calpestio, rendendo così agevole la visita anche agli utenti con disabilità motorie. Assieme alle opere scultoree sono esposti, anche i modelli architettonici relativi ai periodi storici. Solamente l'ultima parte del percorso, dedicato all'Arte Contemporanea, è collocata su di un piano rialzato, raggiungibile tramite scala in metallo e ascensore interno.

La prima sala è dedicata al vasto mondo della scultura Greca, con esempi illustri che raccontano lo sviluppo dell'antica arte scultorea Ellenica. Il Poseidone di Capo Artemisio, la Venere di Milo, la Nike di Samotracia, il Discobolo di Mirone sono diventate, nel nostro immaginario culturale, presenze archetipiche del mondo antico. Presente, ovviamente, il modello architettonico del Partenone, ottimo esempio restitutivo di una architettura archetipica, che riassume il concetto costruttivo trilitico degli edifici religiosi. Nella stessa sala trova spazio la scultura romana, passando per la precedente scultura etrusca con due esempi ben noti a tutti, la Lupa Capitolina e l'Arringatore. Non poteva mancare il modello architettonico del Pantheon, con la sua variante volumetrica accanto, ottimo modello

voluto in prestito in occasione di una mostra su Adriano presso il British Museum di Londra nel 2008.

La seconda sala ospita due periodi apparentemente distanti tra loro: la scultura medioevale e la scultura del primo Rinascimento. Le formelle create da allievi dello scultore Wiligelmo, semplici nella forma, dialogano con le più moderne composizioni in forma esagonale modellate da Andrea Pisano, meglio conosciuto come Andrea da Pontedera. Qui maggiore è la presenza di modelli architettonici: tra i più importanti, la Piazza dei Miracoli di Pisa, così come definita da D'Annunzio, un grande modello in resina e marmo donato al Museo dall'Opera primaziale di Pisa; la Cupola della Basilica di Santa Maria del Fiore, accompagnata dal modello volumetrico relativo all'intera Basilica, che testimonia le grandi invenzioni attuate nel primo Rinascimento da uno dei più grandi artisti (scultore e architetto) del periodo, Filippo Brunelleschi. Tra le architetture, emerge la delicata e preziosa scultura, in copia al vero, della Dama col Mazzolino, ricavata dal marmo di Andrea Verrocchio, maestro di Donatello.

Omaggio ad Ancona

Nella stessa sala si è voluto fare omaggio alla città di Ancona, che ospita fin dal suo nascere (25 anni) il Museo Omero. A testimonianza dell'antica storia della Città, doverosa è la presenza del modello volumetrico riprodotto (secondo una ipotesi costruttiva) il Tempio di Venere Euplea, che già nel terzo secolo avanti Cristo primeggiava sulla sommità del Colle Guasco; poi il modello della Cattedrale di San Ciriaco, il simbolo cristiano della Città, edificato sulle rovine del già citato Tempio pagano. Il modello, in legno e resina, scala 1:75, è perlustrabile al suo interno e accompagnato dalla sua variante volumetrica in legno d'acero creato dall'artigiano Fabio Ridolfi; preziosa la presenza di quattro opere originali (XVIII secolo) in marmo statuario di Carrara dello scultore Gioacchino Varlè, due Cherubini e due Evangelisti. Scultore molto presente a Roma, Varlè fu al seguito dell'architetto Luigi Vanvitelli nei suoi importanti lavori effettuati nella città di Ancona e nelle Marche.

La figura femminile

Accanto alla sezione dedicata ad Ancona, la presenza di tre Veneri in scultura, in ordine cronologico la Afrodite di Milo, la Venere del Giardino di Boboli dello scultore fiammingo Giambologna e la celebre Venere Italica dell'italiano Canova. Che ci fanno tre Veneri in un contesto storico che non gli appartiene? Innanzitutto una riflessione sulla figura femminile, sulla sua sacralità nella storia dell'Arte, sotto le spoglie della Dea Venere come simbolo dell'Amore e della Famiglia; un confronto sullo stile e iconografie differenti prodotte dagli artisti nel tempo, ma esiste anche un preciso riferimento alla città di Ancona. Il tempio dorico era dedicato a Venere Euplea, la divinità il cui scopo era quello di proteggere e influire sulla buona navigazione e sui buoni esiti.

Michelangelo

Seguendo il cammino nel nostro percorso, la terza sala ospita il secondo Rinascimento e il genio di Michelangelo Buonarroti. L'intera sala è dedicata a lui, al più grande artista di tutti i tempi. Sono presenti le opere scultoree che maggiormente lo rappresentano: il David, presente in scala al vero con il particolare della testa, i due celebri Tondi, Pitti e Taddei, opere dal carattere intimo, la Vergine di Bruges; ma la maestosità dello scultore emerge prepotentemente con il Mosè, qui affiancato dai due altrettanto celebri Schiavi, diamanti incastonati entro una parete bianca, a mò di quinta scenica. La nota poetica è assicurata dalla presenza della Pietà giovanile e dalla sua versione eseguita in età matura, la Rondanini. Al centro della sala troneggia il modello architettonico della Basilica di San

AISTHESIS

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Pietro, realizzato in resina e legno, accuratamente realizzato in tutti i suoi dettagli, che mostra l'altra grande opera di Michelangelo, la Cupola.

A questo punto termina la copiosa carrellata di scultura antica, sotto forma di copia al vero, e termina anche fisicamente il percorso lineare mantenuto su di un unico piano di calpestio.

Ora si devono salire le scale in metallo; ma appena prima di salire, in un piccolo spazio ricavato vi sono alcuni lavori scultorei che denotano lo spirito autentico del Museo Omero: una bellissima riproduzione del dipinto "Guernica" di Picasso, realizzato a rilievo in terracotta dagli allievi della Libera Università "I Cinque Castelli"; un tavolo con piano inclinato recante alcuni rilievi plastici in gesso, due dei quali sono realizzati dallo studio di scultura del Museo Anteros di Bologna, traduzioni a rilievo di celebri dipinti di Piero della Francesca (Federico da Montefeltro) e di Pisanello (ritratto di Leonello D'Este).

Il contemporaneo

Salita la scala, si arriva al disimpegno che introduce alla Sala dell'Arte Contemporanea. L'arduo compito di rappresentare la contemporaneità nella scultura è dato a Edgardo Mannucci e alla sua Idea n°21, una scultura assolutamente non figurativa che rappresenta, con un moto elicoidale e rotatorio, una esplosione, forse atomica, forse metaforica, che testimonia l'introduzione di una novità, nell'Arte, rispetto a quanto fatto dagli antichi. A seguire la stimolante e musicale arte "assemblatoria" di Roberto Papini, che con i suoi quadri / sculture ci comunica un nuovo modo di sentire il mondo, nelle sue cose, con i suoi oggetti del quotidiano. Un impatto forte e straniante, insomma, quello che il visitatore vive subito dopo aver ammirato l'arte antica e moderna insieme di Michelangelo.

Nella Sala del Contemporaneo si è voluto dividere in due macro aree le opere originali della Collezione del Museo Omero. Le due aree di indagine dell'artista / uomo contemporaneo sono dirette una ad una relazione col mondo di tipo realistico, alle volte veristico, e l'altra ad una sorta di introspezione nei meandri del proprio sé, del proprio mondo caratteriale. Che poi, a dirla breve, spesso le due aree si sovrappongono e mutano direzione, contraddicendo la propria identità.

Allora, subito dopo aver varcato la soglia della porta, a destra troviamo il mondo della figurazione, della realtà, a volte sublimata, a volte reinventata, a volte fiabesca e a volte densa di richiami metaforici e allusivi; a sinistra troviamo invece l'opposto, ossia il mondo della non figurazione, il mondo della reinvenzione assolutamente soggettiva, il mondo delle forme immaginate e il regno dei segni. Gli artisti presenti sono noti sia a livello locale che a livello internazionale: tra i più, Giorgio De Chirico, Arturo Martini, Marino Marini, Arnaldo Pomodoro, Valeriano Trubbiani, Giuliano Vangi, Walter Valentini, Loreno Sguanci. Le opere esposte sono assolutamente tutte originali: i materiali, sono vari ed eterogenei, un vero e proprio tesoro per la stimolazione sensoriale del tatto: legno, bronzo, metalli vari, marmo, pietre varie, plastiche, vetro, ecc.

Spazio mostre

Adiacente e comunicante tramite porta scorrevole, proseguendo il cammino sullo stesso piano rialzato (soppalco) troviamo uno spazio volutamente lasciato libero per mostre di Arte Contemporanea, antica, ed eventi espositivi tattili e multisensoriali di ogni tipo. A benedire la Collezione del Museo, le sue attività e, forse, tutti quelli che lo visitano, una copia al vero in gesso della Nike di Samotracia si affaccia dalla balaustra e saluta tutti con la sua ammaliante e benevola presenza.

3. II MUSEO, DOVE L'OPERA HA LUOGO

Le persone fanno i luoghi e i luoghi fanno le persone

di Fabio Fornasari

Ideatore e direttore Museo Tolomeo

Raccontare una storia

Chi scrive per venti anni ha intrecciato una doppia ricerca professionale e scientifica: da un lato all'interno della professione di architetto museologo, progettando esperienze museali, ragionando sul mostrare, sullo statuto delle collezioni e sul ruolo che lo spazio assume per costruire senso intorno alle opere; dall'altro un'attività di ricerca all'interno dell'Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza di Bologna intorno alle modalità di accedere alle conoscenze in forma non visiva che lo ha portato tre anni fa, affiancato da Lucilla Boschi, ad aprire una prima stanza museale: il Museo Tolomeo. Col tempo il museo si è allargato sviluppandosi come ambiente di apprendimento e si è raddoppiato all'interno dell'atelier Tolomeo, dove si progettano laboratori, si sperimentano museologie dove scambiare sensibilità con il pubblico intorno a parole ambigue come accessibilità e inclusione, in una chiave che dal visivo scambia continuamente con il non-visivo.

La questione centrale è mostrare come tutto ciò che sta intorno alle opere, ai contenuti museali è la chiave per comprendere i contenuti medesimi. a prescindere dalla componente visiva. Per questo motivo il museo è nato come una wunderkammer, come uno spazio che accumula oggetti mettendoli strettamente in relazione tra loro e con lo spazio, a voler sottolineare la capacità di questo spazio di costruire il senso intorno alle opere.

Sensibilizzare

Il museo nasce con l'idea di valorizzare la storia dell'istituto Cavazza, che si caratterizza per successive messe in pratica di ricerche che hanno lo scopo di costruire opportunità di autonomia. Il museo si presenta alla città come una soglia che per ora possiamo chiamare espositiva, per mostrare a chiunque, vedenti e no, un discorso apparentemente storico ma che in realtà è un cammino senza tempo: uno spazio di contatto dove si sviluppa una attitudine pedagogica per comprendere in un altro modo come sia possibile organizzare una conoscenza del mondo.

Questa avviene attraverso l'acquisizione di una più consapevole coscienza geografica, attraverso la relazione tra noi e lo spazio, tra noi e codici linguistici; più in generale mostrando si misura cosa significa possedere tecnologie di varia natura che estendono i nostri sensi permettendoci di fare esperienza del mondo sul piano sensoriale, motorio, cognitivo e in ultimo affettivo.

Dove l'opera ha luogo

Entrando nella Wunderkammer (la sala del museo), dopo un breve tempo poniamo sempre la stessa domanda: "cosa vedi?" Vale per tutti: siamo in grado di riconoscere solo ciò che già conosciamo. Qualsiasi visione, pure quella retinica, come primo atto non fa che attivare conoscenze acquisite. In un secondo tempo porta ad approfondire per comprendere il senso più pieno. Il museo in questo senso diventa complice del processo vedere, guardare e comprendere.

Già a partire da questa prima attività parliamo del museo come ambiente dove sperimentarsi, come luogo dove acquisire conoscenza, fare esperienza attraverso l'esplorazione spaziale intorno alle opere.

AISTHESIS

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Le persone entrando nella sala del museo vedono qualcosa che non conoscono ancora, che riconoscono solo in parte; i primi dati raccolti dal primo semplice sguardo - che sia di natura tattile o visiva - gli permettono di attingere dalla memoria dei concetti per definirlo ma è solo muovendosi all'interno e ricercando le sue parti nel tempo che potrà arrivare a comprendere il senso pieno dell'installazione museale.

Un luogo geografico per tutti, un'esperienza unica

Se ogni oggetto è segno del proprio uso, l'elemento centrale dell'allestimento è segno di come ci si può muovere all'interno dello spazio. Parliamo di un tavolo che ha una forma geografica: a prima vista ricorda un'isola, un arcipelago che per essere conosciuta dobbiamo percorrere lungo i bordi passo passo, scoperta in ogni sua parte, in ogni sua variazione.

Seguendone il perimetro osserviamo che il tavolo rende episodica la lettura delle opere, esaltando il valore di scoperta e da semplici osservatori diventiamo i naviganti, assumiamo un ruolo in relazione allo spazio e alle opere.

Il museo, attraverso il tavolo, instaura una narrazione che ci comprende.

L'"isola" si presenta con un'opera che colleziona gli oggetti dell'esposizione: una serie di strumenti raccolti che hanno permesso, da oltre un secolo fino ai giorni nostri, la trasmissione e la conservazione della conoscenza. Libri, scritture, macchine, display braille, macchine dattilo braille. Insieme a questi sul tavolo ci sono oggetti da decifrare, oggetti da studiare con tutti i sensi per comprenderne un possibile significato. Nell'insieme, gli oggetti, le opere, si fondono con il loro supporto; i pubblici si fondono tra loro all'interno di un'unica esperienza che è il museo.

Il tavolo "isola" organizza l'esperienza usando categorie della topologia: porta avanti e porta indietro, come un'isola è fatto di insenature, promontori... una geografia che accompagna la visita all'interno di una mappatura mentale che si fa geografica.

Questa è la prima struttura che sottolinea l'importanza del procedere, del movimento, del cammino. Lo stesso cammino che passo passo è stato fatto negli ultimi 150 anni per abbattere i confini tra visivo e non visivo e per poter dichiarare che il museo è il luogo dove l'opera ha luogo, dove trova un senso per tutti attraverso una scrittura che si fa spazio.

4. LA TECNOLOGIA A SUPPORTO DELLA VISITA MUSEALE: OPPORTUNITÀ E LIMITAZIONI

di **Barbara Leporini**

Istituto di Scienze e Tecnologia dell'Informazione del Consiglio Nazionale delle Ricerche (ISTI – CNR, Pisa)

Come accade ormai per molteplici attività quotidiane, anche in ambito museale, e più in generale in caso di accesso alla cultura, le tecnologie sono ampiamente utilizzate in supporto alla visita e per approfondimento dei contenuti. Siti Web, app, audioguide, e molto altro sono sempre più disponibili sul mercato per consentire al visitatore di potersi preparare in vista di una visita ad un sito di cultura o un museo, approfondire dei contenuti durante e dopo la visita, e così via. Quanto però di tutto questo è realmente accessibile ha chi ha difficoltà di vista? Lo stesso dicasi soprattutto di tutti quei supporti tecnologici e digitali che sono in particolar modo disponibili per la persona che visita un museo in autonomia. Tante sono le possibilità che sono offerte ai visitatori tali da far pensare che sicuramente qualcosa vi sia, tanto più che spesso si legge (o ci viene riferito) che presentano caratteristiche di accessibilità. Vediamo un po' meglio nel dettaglio fino a che punto la tecnologia può essere sfruttata per supportare il visitatore con disabilità visiva.

Strumenti utili

In preparazione e per l'approfondimento post visita, siti Web e app offrono molti contenuti, dei quali per la maggior parte sono basati su immagini, o comunque video poco fruibili, in quanto sono insufficienti o con brevi descrizioni, o addirittura privi di contenuti alternativi. Per non parlare poi delle cosiddette visite virtuali, che, allo stato dell'arte, difficilmente sono praticabili per le persone con disabilità visiva.

Un interessante strumento che potrebbe essere utile come supporto alla visita, ma non solo, è un modello 3D interattivo. Si tratta di una riproduzione tridimensionale realizzata con una stampante 3D, arricchita di contenuti audio attivabili dall'utente in base alle proprie preferenze. I monumenti tattili vengono dotati di informazioni aggiuntive di vario tipo e per differenti livelli di approfondimento. In un prototipo di Piazza dei miracoli realizzato a Pisa dal CNR e dall'Università, per ogni monumento sono state previste tre tipologie di informazioni audio (storiche, architetture e pratiche), attivabili tramite pulsanti aventi differenti forme ben riconoscibili al tatto. In questo modo, il visitatore può percepire una panoramica del sito culturale, con specifici approfondimenti, scegliendo quelli di proprio interesse, e dedicandovi il tempo desiderato. Un tale modello, che può riprodurre non solo la parte esterna dei monumenti, ma anche la parte interna, la struttura plantare, così come dettagli in scala maggiore, può essere molto utile anche per scopi didattici.

Strumenti poco efficaci: le audioguide

La parte sicuramente più critica di completa inaccessibilità, o quasi, riguarda i supporti tecnologici che sempre più vengono proposti e resi disponibili al visitatore, quando si intende fare in autonomia una visita museale o culturale. Ci si riferisce in questo caso più comunemente alle cosiddette audioguide. Molto difficilmente queste risultano fruibili per chi non vede, e comunque in alcun modo offrono il supporto che dovrebbero per tale categoria di utenza. Si passa dalle note audioguide di base, costituite da tastierini numerici la cui accessibilità è spesso dichiarata dalla presenza del tasto '5' tattilmente marcato, ma che poi effettivamente sono inutilizzabili in autonomia in quanto è richiesto di leggere il numero dell'opera per la quale si intende ascoltare la descrizione, fino ad arrivare a quelle più avanzate, basate non solo sull'audio ma anche su immagini e video, completamente inaccessibili a chi non vede.

AISTHESIS

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Molte audioguide di ultima generazione riproducono contenuti in base alla lettura di codici QR, tag RFID ed etichette speciali. Anche in questo caso, per quanto le stesse siano di dimensioni molto ridotte, e siano accattivanti per l'utente, rischiano di essere inutilizzabili da chi non vede, sebbene, anche dai video dimostrativi, appaiano molto semplici da utilizzare. E' fondamentale chiedersi se ogni singola azione che viene richiesta al visitatore possa essere eseguita anche senza la vista.

Va detto che le numerose audioguide, più o meno avanzate, più o meno innovative, non sono progettate per dare specifici supporti a chi non vede, come la possibilità di dare informazioni contestualizzate senza richiedere azioni al visitatore, oppure utili per far orientare ed avvicinare l'utente all'opera desiderata, fornendo quindi descrizioni precise, mirate e circostanziate per chi non ha la possibilità di percepire tramite la vista anche particolari e dettagli.

Le audio guide intelligenti

Oggi le tecnologie per supportare tutto questo esistono, si tratta solo di saperle progettare e combinare, in modo da offrire anche servizi contestualizzati e mirati. La ricerca sta proponendo vari prototipi in questa direzione, come la possibilità di supportare il visitatore con guide per il proprio smartphone, e basate su tecnologie per la localizzazione dell'utente. Molte di queste sono, purtroppo, impraticabili, costose, o non per tutti, rischiando di offrire sul mercato soluzioni poco realistiche e tali da essere per utenti specifici. Molti sono comunque i prototipi che vengono progettati e testati da gruppi di ricerca, start-up e società. Anche il CNR di Pisa (l'Istituto di Scienza e Tecnologie dell'Informazione), anche in collaborazione con la società A4 Smart di Venezia, e anche sulla base di precedenti esperienze specifiche maturate nel settore e in ambito tecnologico, lavora sul tema, con la finalità della messa a punto di audioguide per tutti e in grado di supportare in modo specifico, tramite la localizzazione, anche chi ha difficoltà visive.

Le cosiddette audioguide intelligenti, sebbene mai potranno (fortunatamente) sostituire in tutto e per tutto gli operatori professionisti, possono divenire un utile supporto per una visita museale o culturale in autonomia, purché le stesse siano ben progettate e realmente accessibili a tutti.

AISTHESIS

Scoprire l'arte con tutti i sensi

AISTHESIS. Scoprire l'arte con tutti i sensi

Sede della redazione e della direzione:

Museo Tattile Statale Omero - Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio, 28 – Ancona sito www.museoomero.it.

Editore: Associazione Per il Museo Tattile Statale Omero ONLUS.

Direttore: Aldo Grassini.

Direttrice Responsabile: Gabriella Papini.

Redazione: Monica Bernacchia, Andrea Sòcrati, Massimiliano Trubbiani.

Elaborazione suono: Massimiliano Trubbiani.

Lettura testi di: Massimiliano Trubbiani.

Il cd audio della rivista viene inviato a non vedenti e ipovedenti: disponibile su richiesta.