



DTC LAZIO
DISTRETTO TECNOLOGICO
BENI E ATTIVITÀ CULTURALI
CENTRO DI ECCELLENZA

CORSO DI ALTA FORMAZIONE
**Accessibilità museale,
strumenti e tecnologie
assistive**

CORSO DI ALTA FORMAZIONE
**Educazione
al patrimonio e
comunicazione museale**



PROJECT WORK
ANNO ACCADEMICO
2018-2019

INFORMAZIONI

Università degli Studi di Cassino e del
Lazio Meridionale
Dipartimento di Lettere e Filosofia
Direttore

Sebastiano Gentile

Segreteria amministrativa

Filomena Valente

E-mail: fvalente@unicas.it

Tel.: +39.0776.2993561

Fax.: +39.0776.311427

Direzione dei Corsi di Alta
Formazione

“Accessibilità museale, strumenti e
tecnologie assistive”

“Educazione al patrimonio e
comunicazione museale”

Ivana Bruno

E-mail: i.bruno@unicas.it

CONTATTI

**Centro di Eccellenza del Distretto
Tecnologico per i Beni Culturali**

Sito web: <https://dtclazio.it>

Rappresentante UNICAS
del Comitato di Gestione e
Coordinamento (CGCC)

Marilena Maniaci

Professore ordinario di Paleografia
Prorettore alla ricerca e ai progetti
competitivi

E-mail: m.maniaci@unicas.it

**Laboratorio progetto
Museo Facile**

Dipartimento di Lettere e Filosofia
Università degli studi di Cassino e del
Lazio Meridionale

Sito web: [https://www.unicas.it/siti/
laboratori/museo-facile/](https://www.unicas.it/siti/laboratori/museo-facile/)

Responsabile scientifico

Ivana Bruno

Professore associato di Museologia,
critica artistica e del restauro

E-mail: i.bruno@unicas.it

Introduzione

Le attività di laboratorio dei **Corsi di Alta Formazione (CAF)** in **“Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive”** e in **“Educazione al patrimonio e comunicazione museale”** sono state finalizzate allo studio e alla presentazione di progetti mirati alla valorizzazione e fruizione di luoghi culturali e al superamento delle barriere culturali, cognitive e sensoriali nei musei, anche attraverso lo sviluppo e l’applicazione delle nuove tecnologie. Si è voluto in questo modo dare continuità allo spirito che ha animato i corsi, diretti a coniugare in maniera equilibrata ed efficace il “sapere” e il “saper fare”, attraverso un’adeguata combinazione di didattica frontale di taglio innovativo (che affianca alla trattazione teorica l’analisi di buone pratiche) e attività curriculari integrative (laboratori e seminari). L’intento quindi è stato quello di caratterizzare la formazione come un sapere effettivo, che possa cioè tradursi in applicazione, in pratica, in dimensione operativa.

Le attività – coinvolgendo un’ampia gamma di competenze, progettualità e collaborazioni in atto con istituzioni museali, imprese ed enti di ricerca – hanno consentito agli allievi di avviare rapporti professionali, non solo con l’Ateneo di Cassino e le altre Università del **Centro di eccellenza del Distretto tecnologico per i beni culturali**, ma anche con il mondo del lavoro (istituzioni museali, aziende specializzate, imprese), fornendo loro un’occasione di apprendimento e di crescita professionale reale.

I progetti, illustrati in questo quaderno, riguardano la messa a punto di percorsi culturali, di materiali didattici, di ap-

parati e strumenti comunicativi con l’obiettivo primario di favorire l’accessibilità al patrimonio culturale e di migliorare il racconto museale, rispondendo alle sollecitazioni che provengono dal decreto ministeriale 113 del 21 febbraio 2018 (*Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del sistema museale nazionale*) e dalle recenti circolari n. 26 del 25 luglio 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*) e successiva n. 29 del 14 giugno 2019 (*Miglioramento costante del racconto museale*) della **Direzione generale Musei del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo**. L’ottica è stata quella di indurre a lavorare in squadra e con un approccio interdisciplinare, consapevoli che per affrontare le nuove sfide del museo sono necessarie professionalità capaci di operare trasversalmente. In questa direzione è stato fondamentale l’apporto delle istituzioni che hanno collaborato attivamente con l’Università per la buona riuscita dei corsi e per l’elaborazione dei project work, ed in particolar modo l’**Istituto Statale per Sordi di Roma**, dove si è svolta parte dell’attività formativa, la **Galleria Borghese**, terreno di sperimentazione dei progetti di accessibilità, e il **Museo Tattile Statale Omero di Ancona**.

I luoghi coinvolti nei progetti sono la **Galleria Borghese di Roma**, l’**Abbazia di Montecassino**, il **Castello di Gaeta**, il **Ninfeo Ponari di Cassino** e il **Palazzo Zevallos Stigliano di Napoli**.

Ivana Bruno

professore associato in Museologia, critica artistica e del restauro
direttore scientifico dei Corsi di Alta Formazione (CAF) in “Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive”
e in “Educazione al patrimonio e comunicazione museale”
Dipartimento di Lettere e Filosofia - UNICAS

Denominazione del CAF

Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive

Il CAF fornisce le conoscenze necessarie al fine di favorire l'accessibilità al patrimonio museale a tutti i tipi di pubblico, con attenzione alle persone con disabilità, proponendosi

di formare competenze per la progettazione di sistemi informativi, basati sui principi del *Design for all* e sull'utilizzo di tecnologie assistive.

moduli didattici e docenti

INSEGNAMENTO		DOCENTE /ISTITUZIONE DI APPARTENENZA		CFU /ORE
L'accessibilità museale. Introduzione e normativa		Ivana Bruno, UNICAS, Dipartimento Lettere e Filosofia, professore associato di Museologia, critica artistica e del restauro (L-ART/04)		0,5 (4 ore)
L'accessibilità dei contenuti. Gli aspetti linguistici e i principi della semplificazione testuale		Gianluca Lauti, UNICAS, Dipartimento Lettere e Filosofia, professore associato di Storia della Lingua Italiana (L-FIL-LET/12)		0,5 (4 ore)
Metodi e tecnologie assistive nel campo dei beni culturali		Lucilla Boschi, ICOM, coordinatore della Commissione Accessibilità		1 (8 ore)
Metodi didattici e strumenti digitali nell'educazione al patrimonio museale		Antonella Poce, RM3, Dipartimento Scienze della Formazione professore associato di Pedagogia Sperimentale (M-PED/04)		1 (8 ore)
Metodi didattici e strumenti digitali nell'educazione al patrimonio museale. Casi studio		Stefania Vannini, MIBACT, Galleria Borghese, referente accessibilità		1 (8 ore)
Design, sistemi multimediali, audiovisivi e nuove tecnologie interattive		Hubstract Made for Art (Stefano Fiori: audiovisivi; Luigi Vetrani: sistemi multimediali)		1 (8 ore)
Sistemi multimediali e nuove tecnologie per pubblici con disabilità. Casi studio		ETT Electronic Technology Team (Adele Magnelli)		1 (8 ore)
L'accessibilità museale per le persone con disabilità visiva		Aldo Grassini, presidente del Museo Tattile Statale Omero, Ancona		1 (8 ore)
Tavole termoformate e altri strumenti per le persone con disabilità visiva		Annalisa Trasatti, coordinatrice dei servizi educativi del Museo Tattile Statale Omero, Ancona (con la collaborazione della Federazione Nazionale delle Istituzioni Pro Ciechi di Roma)		1 (8 ore)
Visitatore sordo e museo inclusivo. Introduzione		Luca Des Dorides, responsabile della biblioteca, Istituto Statale per Sordi, Roma		0,5 (4 ore)
L'accessibilità museale per le persone con disabilità uditiva		Violante Nonno, operatrice didattica per sordi ai Musei Vaticani, Roma		0,5 (4 ore)
Video LIS e nuove tecnologie per le persone con disabilità uditiva. Casi studio		Luca Bianchi (con Francesca Pallotta), coordinatore della Mediateca, Istituto Statale per Sordi, Roma		1 (8 ore)
TUTOR PROJECT WORK				
Ivana Bruno i.bruno@unicas.it	Stefania Vannini stefania.vannini@beniculturali.it	Hubstract stefano.fiori@hubstract.org b.difazio1@gmail.com	Aldo Grassini/Annalisa Trasatti presidenza@museoomero.it annalisa.trasatti@museoomero.it	Luca Bianchi l.bianchi@ssr.it
TUTOR D'AULA				
Rosa Anna Rinaldi (rosaanna.r@gmail.com)				

Legenda

MIBACT: Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo
MIUR: Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
RM3: Università degli studi Roma Tre
TUSCIA: Università degli studi della Tuscia, Viterbo
UNICAS: Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale

Denominazione del CAF

Educazione al patrimonio e comunicazione museale

Il CAF fornisce le conoscenze necessarie per operare nei settori dell'educazione al patrimonio storico-artistico, della divulgazione scientifica e della gestione dell'attività didattica all'interno dei musei.

Si propone quindi di guidare al corretto utilizzo dei principali sistemi, strumenti e tecniche per una comunicazione efficace all'interno di un museo e per una mediazione culturale in funzione dei diversi tipi di pubblico.

INSEGNAMENTO	DOCENTE /ISTITUZIONE DI APPARTENENZA	CFU/ORE			
Educazione al patrimonio e comunicazione museale	Ivana Bruno, UNICAS, Dipartimento Lettere e Filosofia, professore associato di Museologia, critica artistica e del restauro (L-ART/04)	1 (8 ore)			
Metodologie didattiche e strumenti digitali nell'educazione al patrimonio museale	Stefania Vannini, MIBACT, Galleria Borghese, referente accessibilità	1 (8 ore)			
Mediazione culturale nei musei: aspetti didattici, sperimentali, valutativi	Antonella Poce, RM3, Dipartimento Scienze della Formazione professore associato di Pedagogia Sperimentale (M-PED/04)	1 (8 ore)			
Mediazione culturale nei musei: aspetti didattici, sperimentali, valutativi. Casi studio	Patrizia De Socio, MIUR, Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici e per l'Autonomia Scolastica	1 (8 ore)			
La lingua scritta nei musei: dalla semplificazione ai glossari	Gianluca Lauti, UNICAS, Dipartimento Lettere e Filosofia, professore associato di Storia della Lingua Italiana (L-FIL-LET/12)	1 (8 ore)			
La lingua scritta nei musei: storytelling e altre tecniche di narrazione	Luisa Carbone, TUSCIA, Dipartimento Scienze umanistiche della Comunicazione e del Turismo, ricercatore in Geografia e Sistemi informativi Geografici (M-GGR/01)	1 (8 ore)			
Communication design: metodi e tecnologia per la grafica e l'immagine coordinata	Paolo Marabotto, Accademia Belle Arti Frosinone, professore di Didattica museale (L-ART/04)	1,5 (12 ore)			
Communication design: supporti comunicativi	Lorenzo Mattone, MIBACT, Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio per le province di Frosinone, Latina e Rieti, funzionario architetto	0,5 (4 ore)			
Metodi e tecnologie per la documentazione fotografica	Gaetano Alfano, TUSCIA / UNICAS, docente a contratto ed esperto di documentazione fotografica	2 (16 ore)			
TUTOR PROJECT WORK					
Ivana Bruno i.bruno@unicas.it	Stefania Vannini stefania.vannini@beniculturali.it	Patrizia De Socio patrizia.desocio@istruzione.it	Gianluca Lauti g.lauti@unicas.it	Paolo Marabotto paolomarabotto@gmail.com	Gaetano Alfano gaetanoalfano80@gmail.com
TUTOR D'AULA					
Sara Leone (saraleone0791@gmail.com)					

moduli didattici e docenti

L'obiettivo dei due Corsi, in linea con le nuove sfide del museo, è di sviluppare **competenze trasversali** per favorire l'accessibilità al patrimonio museale da parte di tutti i tipi di pubblico, con attenzione alle persone con disabilità, progettare sistemi informativi basati sul *Design for all* e favorire nuovi approcci per la mediazione del patrimonio.

Project work

Roma, Galleria Borghese

Kit Museo Facile per la Galleria Borghese

Va' dove vuoi, chiedi a chi vuoi, esci quando vuoi

Federica Di Folco, Maria Teresa Gilbo, Eleonora Luongo
Francesca Romano

(CAF Accessibilità museale)

Kit Museo Facile per la Galleria Borghese

A mano libera. Percorso tattile alla Galleria Borghese

Gianluca De Rosa, Martina Frau, Martina Preziosi

(CAF Accessibilità museale)

Monitoraggio & Accessibilità

Strumenti e buone pratiche per un'indagine sui Musei Accessibili

Francesca Gambella, Gloria Gubbiotto,
Martina Santangelo

(CAF Accessibilità museale)

Tutti insieme per Villa Borghese

Natura, arte, architettura

Paola Battimelli, Gianni Garaguso, Noemi Gullo,
Nadia Recchia

(CAF Educazione al patrimonio)

Abbazia di Montecassino

Esploriamo l'Abbazia

Collana editoriale per bambini ciechi e sordi

Andrea Alberto, Doriana Cardile, Margherita Parente,
Ilaria Quattrociochi, Roberto Sasso

(CAF Accessibilità museale)

Una porta su... il Medioevo

Il bestiario e la foresta di pietra

Ilenia Carnevale, Maria Rosaria Giocondo,
Martina Lanni, Elena Pasquale

(CAF Educazione al patrimonio)

Cassino, Ninfeo Ponari

Ninfeo Ponari. Luogo del Cuore

Ummidia incontra Paolina

Ilenia Carnevale, Alessandra Chiarlitti,
Marianna Norcia, Fortunato Redi,
Maria Cristina Tortolani

(CAF Educazione al patrimonio)

Gaeta, Castello Angioino

Comunicare il Castello Angioino di Gaeta

Nuovi apparati comunicativi Museo Facile

Nicola Ancora

(CAF Educazione al patrimonio)

Napoli, Gallerie d'Italia – Palazzo Zevallos Stigliano

Napoli: le impronte di Caravaggio

Percorso accessibile per persone cieche e sorde

Giusy Palma

(CAF Accessibilità museale)

Caravaggio a Napoli

L'arte come strumento di condivisione

Chiara Cascone, Veronica De Angelis

(CAF Educazione al patrimonio)

Università di Cassino e del Lazio Meridionale - Laboratorio progetto Museo Facile

Museo Facile SmART Lab

Social Media, Art, Unicas Lab

Alessandra Chiarlitti, Antonietta Longo,
Marianna Norcia

(CAF Educazione al patrimonio)

Kit Museo Facile per la Galleria Borghese

Va' dove vuoi, chiedi a chi vuoi, esci quando vuoi

All'ingresso di Villa Borghese si era accolti da un'incisione che invitava ogni uomo libero nel parco: un inno alla fruizione.

Scipione accoglieva chiunque avesse il desiderio di visitare la sua Villa e questo amore per la condivisione è lo stesso di chi, lavorando nel campo dell'accessibilità, tenta di infrangere le barriere, fisiche o immateriali, tra il museo e chi lo visita, affinché ognuno trovi nell'esperienza museale la sua dimensione, il piacere di prendere parte ad un evento e sentirsi parte attiva dell'evento stesso.

Il **Kit Museo Facile** si inserisce in questa

missione fornendo strumenti per la fruizione della Galleria. Un supporto discreto che accompagna il visitatore in una visita libera, proprio come Scipione l'aveva pensata. Il visitatore sarà accompagnato e mai obbligato a seguire l'itinerario di visita, il quale è suggerito e non imposto grazie alle opzioni di scelta proposte nel kit.

A tutti noi, potenziali fruitori, la responsabilità di essere custodi della Villa, proprio come recitava la tavola marmorea posta all'ingresso, custodi quindi responsabili di quanto ci è stato lasciato e con la consapevolezza di essere detentori di un sapere e di una bellezza che ha pochi eguali.

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Rosa Anna Rinaldi

Docenti di riferimento:
Dott. Luca Bianchi
Prof.ssa Ivana Bruno
Prof. Aldo Grassini
Prof. Paolo Marabotto
Dott.ssa Annalisa Trasatti
Dott.ssa Stefania Vannini

Tematica:
Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive

Obiettivi:
Mettere in luce l'identità del museo, la figura e la personalità del suo committente Scipione Borghese, con un percorso accessibile e aperto all'accoglienza

Destinatari:
Ogni tipologia di pubblico, compresi bambini, con particolare attenzione ai fruitori sordi, ciechi, ipovedenti

Prodotti:
Mappa tattile del primo piano della Galleria in postazione fissa nel portico con indicazione delle opere di Gian Lorenzo Bernini. Sacca trasparente a tracolla formato A3 contenente:

- un "Lascia passare" con QR Code per accesso a video LIS e audiodescrittivi
- mappa del primo piano della Galleria con l'ubicazione delle due opere prese finora in esame
- tavole tattili delle opere prese in esame
- pieghevole per i bambini
- cuffietta monouso

Curatori:
Federica Di Folco
Mariateresa Gilbo
Eleonora Luongo
Francesca Romano

1. Descrizione del progetto

Nell'ottica di un'educazione estetica inclusiva all'interno della Galleria Borghese è stato presentato un progetto che pone, nello specifico, l'attenzione alla fruizione di alcune delle opere scultoree di Gian Lorenzo Bernini presenti nel Museo, in particolar modo **l'Apollo e Dafne** e il **David**. L'obiettivo è quello di rendere accessibile la collezione ad ogni

tipologia di pubblico, compresi i bambini, con particolare attenzione ai fruitori sordi, ciechi e ipovedenti e di avvicinare gli abitanti del territorio al Museo, rendendo fruibile liberamente e agevolmente la Galleria. La proposta elaborata risponde ad esigenze di comunicazione e trasmissione delle informazioni affinché la singola persona possa trovare la modalità più consona alle proprie necessità. I contenuti sono stati modulati

per andare incontro a specifiche esigenze comunicative e si è pensato ad uno strumento di conoscenza e approfondimento snello, accattivante ed interattivo e nello stesso tempo portatile: un kit prenotabile presso il Museo. In una borsa a tracolla trasparente sono contenuti vari supporti didattici tra cui uno in formato pantone - un lascia passare - composto da schede chiare e intuitive. Su ogni scheda del lascia passare due QR Code sono attivabili tramite

semplici programmi di lettura presenti sui nostri smartphone: un QR Code liscio al tatto, per la riproduzione di video LIS sottotitolati, e uno percepibile tattilmente, per la riproduzione degli audio descrittivi. Si è scelto per entrambi i supporti multimediali un linguaggio semplice, coinvolgente e in prima persona, in cui è il cardinale Scipione Borghese stesso che racconta, che spiega, che intrattiene il pubblico con aneddoti, commenti e curiosità.



1.

1. Fronte del pieghevole "Osserva e scopri. David, Gian Lorenzo Bernini. Museo Galleria Borghese, Roma", destinato ai bambini per la fruizione autonoma
2. Pieghevole strutturato su tre ante con una scheda ripiegata
3. Interno del pieghevole con informazioni relative alla figura di Scipione Borghese, la Villa, la presentazione della scultura del David e relativi focus di approfondimento



2.



Benvenuto al Museo di Galleria Borghese!

Ti trovi all'interno di uno dei Musei più ricchi e preziosi al mondo legato alla storia di un grande collezionista, il cardinale Scipione Borghese, e degli artisti da lui amati.

Scopriamo insieme la storia del "David", opera dello scultore Gian Lorenzo Bernini.

Scipione Borghese e la Villa

Il cardinale Scipione Borghese è stato uno dei più grandi collezionisti di opere d'arte a Roma. Capace di raccogliere nella sua Villa le opere di grandi artisti come Bernini, Caravaggio, Raffaello, Tiziano e molti altri, dipinti esposti accanto ad opere di arte antica.

I lavori per la costruzione della Villa iniziarono nel 1607. Terminati i lavori decise di scrivere un messaggio di benvenuto all'ingresso della Villa, proprio per accogliere i suoi ospiti: "Va dove vuoi, chiedi ciò che vuoi, esci quando vuoi. Più che per il proprietario qui tutto è allestito per l'ospite".

Un invito alla scoperta!

Una grandiosa statua in marmo bianco che rappresenta un giovane ragazzo. Bernini inizia a scolpire questa statua nel 1623 e la termina in soli sette mesi. Un vero e proprio record!

Stai osservando "David", un giovane pastore scelto per combattere contro il terribile gigante Golia. La sua storia è raccontata nella Bibbia.

E ora...azione!

David prende un sasso, lo sistema nella fionda di corda, si prepara a lanciargli ruotando il corpo verso destra per darsi la spinta.

Un ultimo sguardo in direzione dell'avversario e...

Bernini ha catturato proprio il momento prima del lancio!

"Vorrei stupire i miei ospiti! Dicono che Gian Lorenzo Bernini sia capace di rendere il marmo "vivo", "morbido" e "leggero". Voglio proprio lui!"
Scipione Borghese

Dicevano di Gian Lorenzo Bernini "Il pregio maggiore del suo scarpello fu quello di vincere la difficoltà e rendere il marmo pieghevole come la cura!"
Frase scritta da Filippo Baldinucci storico dell'arte e pittore italiano

Istruzioni per
Fai attenzione ai
Ricorda che tutto è
Cambia spesso pu
Non smettere mai di
Chiedi ciò ch
e...
avrà bisogno di

Gian Lorenzo Bernini 1598 - 1680

Grande scultore, architetto, pittore e disegnatore italiano. Nato a Napoli e figlio di Pietro Bernini, anche lui scultore. Proprio dal padre imparò i segreti della scultura iniziando fin da giovanissimo a fare pratica con marmo, scalpello, spatola e lima. Per la famiglia Borghese realizzò grandi sculture destinate a rendere più bella la Villa del Cardinale Scipione a Roma.

Osservando le sue opere, sembra quasi che per Gian Lorenzo scolpire il marmo fosse un gioco da ragazzi!

Le sue opere hanno influenzato moltissimi artisti ed è considerato uno dei più grandi scultori mai esistiti.



GALLERIA BORGHESI

Corso di Arte Formale
Accessibilità Museale, Strumenti
All'interno del progetto "ID"

Progetto grafico e testi: E...

Riproduzioni fotografiche: Gianluigi Rangone

È fondamentale accompagnare il fruitore nella comprensione sia dell'ambiente in cui si trova, sia della figura del cardinale, nonché dell'opera presa in esame.

Sono stati inoltre individuati due temi attorno ai quali far ruotare comprensione e analisi delle opere: il coraggio e il desiderio, rispettivamente per il **David** e **Apollo e Dafne**. Particolare attenzione è stata posta nel fornire le informazioni al pubblico cieco evitando

rimandi a ciò che non sia immediatamente esperibile. A supporto degli audio descrittivi si è pensato alla realizzazione di tavole tattili con le riproduzioni a rilievo delle opere e di alcuni particolari. Pensando al pubblico dei più piccoli, invece, è stato realizzato un pieghevole con contenuti inerenti alla Villa e alle sculture berniniane, il tutto redatto utilizzando un linguaggio semplice e ponendo l'attenzione sui criteri di alta leggibilità nella

scelta del font e dei colori. Il pieghevole è stato pensato per una fruizione autonoma e la presenza di una scheda attività ne presuppone l'utilizzo esclusivo, senza quindi la riconsegna del prodotto.

Osserva e scopri!

1. Volto
"Per favore, lo specchio un pochino più su, più a destra, ancora un pochino!"
 Si racconta che il volto di David sia in realtà l'autoritratto di Gian Lorenzo Bernini. L'espressione del volto racconta lo sforzo e la concentrazione dello scultore nel lavorare il marmo, ma anche quello che prova David guardando il suo avversario.

2-3. Saccoccia e fionda
 A tracolla, David ha la saccoccia con i sassi da lanciare con la fionda di corda contro il gigante Golia.

4. Corazza
"Aiuto, con questa corazza non riesco a muovermi!"
 La corazza impediva a David di muoversi. Decise quindi di toglierla e difendersi con la sola fionda.

5. Lira
 Strumento musicale a corde che David suonò dopo aver sconfitto il gigante Golia. Decorata con la testa di un'aquila, uno dei due animali che compare nello stemma della famiglia Borghese.

3.

Scegli il punto da cui osservare l'opera e realizza qui il tuo schizzo!

A.

Ora prova a scrivere un finale diverso dalla storia!

David, di fronte al gigante Golia, era pronto a lanciare il suo sasso. Mette la mano sinistra nella saccoccia dove aveva riposto i sassi, quando si accorge che...

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Firma

.....

B.

David
 Gian Lorenzo Bernini
 Museo
 Galleria Borghese
 Roma

Osserva e scopri!

4.

4. Esterno del pieghevole con informazioni sulla vita dell'artista Gian Lorenzo Bernini, due citazioni sull'artista, istruzioni d'uso del pieghevole, crediti e immagine di copertina

- A. Scheda attività destinata alla produzione grafica: realizzare graficamente il proprio schizzo dell'opera scegliendo il punto di vista da cui osservarla
- B. Scheda attività destinata alla produzione scritta di fantasia: inventare un finale della storia diverso da quello narrato

2. Conclusioni

Lavorando nell'ambito del turismo e della didattica museale sappiamo quanto sia strategico coinvolgere e appassionare il pubblico. I materiali progettati per questo kit sono stati pensati per poter rendere possibile tutto ciò, ponendo attenzione alle persone con disabilità visive, uditive e cognitive, presentandoli come forme di esperienza aumentata per tutti i tipi di pubblici: la lettura di un'opera d'arte deve coinvolgere tutti i sensi e il visitatore si deve sentire libero di scegliere come e quando usufruire dei materiali didattici messi a disposizione.

3. Prospettive

Il progetto è un prototipo replicabile nel metodo, nella struttura e nei contenuti che potranno essere ampliati, arricchiti e modulati con altri percorsi di visita all'interno della Galleria Borghese. Per un approccio qualitativamente alto e coinvolgente della Galleria sarebbe auspicabile che la fruizione dei materiali predisposti nel kit possa, in futuro, avvenire nel consueto percorso di visita, pensando a tavole tattili su supporti fisici, all'utilizzo di realtà virtuale e all'inclusione di un'offerta didattica rivolta al pubblico scolastico con la mediazione di operatori specializzati lì dove risulti necessario.



5. "Lascia passare" con QR Code per accesso a video LIS e audiodescrittivi

A mano libera

Percorso tattile alla Galleria Borghese

Curatori:
Gianluca De Rosa
Martina Frau
Martina Preziosi

A mano libera

L'accessibilità al patrimonio culturale, attraverso strumenti e tecnologie utili per un pubblico con disabilità, rappresenta l'obiettivo primario del Corso di Alta Formazione in cui il progetto **A mano libera** nasce e si sviluppa.

Questo tema è diventato centrale negli ultimi anni, in cui l'attenzione verso le categorie più deboli è aumentata non solo a livello sociale ma anche, e soprattutto, a livello culturale. Il ruolo stesso di tali categorie non è più solo "passivo" ma "attivo" e "partecipato".

In quest'ottica la Galleria Borghese di Roma, in occasione delle Giornate europee del Patrimonio 2019, ha organizzato, grazie all'iniziativa della dott.ssa Stefania Vannini, l'evento Tutti insieme

per Villa Borghese. Percorso di Arte, Natura e Architettura dedicato principalmente a utenti con vari tipi di disabilità. All'interno di questo evento è stato organizzato un percorso di esplorazione tattile che rappresenta la base di partenza per lo sviluppo del progetto oggetto di questo studio.

A mano libera si propone, dunque, di realizzare supporti e prodotti utili a questo percorso di visita tattile, per renderlo accessibile a qualsiasi tipologia di utente, con particolare attenzione alle persone con disabilità visiva.

Coordinamento CAF:

Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:

Dott.ssa Rosa Anna Rinaldi

Docenti di riferimento:

Prof. Gianluca Lauti

Prof. Paolo Marabotto

Dott.ssa Stefania Vannini

Tematica:

Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive

Obiettivi:

Ideazione e realizzazione di supporti tattili in grado di consentire alle persone con disabilità visiva di avvicinarsi alle opere presenti negli spazi esterni alla Galleria Borghese; guidare alla conoscenza del suo committente Scipione Borghese

Destinatari:

Persone cieche e ipovedenti

Prodotti:

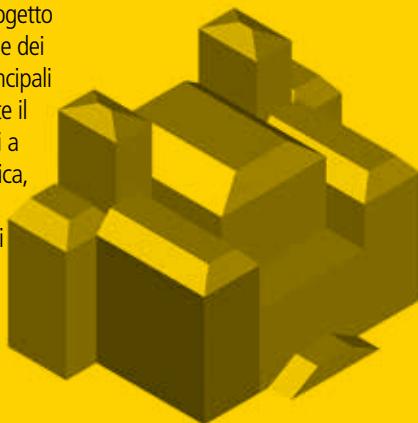
Riproduzione tridimensionale del Casino; libro tattile del percorso; ricostruzione della statua colossale; cartoline tattili ricordo

1. Descrizione del progetto

Il lavoro consiste nella progettazione di supporti tattili per il percorso ideato dalla dott.ssa Stefania Vannini e sperimentato in occasione dell'evento Tutti insieme per Villa Borghese. Percorso di Arte, Natura e Architettura, il 21 settembre 2019 per le Giornate europee del Patrimonio. Il percorso include opere presenti nel piazzale Scipione Borghese e nel portico della Galleria Borghese di Roma.

2. Studio preliminare

La fase iniziale del lavoro ha previsto la connotazione definitiva del percorso tattile e la raccolta di spunti progettuali che ci guidassero nella scelta di materiali, tecniche, forma e contenuti del nostro progetto oltre che la preparazione dei testi descrittivi delle principali opere incontrate durante il percorso che, sottoposti a semplificazione linguistica, sarebbero poi andati a confluire in registrazioni fruibili mediante QR Code.



1.

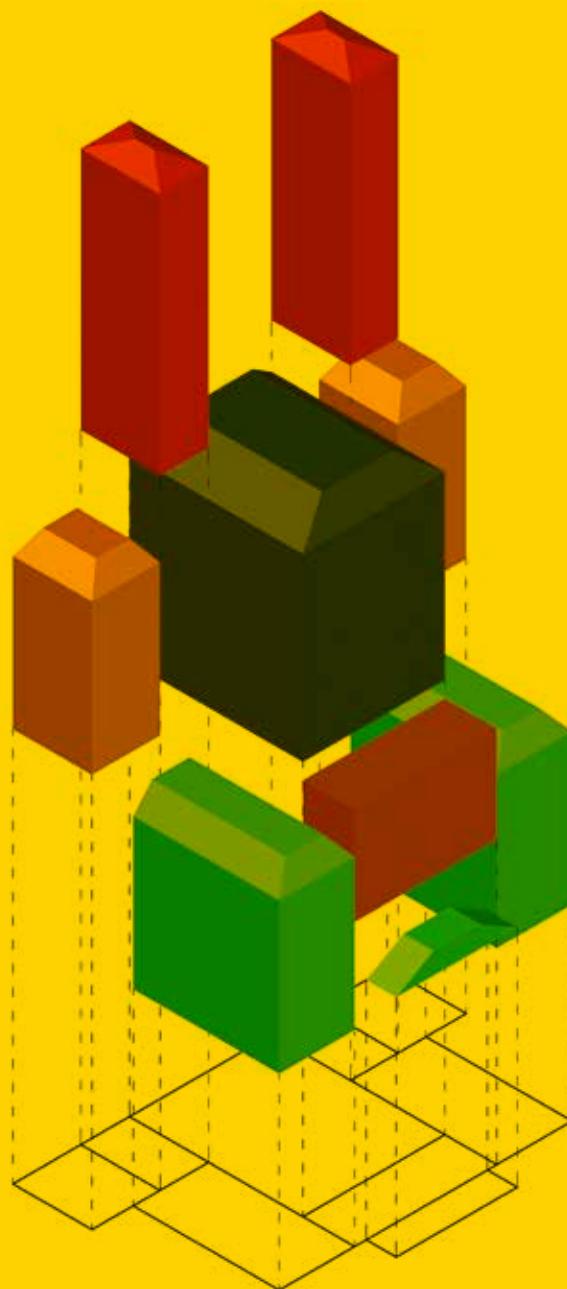
3. Prodotti

• Modello tridimensionale

Si configura come il migliore strumento di comprensione dell'edificio per persone cieche data la fedeltà della riproduzione. Nel nostro caso si tratta di un modello semplificato del Casino Borghese scomponibile in nove porzioni, ognuna identificata da caratteri numerici in braille. Gli elementi sono: corpo scala, portico, corpo centrale, coppia di torrini, coppia di corpi laterali e coppia di corpi retrostanti.

1. Modello tridimensionale della Galleria Borghese (autore: Martina Frau)

2. Esploso assonometrico della Galleria Borghese (autore: Martina Frau)



2.

• Libro tattile

Tra le varie tecniche analizzate usate per la realizzazione di pubblicazioni tattili, si è optato per la tecnica del termoform. Le pagine vengono realizzate su foglio plastico formato sulla base di una matrice grazie al calore. Noi proponiamo la sovrapposizione di fogli stampati con immagini a colori e caratteri alfanumerici con fogli di plastica trasparente, che riportano gli stessi disegni a rilievo e scritte in braille. Questo tipo di pubblicazione ha il vantaggio di coinvolgere vedenti, ipovedenti e ciechi, di essere resistente anche in ambiente esterno, lavabile, permettere la sovrapposizione di caratteri braille e alfanumerici, l'uso di colori che facilitano la comprensione agli ipovedenti e la stampa su entrambi i fronti. Tutti i testi in caratteri alfanumerici sono redatti con il carattere ad alta leggibilità anche per dislessici "EasyReading".

Le pagine sono rilegate mediante anelli apribili cosicché il quaderno possa essere modificabile in base alle esigenze; sarà inoltre corredato di laccio che ne faciliti l'uso. La pubblicazione si compone di 10 tavole della misura di 25x18 cm:

1. Copertina
2. Lex hospitalis
3. Piazzale Scipione Borghese
4. Prospetto dell'edificio
5. Stemma araldico Borghese
6. Sarcofago strigliato
7. Portico
8. Piede di statua colossale
9. Ercole in riposo
10. Crediti

• Ricostruzione della statua colossale

Con la stessa tecnica adoperata per il libro tattile si propone la realizzazione di una tavola formato A4 da collocare al fianco del frammento di piede della statua colossale. La tavola propone il rilievo

del piede completato con la figura umana restituita in forme semplificate e posizione ipotetica. Al fianco si colloca il rilievo della statua di Ercole, sempre compresa nel percorso, per rendere l'idea delle dimensioni colossali dell'opera originale, tre volte le dimensioni naturali.

• Cartoline

Le cartoline tattili riproducono i soggetti principali incontrati dagli utenti durante il percorso:

- Ritratto del cardinale Scipione Borghese
- Facciata del Casino nobile
- Stemma araldico Borghese
- Sarcofago strigliato
- Piede di statua colossale

Queste riportano delle didascalie redatte con il carattere ad alta leggibilità "EasyReading" e sono corredate di QR Code.

• QR Code e testi

Le cartoline sono corredate di QR Code grazie ai quali l'utente ha la possibilità di accedere alle tracce audio esplicative del soggetto della cartolina. Il codice, inquadrato tramite smartphone, consente di ascoltare le registrazioni prodotte a partire da testi da noi redatti e poi sottoposti ad un processo di semplificazione linguistica al fine di renderli comprensibili ad un pubblico il più vasto possibile.

3. Copertina del libro tattile (autore: Martina Preziosi)

4. Tavola 5 del libro tattile (autori: Martina Frau e Martina Preziosi)

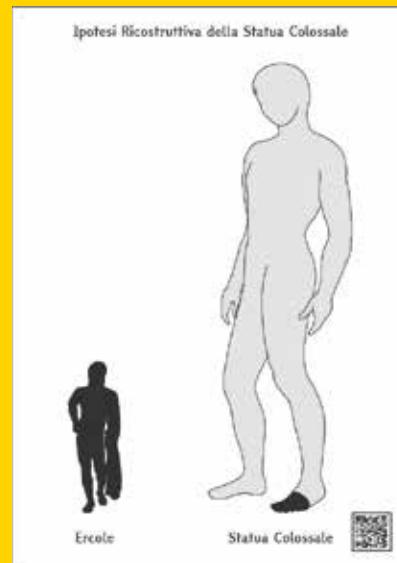


3.



4.

5. Ricostruzione delle proporzioni della statua colossale e confronto con proporzioni naturali (autore immagini: Martina Frau e Martina Preziosi)



5.

4. Conclusioni

Il lavoro è stato estremamente stimolante e formativo, i continui confronti e revisioni hanno permesso di acquisire maggiore consapevolezza rispetto alle problematiche trattate, oltre che una maggiore maturità nell'affrontare le difficoltà connesse alla progettazione di supporti utili a visite guidate destinate a utenti con disabilità visive.

Le visite presso il Museo Tattile Statale Omero e la Federazione Nazionale delle Istituzioni Pro Ciechi hanno consentito di venire a contatto con professionalità esperte del settore e di osservare le attività svolte per realizzare i prodotti migliori a supporto di persone con disabilità visiva.

Osservare da vicino tali attività ha permesso di acquisire un atteggiamento critico tale da consentire di sviluppare al meglio l'allestimento del percorso e i prodotti finali.

5. Prospettive

Si prevede la realizzazione di un prototipo dei prodotti progettati al fine di proporli quali strumenti utili per le visite al Museo della Galleria Borghese, mediante creazione di eventi e attività speciali dedicate. Questo passaggio consentirebbe, inoltre, di creare l'opportunità di formare personale specializzato che guidi l'utente all'interno di tali percorsi.

Nel caso in cui il materiale risulti gradito dall'utenza, si potrebbe proporre la riproduzione dei supporti in più larga scala al fine di renderli disponibili presso il bookshop del museo.

La speranza è che tale progetto rappresenti un modello replicabile anche per altri musei, fungendo da stimolo per la scelta di muoversi nella stessa direzione da parte di altre istituzioni culturali, pubbliche e private.



6. Serie di cartoline tattili

Monitoraggio & Accessibilità

Strumenti e buone pratiche per un'indagine sui Musei Accessibili

Curatori:
Francesca Gambella
Gloria Gubbiotto
Martina Santangelo



Il progetto **Monitoraggio & Accessibilità** si muove sostanzialmente su due fronti:

1. Lo studio e l'analisi attraverso l'osservazione diretta di un campione di attività svoltesi alla Galleria Borghese ed in altri contesti museali, al fine di offrire un quadro, per quanto parziale, il più possibile puntuale ed analitico.
 2. La realizzazione di strumenti funzionali alla progettazione, allo sviluppo e al monitoraggio delle attività accessibili, che rispondano alle attuali linee guida sulla fruizione del patrimonio culturale.
- Il risultato di tale studio consiste nella messa a punto di: un questionario di gradimento ed

efficacia delle iniziative di accessibilità/inclusione; una scheda di analisi dei progetti di accessibilità; una tabella complessiva delle esperienze di monitoraggio condotte, pensata come modello di buone pratiche

per chi progetta in funzione dell'accessibilità museale, poiché descrittiva delle iniziative accessibili già svoltesi e sottoposte a monitoraggio e quindi comprensiva di elementi positivi e criticità riscontrate.

Si propone inoltre un modello di mappa interattiva online in grado di fornire informazioni semplici ed immediate sugli eventi e le attività di una determinata area geografica o realtà museale.

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Rosa Anna Rinaldi

Docenti di riferimento:
Dott. Luca Bianchi
Prof.ssa Ivana Bruno
Prof. Aldo Grassini
Dott.ssa Francesca Pallotta
Prof.ssa Antonella Poce
Dott.ssa Annalisa Trasatti
Dott.ssa Stefania Vannini

Tematica:
Monitoraggio delle iniziative di accessibilità in ambito museale

Obiettivi:
Elaborazione di strumenti per il monitoraggio di attività accessibili, sulla base dei modelli di rilevamento già esistenti; attuazione degli strumenti per la realizzazione di una mappatura delle iniziative di accessibilità della Galleria Borghese e di altre realtà museali nazionali

Destinatari:
Addetti ai lavori di enti pubblici e istituzioni private operanti nel settore culturale, professionisti del settore museale, referenti per l'accessibilità museale, studenti

Prodotti:
Questionario di gradimento; scheda di analisi delle iniziative e dei progetti di accessibilità; tabella riassuntiva delle esperienze di monitoraggio condotte; mappa open source per la ricerca e la visualizzazione delle iniziative accessibili, fruibile online attraverso la piattaforma Google Maps

1. Descrizione del progetto

• Questionario di gradimento

Questo prodotto è stato sviluppato in più fasi e testato di volta in volta durante l'iniziativa Racconti da Museo.

- Percorsi per sordi e udenti presso la Galleria Borghese, al fine di ottenere le seguenti caratteristiche:
- Formulazione chiara, semplice e sintetica delle domande
 - Una veste grafica leggera, gradevole ed accattivante
 - Domande mirate ad ottenere un riscontro

chiaro ed esaustivo relativo all'accessibilità dei luoghi, delle collezioni e delle attività proposte, alle condizioni di accoglienza e visita, allo stato emotivo suscitato nei partecipanti

- Domande utili ad un monitoraggio universale, capace di sondare esigenze ed impressioni di tutti i visitatori e non solo delle persone con disabilità
- Capacità di stimolare il visitatore a riflettere sulla propria esperienza di visita, sul tipo di rapporto che ha instaurato con il museo, dal punto di vista culturale ed emotivo

EMOZIONI 😊 😐 😞

11. DURANTE L'EVENTO COME TI SEI SENTITO?
(Puoi scegliere anche più di una risposta)

Felice Interessato Coinvolto
 Triste Annoiato
 Nervoso Calmo

12. L'ACCOGLIENZA È STATA PER ME:

Ottima Migliorabile

13. MUOVERSI ALL'INTERNO DEL PERCORSO:

Semplice Difficile

Perché?

HAI ALTRI CONSIGLI O CO

.....

CHI SEI 👤 👤 👤 ♿ 🦻 🦻

1. SESSO:

Maschio Femmina

2. ETÀ:

<18 18-35 35-55 >55

3. SEI UN VISITATORE CON DISABILITÀ?

Sì No

Se sì, quali?

QUANTO VIVI I MUSEI 🏛️

4. È LA PRIMA VOLTA CHE VESITI QUESTO MUSEO?

Sì No

5. IN UN ANNO QUANTE VOLTE VAI A VISITARE I MUSEI?

Più di 10 7 - 10 4 - 6
 1 - 3 Nessuna

L'ATTIVITÀ 🗣️ 🦻 🦻

6. COME HAI SAPUTO DI QUESTO EVENTO?

Tramite social Tramite internet
 Tramite passaparola

STATI:

Noiosi
 Poveri di informazioni

IMPORTANTE DELLA VISITA?

Sì
 No

mi interessi
ai miei amici/parenti
in collaborazione con altri pubblici

ALTRE PERSONE?

Poco Per niente

1. Questionario di gradimento

2.



3.



4.



5.

• Tabella riassuntiva

Le esperienze di monitoraggio condotte confluiscono in una tabella pensata come un compendio immediato per addetti ai lavori, perché contenente le informazioni essenziali ed una valutazione complessiva delle attività e dei progetti inseriti, da approfondire con le singole schede.

6.



• Trasposizione digitale

Le schede di analisi e la tabella riassuntiva sono inserite in un prospetto interattivo fruibile online, pensato per addetti al settore dell'accessibilità museale, ma anche per gli utenti interessati a prendere parte alle iniziative. La nostra proposta consiste nella creazione di una mappa per la ricerca e la visualizzazione delle iniziative accessibili sulla piattaforma Google Maps al seguente link: <https://www.google.com/maps/d/u/0/viewer?mid=171x-7UBQ2RuaAirkctdrKbVq7aBITVm9&ll=42.24049908039369%2C13.366499400000066&z=7>.

La mappa si presta facilmente

a modifiche ed integrazioni, anche di user generated content relativi ad eventi ed attività organizzati in qualsiasi area geografica e contesto museale. Offre, inoltre, il vantaggio di essere facilmente condivisibile. Le attività sono organizzate in quattro categorie: attività rivolte al pubblico sordo, attività formative in materia di accessibilità, attività rivolte al pubblico socialmente svantaggiato, attività rivolte al pubblico cieco ed ipovedente.

• Creazione di un logo originale del progetto



Monitoraggio
& Accessibilità

2. Roma, Galleria Borghese, Racconti da Museo del 12 settembre 2019

3. Roma, Museo Palatino, FamiLIS Museum del 13 ottobre 2019

4. Roma, Biblioteca Nazionale Centrale, A spasso con le dita. Le parole della solidarietà dal 3 al 6 dicembre 2019

5. Roma, Villa Borghese, Tutti insieme per Villa Borghese del 21 settembre 2019

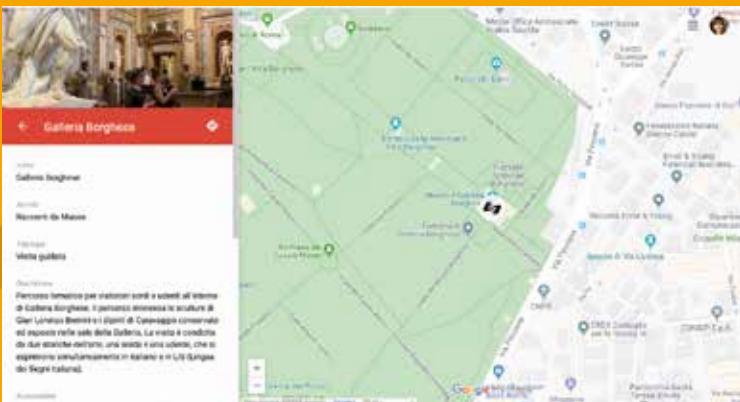
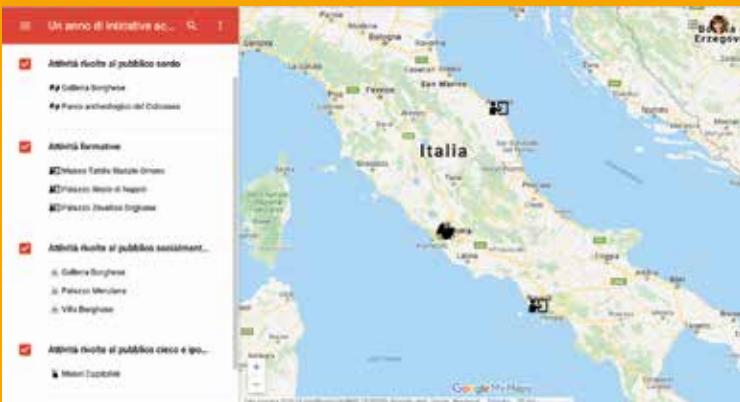
6. Roma, Galleria Borghese, LiberaMente del 20 giugno 2019

7. Mappa online realizzata attraverso il servizio MyMaps della piattaforma Google Maps

8. Mappa online realizzata attraverso il servizio MyMaps della piattaforma Google Maps, scheda relativa a Racconti da Museo

7.

8.



Femmina

2. Conclusioni

Il progetto ha condotto all'elaborazione di due strumenti per il monitoraggio – il questionario e la scheda di analisi delle iniziative e dei progetti di accessibilità – e ha previsto la loro applicazione, utile ai fini del loro miglioramento, in occasione di eventi e attività che hanno avuto luogo durante il periodo di svolgimento del CAF. Il questionario, in particolare, è stato utilizzato durante le fasi di monitoraggio dell'iniziativa Racconti da Museo. Percorsi per sordi e udenti, organizzata dalla Galleria Borghese di Roma in collaborazione con l'ISSR. Infine i dati raccolti durante le operazioni di monitoraggio ed inseriti nelle schede di analisi sono stati riorganizzati in una tabella riassuntiva e nella sua trasposizione digitale, realizzata attraverso il servizio MyMaps della piattaforma Google Maps.



9. Roma, Palazzo Merulana, Memory Art Café del 26 settembre 2019

10. Ancona, Museo Tattile Statale Omero, visita degli studenti del CAF, esplorazione tattile delle opere

11. Napoli, Palazzo Zevallos, visita degli studenti del CAF, esplorazione delle tavole tiflodidattiche, Memory Art Café del 26 settembre 2019



10.

3. Prospettive

Si propone, come prospettiva per il futuro del progetto, lo studio di una possibile conversione degli attuali strumenti di monitoraggio in strumenti digitali fruibili online. Il questionario e le schede di analisi, infatti, non sono stati elaborati per uno specifico contesto museale o per una particolare tipologia di visita e di utente, ma sono stati pensati con caratteristiche universali, pertanto potenzialmente impiegabili in contesti e situazioni differenti e rispondenti alle esigenze di diverse tipologie di pubblico.



11.

Tutti insieme per Villa Borghese

Natura, Arte, Architettura

Curatori:
Paola Battimelli
Gianni Garaguso
Noemi Gullo
Nadia Recchia

Tutti insieme per Villa Borghese. Natura, Arte e Architettura è un percorso museale ideato e realizzato dalla dott.ssa Stefania Vannini, referente per l'accessibilità alla Galleria Borghese di Roma e impegnata da anni nel settore della mediazione del patrimonio culturale, la quale ha voluto proporre presso la Galleria Borghese un tour del tutto eccezionale. Dedicato al cardinale Scipione Borghese e svolto all'esterno della Galleria, negli spazi del magnifico parco pensato e abbellito dallo stesso collezionista, il percorso include opere presenti nel piazzale Scipione Borghese e nel portico della Galleria Borghese di Roma.

La nuova proposta, sperimentata in occasione delle **Giornate europee del Patrimonio**, il 21 settembre 2019, si rivolge a tutti i tipi di pubblico, anche con disabilità, e comprende un percorso di esplorazione tattile oltre ad essere arricchita dalle narrazioni di persone con

disabilità con le quali la dott.ssa Vannini ha avviato iniziative per facilitare la loro partecipazione alla vita culturale del museo. Il nostro contributo è stato mirato ad approfondire lo studio delle fonti letterarie, documentarie e fotografiche per fornire supporti visivi alla visita e proposte alternative di percorso in base alle esigenze e agli interessi dei visitatori. Pertanto abbiamo elaborato proposte di attività diverse, da realizzare a seconda del pubblico che ne prende parte ed in base alle condizioni atmosferiche del luogo. Grazie allo studio delle fonti, inoltre, è stato possibile ricostruire l'itinerario che Scipione era solito fare insieme ai suoi ospiti, romani o forestieri, che avevano il privilegio di ammirare in piena libertà le bellezze della Villa. Il tour vuole così far vivere la stessa esperienza ai visitatori attraverso un percorso guidato ed animato e avvicinarli sempre di più alla conoscenza della storia della Villa e della figura del cardinale Scipione Borghese.

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Sara Leone

Docenti di riferimento:
Dott. Gaetano Alfano
Prof.ssa Ivana Bruno
Prof. Gianluca Lauti
Prof. Paolo Marabotto
Dott.ssa Stefania Vannini

Tematica:
Educazione al patrimonio culturale

Obiettivi:
Invitare i visitatori e soprattutto gli abitanti del quartiere a conoscere Villa Borghese e in seguito la Galleria sotto una prospettiva diversa da quella abituale, nell'ottica di approfondire la figura e gli interessi di Scipione Borghese e di cogliere appieno l'identità del museo

Destinatari:
Residenti del quartiere, visitatori di fascia scolare, persone con disabilità

Prodotti:
Proposta di itinerario; adesivo fustellato da distribuire ai visitatori; kit con immagini d'epoca da mostrare durante la visita (tavola con spirale)



1. Adesivo fustellato da distribuire all'inizio della visita

1. Descrizione del progetto

Obiettivo principale del nostro progetto è quello di invitare a conoscere la Villa e in seguito la Galleria sotto una prospettiva diversa da quella a cui il visitatore è abituato. Desideriamo far conoscere ai cittadini romani il sogno di un uomo del Seicento, il cardinale Scipione Borghese, tanto amante della vita e dell'arte da voler erigere alla sua passione un monumento, a metà strada tra una camera delle meraviglie e un giardino delle delizie. La storia della Galleria Borghese comincia nei primi anni del Seicento quando Scipione Borghese, figlio di una delle famiglie più illustri di Roma, cardinale e nipote di papa Paolo V, grande estimatore delle arti, decide di regalare alla sua straordinaria collezione di opere antiche e moderne una cornice degna del suo valore. A quei tempi avere una collezione era motivo di prestigio e dava l'occasione di invitare viaggiatori illustri e grandi personalità. Portava lustro ma era anche un efficace strumento politico. La tradizione ospitale della Villa è chiaramente citata nella guida di Roma pubblicata nel 1628 da Pompeo Totti, il quale rilevava la bellezza e la ricchezza del complesso,

1.

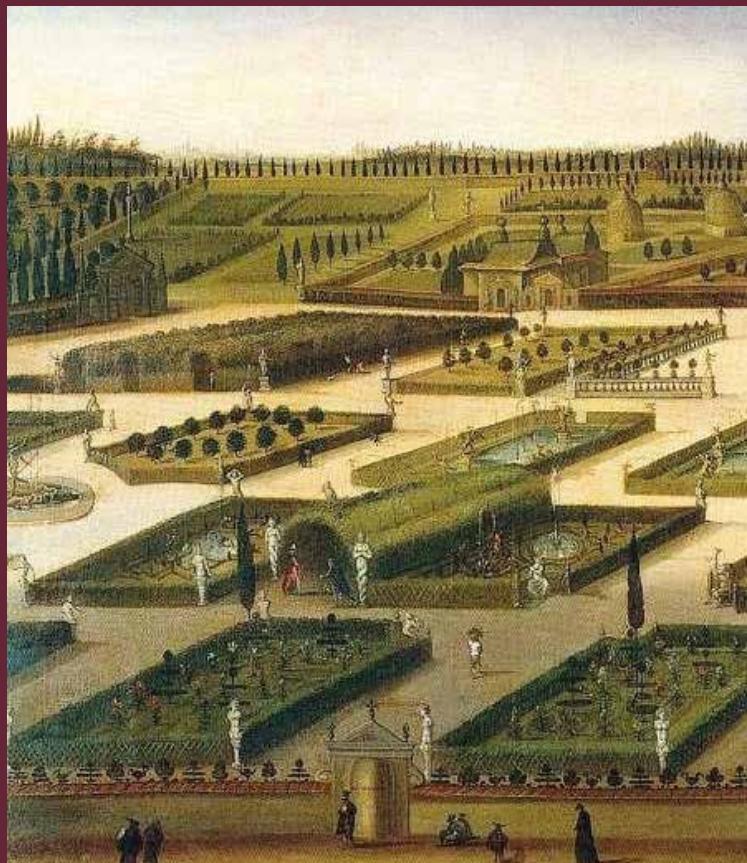


aspetti comuni però anche ad altre ville, ma sottolineava "La cortesia con che vi si trattano e la libertà che vi godono gli ospiti frequentissimi, o non trovano, o trovano molto raro il paragone". Ed è proprio questo che vogliamo far rivivere ai visitatori realizzando nuovi supporti visivi e didattici a sostegno del progetto ideato dalla dott.ssa Stefania Vannini.

Il percorso prende avvio dalla testimonianza del "Guardaroba" di Jacopo Manilli, fonte del 1650, il quale racconta che la tradizione ospitale si basava su un'iscrizione incisa su una lapide murata nella parete riccamente decorata della Prospettiva del Teatro. L'iscrizione è scomparsa dalla Villa in epoca imprecisata, prima della sua acquisizione e apertura al pubblico, ma di recente è stata individuata nelle collezioni dei Musei Vaticani. Il testo così recita:

"Ti dichiaro custode della villa,

2.



chiunque tu sia purché sia un uomo libero, non temere qui i vincoli delle leggi. Va' dove vuoi, chiedi ciò che vuoi, esci quando vuoi. Più che per il proprietario qui tutto è allestito per l'ospite. In questa felice età che vede realizzarsi una sicurezza personale, il padrone di casa non vuole imporre leggi severe. Sia qui lo stesso onesto piacere freno per l'ospite, ma se con malvagia meditazione egli

violerà le leggi dell'urbanità, tema l'ira del custode che non mancherà di infrangere il patto dell'amicizia".

Grazie allo studio delle fonti raccolte presso la Galleria Borghese ci è stato possibile delineare le alternative di percorso in base al pubblico e alle condizioni meteorologiche. Queste nostre proposte vanno così ad aggiungersi a quelle già ideate dalla dott.ssa Stefania



Vannini. L'intento è sempre quello di guidare i visitatori all'interno del parco seguendo l'itinerario che Scipione Borghese era consueto fare con i propri ospiti nel Seicento. In questo modo il visitatore può ammirare con occhio diverso le bellezze naturali e artistiche che caratterizzano la Villa, concepita dal cardinale come un luogo di ristoro, d'incontro e di cultura.

1. Legge ospitale di Villa Borghese, iscrizione in marmo, già nella Prospettiva del Teatro delle Verzure
2. J. Heinz, Veduta di Villa Borghese, 1625, olio su tela, Collezione privata
3. S. Felice Delino, Pianta del Giardino dell'Eccell.mo Signor Principe Borghese fuori di Porta Pinciana, incisione, 1676, particolare del primo Giardino Segreto
- 4.-6. Roma, Villa Borghese, Visita GEP, 21 settembre 2019
5. Roma, Villa Borghese, esplorazione della mappa tattile, 21 settembre 2019
7. Roma, Galleria Borghese, Casino Nobile prospetto posteriore
(autore foto: Gianni Garaguso)

3.



4.



5.



6.



7.

2. Conclusioni

Le fonti da noi prese in considerazione descrivono il cardinale Scipione Borghese come un "insaziabile" ed avido collezionista di opere d'arte, una persona che impiegò quasi tutta la sua vita a creare una villa senza paragoni per ricchezza e vastità, destinata a riassumere i caratteri delle ville più antiche, ed anzi, a superarle tutte in magnificenza. Villa Pinciana per il cardinale era carica di significati sociali e politici, destinata a trasmettere al mondo la sua immagine di potere e sapere. Oggi la Galleria Borghese è conosciuta principalmente per le opere d'arte poste al suo interno ma ciò che la distingueva nel passato dalle altre ville romane del Seicento era la presenza di assetti formali e informali all'interno del Parco, per l'esposizione di collezioni di opere d'arte antica e contemporanea, nonché per l'esposizione di collezioni di fiori rari che venivano coltivati e ibridati all'interno di un giardino segreto adiacente alla struttura.



8. J. W. Baur, Casino di Villa Borghese, tempera su carta, 1631-1637, Galleria Borghese, Roma

3. Prospettive

Sarebbe auspicabile per il futuro dar vita ad un progetto che possa coniugare l'aspetto storico con la tecnologia. Per tentare di far rivivere l'epoca di Scipione Borghese agli attuali visitatori della Galleria e, in primis, agli abitanti del quartiere, la via migliore per il coinvolgimento diretto e la partecipazione condivisa potrebbe essere quella di un filmato 3D. Questo potrà far immergere gli spettatori, dopo aver preso parte al tour, nell'atmosfera della prima metà del Seicento. Tutti potranno così effettivamente apprezzare i Giardini Segreti, dove il cardinale collezionava pregiati fiori esotici, il Padiglione dell'Uccelliera e la moltitudine degli uccelli che venivano accuratamente selezionati e allevati. Si potrà inoltre ammirare anche la Valle dei Platani con la sua prosperità di alberi che la rendevano all'epoca simile ad un fitto bosco, nonché le ricche e sontuose decorazioni che presentava il Casino nobile e le opere che il cardinale aveva richiesto ad artisti di fiducia per arricchire quella che già all'epoca era considerata una preziosissima collezione.



9. S. Felice Delino, Pianta del Giardino dell'Eccell.mo Signor Principe Borghese fuori di Porta Pinciana, incisione, pubblicata in G.B. Falda, Li Giardini di Roma, Roma, G.B. de Rossi, s.d. ma 1676

Esploriamo l'Abbazia

Collana editoriale per bambini ciechi e sordi

Curatori:
Andrea Alberto
Doriana Cardile
Margherita Parente
Ilaria Quattrococchi
Roberto Sasso

Esploriamo l'Abbazia

Il progetto **Esploriamo l'Abbazia** prevede la realizzazione di una collana editoriale di libri tattili che potranno essere a disposizione e/o in vendita presso il bookshop del Museo dell'Abbazia di Montecassino. Il pubblico selezionato è formato da bambini dagli 8 agli 11 anni con disabilità sensoriali o meno. L'idea nasce dal voler creare un prodotto versatile che avvicini i giovanissimi alla realtà del Museo e della storia dell'Abbazia di Montecassino.

Ad accompagnare i lettori alla scoperta degli angoli più caratteristici del monastero è Gino, un topolino che vive a Montecassino e che scopre con l'aiuto dello zio Giorgio e degli altri topolini la bellezza della cultura e della diversità.

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Rosa Anna Rinaldi

Docenti di riferimento:
Dott. Luca Bianchi
Prof.ssa Patrizia De Socio
Prof. Paolo Marabotto

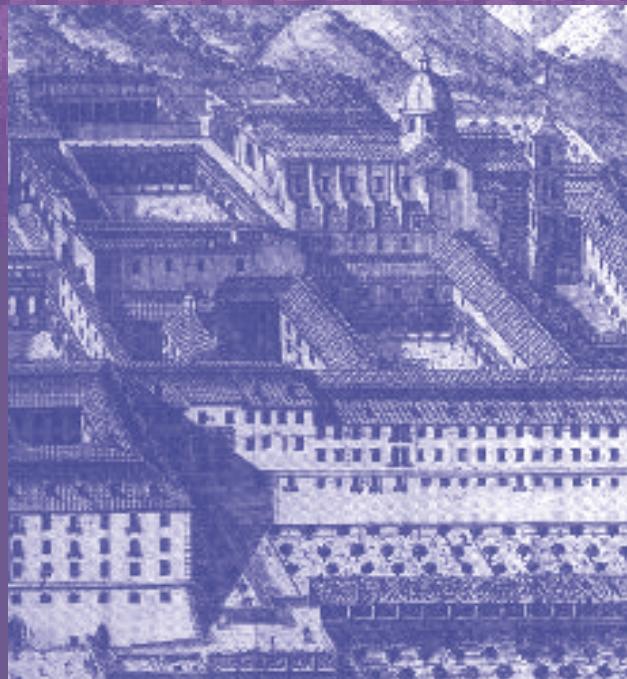
Tematica:
Accessibilità museale,
strumenti e tecnologie assistive

Obiettivi:
Realizzazione di una collana editoriale per bambini con disabilità visiva e uditiva dedicata alla storia dell'Abbazia di Montecassino

Destinatari:
Bambini tra gli 8 e gli 11 anni

Prodotti:
Libro tattile

Per la realizzazione del prototipo del volume sono stati proposti materiali diversi pensandolo in una chiave economica. Ovviamente la realizzazione finale del volume per la sua vendita seguirà linee guida diverse che prevedano soprattutto una più semplice riproducibilità. Il prodotto finito si presenterà come un'occasione multisensoriale unica per vivere Montecassino e la sua storia.



1. Descrizione del progetto

Il progetto prevede la realizzazione di una collana editoriale di libri per bambini con disabilità visiva ed uditiva avente come oggetto l'Abbazia di Montecassino e la sua storia.

Il libro si troverà in vendita presso il bookshop dell'Abbazia stessa ed i contenuti saranno resi accessibili tramite la modalità del libro tattile per quanto riguarda i ciechi e tramite video LIS per quanto concerne i sordi. Ovviamente

il prodotto sarà confezionato in maniera tale che possa essere fruito da chiunque ne abbia interesse.

Si è deciso di ideare una storia avente come ambientazione l'Abbazia durante l'epoca medievale.

L'avventura di Gino vuole anche e soprattutto mettere in risalto le bellezze contenute nell'Abbazia, come ad esempio il pavimento all'interno della chiesa, di cui ormai rimangono frammenti che si trovano nella sezione medievale del Museo dell'Abbazia stessa, o il cosiddetto "Scriptorium",

1.



1. Elementi tattili in rilievo facilmente riciclati e facilmente reperibili. B. Mazzoleni, *Scopriamo le forme con il ditino*, <https://www.pinterest.it/birbaluna/tactile-books-libri-tattili/>

2. Abbazia di Montecassino, Loggia del Paradiso



3.



stanza frequentemente usata dai monaci dell'epoca.

Il progetto prevede poi la realizzazione di eventuali attività ludiche da realizzarsi in loco oppure a casa (a titolo di esempio la ricostruzione del pavimento attraverso un puzzle).

Dopo la realizzazione di questo primo volume, si è pensato di volerne realizzare, a lungo termine, altri in maniera tale che evidenzino le trasformazioni dell'Abbazia durante le epoche successive ed il ruolo chiave che essa ha svolto nel corso della storia dovuto anche e non solo alla sua posizione geografica.

3. Figure in feltro con possibilità di movimento sulle pagine; stessa tecnica è stata proposta per la figura del topolino Gino. *Portale Bambini, <https://portalebambini.it/quiet-book/>*

4. Possibile tecnica di esplorazione tattile degli spazi circostanti. *P. Rossato, <http://paolarossato.altervista.org/libro-sensoriale-tattile-quiet-book-bambini/>*

5. Esempio di integrazione delle immagini in rilievo, del testo in Braille e del testo in lingua italiana. *J. Donaldson, A. Scheffler, *The Smeds and the Smoos*, Londra, Alison Green Books, 2019*

4.



5.

2. Conclusioni

Dopo aver studiato e vagliato le possibili modalità di realizzazione del prodotto, è stata realizzata una bozza contenente le principali caratteristiche del prototipo. Al momento, infatti, non ci è possibile realizzare il prodotto finale, sia per ragioni di natura economica che di tempistica. Tuttavia siamo in grado di fornire un'idea di come dovrebbe presentarsi. Già dopo la stesura della storia che farà da contenuto al nostro volume è stato più facile ipotizzare i materiali e le bozze dei personaggi e degli ambienti in cui la storia si svolge.

Il nostro prototipo potrà essere realizzato con materiali riciclabili, quindi a basso impatto ambientale, e di conseguenza facilmente reperibili anche a costi contenuti.



3. Prospettive

Il prodotto finale, così come è stato ideato, si presta ad un duplice utilizzo: vendita e consultazione. La vendita potrebbe essere prevalentemente effettuata presso il bookshop del Museo al termine oppure inizio della visita. La consultazione è a sostegno dei servizi educativi del Museo rivolti a bambini. Attualmente l'istituzione museale non offre un tale servizio di consultazione e vendita. La collana editoriale verrebbe a posizionarsi in un contesto favorevole per le precedenti attività realizzate da Museo Facile. Il prodotto editoriale, se ben accettato, diventerebbe lo stimolo per attività educative da proporre non solo a ciechi e sordi. Inoltre la collana editoriale prevede uno sviluppo pluriennale così da poter diventare un modello per altre strutture museali, in special modo per quelle di ambito ecclesiastico, in cui è difficile trovare prodotti analoghi. L'utilizzo della tecnologia per la realizzazione e fruizione del libro costituisce un'ulteriore opportunità di sviluppo in quanto consente di vendere il prodotto a più categorie di utenti e, nel contempo, è in linea con quanto di tecnologicamente avanzato viene offerto al visitatore di un museo. Per le persone sorde, inoltre, si potrebbe ipotizzare l'acquisto di una parte del libro da store (Google play, App store).

6. Sistemi ETT Cards per riproduzione di Video in Lingua dei Segni Italiana (LIS)
<https://ettsolutions.com/lett-card/?lang=it>

Una porta su... il Medioevo

Il bestiario e la foresta di pietra

Curatori:
Henia Carnevale
Maria Rosaria Giocondo
Martina Lanni
Elena Pasquale

Una porta su... il Medioevo

In ambito di didattica museale, il gioco si è dimostrato il linguaggio più adatto per mettere il pubblico più giovane al centro della visita museale e fargli vivere un'esperienza sensoriale immersiva.

Il progetto **Una porta su... il Medioevo** si propone di guidare bambini e preadolescenti nella visita al Museo adottando un linguaggio ludico (edutainment, learning by doing e playing by doing). Il fine ultimo è fornire a questo particolare segmento di pubblico un'originale e attraente chiave di lettura per poter guardare al patrimonio culturale con rinnovato senso critico.

Il prodotto consiste in una collana editoriale di quaderni didattici, ciascuno dedicato ad un

aspetto specifico dell'Abbazia di Montecassino. I quaderni possono essere utilizzati autonomamente dal singolo visitatore per una visita esplorativa. Inoltre, possono essere affiancati da laboratori didattici "itineranti" che accompagneranno i visitatori nel percorso di visita guidati da un educatore museale. Infine, tali laboratori possono essere portati anche fuori dal contesto museale, in spazi aperti o scuole, promuovendo la conoscenza della storia dell'Abbazia anche fuori dal Museo stesso.



Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Sara Leone

Docenti di riferimento:
Prof.ssa Patrizia De Socio
Prof. Paolo Marabotto

Tematica:
Educazione al patrimonio culturale

Obiettivi:
Creazione di supporti didattici pensati per un approccio all'educazione al patrimonio culturale attraverso un linguaggio di apprendimento ludico basato su edutainment, learning by doing e playing by doing

Destinatari:
Scolaresche e bambini, target da 8 a 11 anni

Prodotti:
Quaderno didattico; gadget; kit mosaico e kit tappeto puzzle

• **Lo storytelling e il gadget**
 Alla fine del percorso, ritornando in biglietteria, sarà regalato un gadget a tutti coloro che avranno acquistato e usufruito del quaderno didattico. Il gadget che si è pensato di realizzare insieme al quaderno "Una porta su ... Il Medioevo" è un leone, simbolo dell'Abbazia di Montecassino, perforato su cartoncino o cartone che i bambini potranno montare e colorare. Le attività, relative alle varie opere selezionate, saranno introdotte e spiegate attraverso uno storytelling che farà anche da filo conduttore a tutto il percorso didattico narrato dall'Abate Desiderio in prima persona.

• **Attività del quaderno didattico e il prototipo**
 Le attività della pagina relativa al ballatoio riguardano il leoncino rappresentato sul portale, mentre per il capitello con "testa di ariete" viene proposto un dettaglio ingrandito dal quale può essere individuato l'animale scolpito su di esso e attraverso un quiz a risposta multipla si dovrà indovinare l'animale rappresentato. Le attività per i due portali si focalizzano sul riconoscimento di alcune piante, motivi ricorrenti nei bassorilievi dei portali. Per la pavimentazione musiva l'attività pensata riguarda la colorazione di un motivo musivo con i colori ricorrenti nell'opus sectile presente

a Montecassino. L'attività che interessa i due veltri, a protezione della tomba di San Benedetto, si basa sul riempimento di uno dei due veltri con uno stile a piacere. Infine, a corredo di tutto il percorso ci sarà un cruciverba-glossario, che andrà a spiegare tutte le parole inconsuete che sono state trovate all'interno del quaderno ed evidenziate. Una prima redazione grafica del prototipo è qui pubblicata.



3.- 4.- 5. Ambienti e opere della sezione arte medievale del Museo dell'Abbazia di Montecassino analizzati nel quaderno didattico (Foto M. Lanni)

2.

MAPPA DELLA SEZIONE MEDIEVALE DEL MUSEO DI MONTECASSINO

BALLATOIO

SALA DI DESIDERIO SINISTRA

3. Prospettive

I quaderni didattici sono destinati a rendere fruibili i contenuti del Museo e dell'Abbazia di Montecassino per il target individuato attraverso un linguaggio ludico-creativo basato sull'edutainment.



Se il primo numero intitolato "Una porta sul... Medioevo" riguarda la sezione medievale del Museo dell'Abbazia, i successivi potranno sviluppare temi inerenti alle altre sezioni museali.

Inoltre, il format dei quaderni didattici potrà essere adattato con facilità anche ad altri contesti museali e culturali del territorio.



6. Il gadget a conclusione della visita esplorativa

Ninfeo Ponari: Luogo del Cuore Ummidia incontra Paolina

Curatori:
Ilenia Carnevale
Alessandra Chiarlitti
Marianna Norcia
Fortunato Redi
Maria Cristina Tortolani



1. Logo del progetto di
alternanza scuola-lavoro
"Ummidia incontra Paolina"

Il lavoro ha l'obiettivo di candidare il Ninfeo Ponari, importante testimonianza dell'epoca romana nel territorio cassinate, a **Luogo del Cuore FAI** in vista del prossimo censimento programmato per il 2020.

Il monumento, parte di una ricca *domus* romana (I sec. a.C. – II sec. d.C.) decorata con preziosi affreschi e mosaici, è di proprietà dell'Università di Cassino ed è attualmente coinvolto in un importante progetto di valorizzazione dello stesso Ateneo. Il Ninfeo Ponari, uno degli ambienti più lussuosi di un'elegante residenza ubicata nel centro della Cassino romana, era adibito verosimilmente a sala da pranzo estiva, rinfrescata da giochi d'acqua. Per la qualità del suo apparato decorativo, il Ninfeo può essere incluso fra gli esempi più pregevoli di edilizia privata nell'Ita-

lia centromeridionale, al pari delle famose dimore dell'area vesuviana. Il notevole livello del complesso permette, inoltre, di ipotizzare la sua appartenenza alla *gens Ummidia*, una delle famiglie aristocratiche più importanti dell'antica *Casinum*.

Per avviare le azioni necessarie a candidare il monumento a Luogo del Cuore Fai ci si è avvalsi della collaborazione con la Galleria Borghese di Roma e dell'iniziativa di alternanza scuola-lavoro, promossa insieme al Liceo Marco Terenzio Varrone e alla Delegazione FAI di Frosinone – sezione di Cassino, rivolta agli istituti superiori del territorio.

Il gruppo di lavoro si è impegnato a formare gli studenti sugli argomenti del progetto, individuando nel confronto tra Ummidia Quadratilla

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Sara Leone

Docenti di riferimento:
Prof.ssa Ivana Bruno,
Prof. Paolo Marabotto
Dott.ssa Stefania
Vannini

Tematica:
Musealizzazione del Ninfeo
Ponari, luogo di proprietà
dell'Ateneo di Cassino

Obiettivi:
Candidatura a Luogo del Cuore
FAI; collaborazione pubblico-
privato; fidelizzazione della
collettività al monumento

Destinatari:
Studenti delle scuole superiori
e delle università, associazioni
del territorio, istituzioni
comunali, residenti di Cassino
e luoghi culturali limitrofi

Prodotti:
Progetto di alternanza
scuola-lavoro per il Liceo M.T.
Varrone di Cassino; power
point e materiali didattici e
ludici; depliant per il progetto
"Ummidia incontra Paolina";
brand di progetto; spazio web

dedicato al Ninfeo Ponari; QR
Code per i materiali divulgativi
in doppia versione, semplificata
e approfondita delle tematiche
scelte; proposte elaborate
per un pannello bilingue sul
modello di Museo Facile,
per striscione promozionale,
per brochure; manuale di
lettura logotype; lista di enti e
associazioni coinvolte

e Paolina Borghese, confluito poi nel progetto intitolato **Ummidia incontra Paolina**, un interessante collegamento che possa fungere da pretesto per approfondire anche i concetti di valorizzazione e tutela dei beni culturali, di cui le due figure femminili furono precorritrici.

Ummidia Quadratilla (27-28 d.C.-107 d.C.), facoltosa matrona romana, probabilmente rimasta sola alla morte del marito e degli eredi maschi, si trovò a gestire il grande patrimonio della sua *gens* che comprendeva anche importanti monumenti, dei quali finanziò la costruzione o forse il solo restauro. Si tratta di un teatro, un anfiteatro e un *templum* non meglio identificato, che ancora oggi possiamo ammirare nel comprensorio archeologico dell'antica *Casinum*. Donna energica e longeva, condusse una vita agiata e libera da vincoli morali, come si apprende da una lettera di Plinio il Giovane, che fu precettore di suo nipote. La sua non fu una semplice passione per il teatro, tanto da poter mantenere a proprie spese una compagnia di attori, attività considerata disdicevole per una donna del suo rango. Ummidia si adoperò per valorizzare e tutelare i luoghi della sua città, a cui erano legati i simboli della ricchezza e della gloria della sua *gens*: un legame politico e affettivo suggellato da Ummidia con

la costruzione del proprio mausoleo nella sua *Casinum*, come ipotizzato da molti studiosi. Paolina Borghese (1780-1825), sorella di Napoleone I, nel 1802 sposò in seconde nozze il principe romano Camillo Borghese, discendente

2.



del celebre 'cardinal nepote' Scipione Borghese (1577-1633), che trasformò la residenza di famiglia, il Casino di Villa Borghese, in un grande 'contenitore' in cui poter esporre la sua ricca collezione d'arte antica e moderna. Nel Casino di Villa Borghese, Paolina, famosa per la sua inarrivabile bellezza, ebbe l'ardire di posare quasi senza veli per Canova. Lo scultore la ritrasse nel 1805 come *Venere vincitrice*. L'opera fu esposta nel Casino di Villa Borghese. La sensuale posa di Paolina come Venere scatenò una serie di petegolezzi attorno alla statua, tanto che gli aristocratici si recavano nella residenza di Camillo Borghese solo per poter ammirare l'ormai celebre scultura. Con l'esposizione della sua statua, simbolo della propria vanità, Paolina ha avuto il merito di aver reso visibile a tutti un'opera d'arte: un primo tentativo inconsapevole di esporre al pubblico una collezione privata, anticipando così la nascita del moderno concetto di museo.

Al termine della formazione, gli studenti realizzeranno un elaborato di gruppo (traduzione dei testi descrittivi, creazione di plastici, etc).

Il fine del progetto è rendere consapevole innanzitutto la comunità scolastica dell'importanza storica del Ninfeo Ponari e stimolare la creazione di una rete con gli istituti scolastici superiori, così

da promuoverne la conoscenza e avviare quel processo di fidelizzazione della collettività che è la principale azione da svolgere nel progetto di candidatura.

3.



1. Descrizione del progetto

Il progetto è consistito in: studio preliminare delle fonti edite, individuazione di focus tematici, raccolta della documentazione FAI, analisi di casi di studio, stesura di un manuale con le linee guida per la pianificazione delle azioni future da seguire in attesa del bando per la candidatura a Luogo del Cuore FAI, che uscirà a marzo 2020.

Sono stati realizzati: una raccolta della documentazione fotografica, i testi descrittivi sulla storia del monumento e sulle figure protagoniste, uno spazio web dedicato all'interno del sito laboratorio progetto Museo Facile (<https://www.unicas.it/siti/laboratori/museo-facile/i-luoghi-del-cuore/ninfeo-ponari.aspx>)

Il lavoro si è articolato in una serie di incontri di gruppo con i referenti FAI, durante i quali è stata individuata nel Liceo M.T. Varrone di Cassino la scuola ideale per svolgere il ruolo di capofila nelle strategie di promozione del sito per la candidatura FAI. Contestualmente è stato redatto, con l'apporto prezioso della prof.ssa Antonella Scaramuzzo del Liceo Varrone e della dott.ssa Anna Matilde Patini del FAI Cassino, un progetto di alternanza scuola-lavoro volto al coinvolgimento degli studenti del IV e V anno scolastico come Apprendisti Ciceroni. A tal fine, è stato individuato un filo conduttore che possa creare un collegamento tra le figure di Paolina Borghese e Ummidia Quadratilla, sulla base delle loro biografie e attitudini comportamentali, consentendo la definizione in tutti i suoi aspetti, non solo contenutistici ma anche grafici, del progetto Ummidia incontra Paolina. È stato inoltre progettato scrupolosamente e studiato in base al target di destinatari un plico informativo contenente materiale didattico (testi da tradurre in versione lunga e semplificata, quiz- giochi ludici



2. Cassino, Ninfeo Ponari, Particolare dell'affresco con scena palustre dall'ambiente nord (foto SABAP FR-LT-RI)

3. Cassino, Ninfeo Ponari, Veduta dopo gli scavi e i restauri del 2000 (foto SABAP FR-LT-RI)

4-6. Cassino, Liceo M.T.Varrone, Momenti degli incontri di formazione del progetto "Ummidia incontra Paolina"

a punteggio, scheda di presentazione progetto), fornito in dotazione agli studenti durante gli incontri formativi. Gli incontri, eseguiti presso il Liceo Varrone, hanno riscosso entusiasmo da parte degli studenti, che si sono sentiti investiti dell'importante compito di promuovere la conoscenza del monumento e di contribuire così a quel processo di riappropriazione di questa testimonianza del patrimonio culturale cassinate da parte della comunità cittadina. Sono state elaborate, infine, diverse proposte per la realizzazione di un pannello informativo, secondo le linee guida del progetto di comunicazione e accessibilità culturale Museo Facile, da posizionare nell'area del parcheggio del Museo Archeologico di Cassino, poco distante dal sito, e di uno striscione/banner promozionale da collocare in prossimità del monumento con relativi studi di fattibilità e costi ipotetici per la realizzazione materiale degli apparati.



7. Proposte del pannello informativo per il Ninfeo Ponari di Cassino (autore: Alessandra Chiarlitti)

2. Prospettive

Considerata la collocazione del Ninfeo Ponari nel tessuto cittadino si auspica di attirare il flusso dei visitatori rivolto principalmente alla più nota Abbazia di Montecassino attraverso un sistema di orientamento e di segnaletica stradale direzionale da progettare nel dettaglio. Il Ninfeo si trova infatti lungo la strada che conduce all'Abbazia, ma la sua collocazione è poco riconoscibile. Si pensa perciò di realizzare un banner da apporre all'esterno del bene per renderlo più visibile ai visitatori che percorrono la strada. In aggiunta al banner, il progetto si impegna anche nella realizzazione di un pannello informativo bilingue (italiano/inglese) da collocare in loco e nel parcheggio di accesso all'area archeologica di Cassino, situato nelle vicinanze del Ninfeo. Si intende inoltre utilizzare al meglio la collaborazione esistente con le Istituzioni culturali del territorio e la rete di contatti avviati, grazie anche al progetto di alternanza scuola-lavoro, in particolare con la Delegazione FAI di Frosinone, per ottenere l'attenzione necessaria a candidare il sito archeologico a "Luogo del Cuore FAI". Sono state pianificate le azioni necessarie per il più ampio coinvolgimento, nei prossimi mesi, delle altre scuole del territorio di secondo grado e di ogni indirizzo (alberghiero, artistico, linguistico ecc), inserite nel progetto "Ummidia incontra Paolina".



8. Proposte striscione/banner per il Ninfeo Ponari di Cassino (autore: Marianna Norcia)

Comunicare il Castello Angioino di Gaeta

Nuovi apparati comunicativi Museo Facile

Il progetto **Comunicare il Castello Angioino di Gaeta** nasce dall'esigenza di valorizzare e far conoscere la storia di questo importante monumento medievale, solo in parte accessibile al pubblico, attraverso apparati comunicativi che, sulla scia del progetto Museo Facile, integrino gli strumenti tradizionali con la nuova tecnologia.

Oltre alla redazione di testi descrittivi, basati sui principi di semplificazione del linguaggio, infatti sono stati realizzati con il ricorso alle nuove tecnologie un digital storytelling e un virtual tour.

Lo storytelling e il virtual tour sono pensati per ogni tipo di pubblico.

Il monumento in questione vanta una storia plurisecolare, che affonda le radici nel Medioevo e che, partendo dal periodo dell'Imperatore svevo Federico II, arriva fino all'epoca borbonica. Attualmente è gestito dall'Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale.

Le fasi del progetto sono state le seguenti:

1. Semplificazione linguistica dei testi dei pannelli esistenti.
2. Creazione di un virtual tour.
3. Narrazione storica del luogo attraverso il digital storytelling.

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Sara Leone

Docenti di riferimento:
Dott. Gaetano Alfano
Prof.ssa Luisa Carbone
Prof. Paolo Marabotto

Tematica:
Comunicazione museale

Obiettivi:
Stesura testi storici semplificati;
digital storytelling; virtual tour

Destinatari:
Turisti, abitanti della città di Gaeta

Prodotti:
Apparati comunicativi; digital
storytelling; virtual tour



1. Descrizione del progetto

Il lavoro è consistito in:

- **Semplificazione linguistica dei testi dei pannelli didattici già esistenti**

- **Digital storytelling**
Il vecchio unito al nuovo. Cosa rende la storia ancora più bella? Una buona narrazione. Gli aedi greci o i cantastorie medievali non conoscevano la storia meglio di noi, ma la sapevano raccontare.

Mesi di approfondimenti bibliografici e di stage sono tornati utili per acquisire elementi da inserire poi nella narrazione storica sul Castello di Gaeta. Le fasi di questa parte del progetto sono state le seguenti: stesura di uno script (racconto storico con informazioni storiche sul castello), acquisizione di materiale fotografico e multimediale, digitalizzazione, montaggio delle immagini e fotografie, registrazione audio dello script.

2.



3.



1.



4.



• Virtual tour

La tecnologia può essere un ottimo potenziale se ben usata; il virtual tour costituisce l'ultima fase di questo progetto.

Prendendo spunto dai più grandi musei internazionali, che stanno avviando una possente campagna di virtualizzazione degli interni, ho costruito il primo virtual tour del monumento in questione. La visita è arricchita con contenuti didascalici.

Documentazione fotografica di Gaetano Alfano (collaboratore del Dipartimento di Lettere e Filosofia, gruppo di lavoro Laboratorio progetto Museo Facile-prof.ssa Ivana Bruno)

1. Gaeta, Castello Angioino Veduta dal monte Orlando

(autore: Gaetano Alfano)

2. Gaeta, Castello Angioino Interno

(autore: Gaetano Alfano)

3. Gaeta, Castello Angioino Interno del carcere borbonico, particolare della grata di una cella

(autore: Gaetano Alfano)

4. Gaeta, Castello Angioino Ingresso e torre

(autore: Gaetano Alfano)



nella pagina seguente

5. Gaeta, Castello Angioino Ex chiesa di San Teodoro inglobata nel Castello

(autore: Gaetano Alfano)

6. Gaeta, Castello Angioino Veduta dei particolari del castello dal terrazzo di copertura

(autore: Gaetano Alfano)

7. Gaeta, Castello Angioino Interno del carcere borbonico

(autore: Gaetano Alfano)

2. Conclusioni

I testi storici semplificati sono accessibili non solo all'interno del progetto, qui presentato, ma anche collegandosi al sito web dell'Università degli studi di Cassino, sulla pagina dedicata al Castello Angioino di Gaeta.

A questo indirizzo inoltre sono anche inseriti i QR Code che consentiranno di poter accedere al virtual tour e al digital storytelling. Il virtual tour può essere costantemente aggiornato e implementato. Le informazioni sono inoltre state tradotte in inglese e saranno aggiunte, in futuro, anche registrazioni audio.

Il sito web per accedere ai materiali appena descritti è:
<https://www.unicas.it/siti/laboratori/museo-facile/i-luoghi-del-cuore/gaeta,-castello-angioino.aspx>

6.



3. Prospettive

L'idea è di tenere costantemente aggiornati il virtual tour e il digital storytelling e di comunicare in modo sempre più efficace il Castello Angioino di Gaeta. Si intende inoltre inserire il monumento all'interno del circuito virtuale Google Arts, al quale molti musei nazionali ed internazionali hanno aderito. Non solo, l'idea è quella di creare, anche, una collaborazione con le FS (Ferrovie dello Stato), che potrebbe portare a inserire, in un futuro prossimo o remoto, all'interno dei

convogli ferroviari pannelli inerenti i luoghi del cuore del basso Lazio, tra i quali il Castello di Gaeta. Infine, si propone di utilizzare la magnifica e suggestiva architettura interna del Castello come ipotetici set cinematografici.

5.



7.



Napoli: le impronte di Caravaggio

Percorso accessibile a persone cieche e sorde

Curatori:
Giuseppina Palma

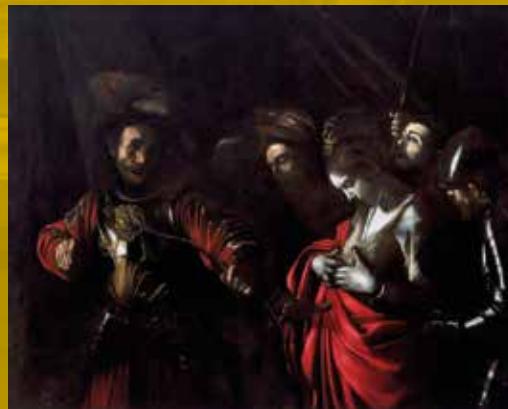
Napoli: le impronte di Caravaggio

Il progetto **Napoli: le impronte di Caravaggio** è dedicato allo studio di un percorso accessibile a persone cieche e sorde sull'attività di Caravaggio, durante i suoi soggiorni napoletani del 1606-07 e del 1609-10, e sulle testimonianze della diffusione del caravaggismo che continuava a essere, anche dopo la sua morte, una forza vitale della pittura a Napoli.

La diffusione dello stile del Maestro ebbe luogo da una parte attraverso i suoi dipinti, in originale o in copia, e dall'altra attraverso l'operato dei suoi seguaci.

Il corpus maggiore di opere dell'artista si trova a Roma in importanti chiese e collezioni museali ma tre sue fondamentali opere sono presenti a Napoli.

Il lavoro ha portato alla elaborazione di un percorso adatto a tutti i tipi di pubblico, con particolare attenzione alle specifiche esigenze di persone cieche o sorde.



1. Michelangelo Merisi detto Caravaggio, Martirio di S.Orsola, olio su tela, 1619, Napoli, Gallerie d'Italia-Palazzo Zevallos Stigliano

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Rosa Anna Rinaldi

Docenti di riferimento:
Dott. Luca Bianchi
Prof.ssa Ivana Bruno
Prof. Gianluca Lauta
Prof. Paolo Marabotto

Tematica:
Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive

Obiettivi:
Il principale obiettivo è stato progettare un itinerario accessibile anche a persone cieche e sorde attraverso la realizzazione di strumenti specifici. Questi strumenti hanno lo scopo di rendere il percorso adatto a una visita autonoma fornendo non solo notizie storico-artistiche ma anche informazioni utili alla visita

Destinatari:
Persone cieche e sorde

Prodotti:
Il prodotto finale di questo progetto è un dépliant, stampa fronte-retro su carta A3 da 200 grammi, con contenuti scaricabili anche da QR Code sia in Lingua dei Segni Italiana che in audiodescrizione

1. Descrizione del progetto

La presenza di Caravaggio a Napoli nel 1606-07 e 1609-10 ha lasciato in città tre tele, custodite in tre diversi luoghi. Partendo da queste opere è stato predisposto un tour della città per ammirare non solo le tre tele ma anche i numerosi dipinti realizzati da artisti influenzati dalla lezione di Caravaggio.

Le persone sorde e cieche che desiderano visitare le tre opere del Maestro autonomamente trovano non poche difficoltà, sia perché le sedi museali che le

custodiscono sono dislocate in luoghi della città tra loro distanti e sia perché sono pochi i supporti didattici specifici per le persone con disabilità. Per questo motivo sono stati progettati strumenti appositi per andare incontro a questa esigenza.

Il progetto ha portato allo studio di un percorso, illustrato in un dépliant con contenuti fruibili anche da persone cieche o sorde. Dopo una prima fase di ricerca e di confronto con istituti e associazioni del settore si è proceduto a elaborare contenuti utili per una visita

autonoma. Le azioni svolte per lo studio preliminare sono state: sopralluoghi e scelta dei siti utili al percorso; elenco dei siti interessati con informazioni utili ai visitatori; analisi di supporti accessibili a persone sorde e cieche già esistenti nei luoghi interessati; analisi del pubblico attraverso l'osservazione diretta dei gruppi di visitatori ciechi e sordi delle Gallerie d'Italia di Napoli; interviste a persone cieche e sorde per individuare i limiti e l'utilità del percorso.

Il lavoro si è concluso con l'elaborazione di un dépliant

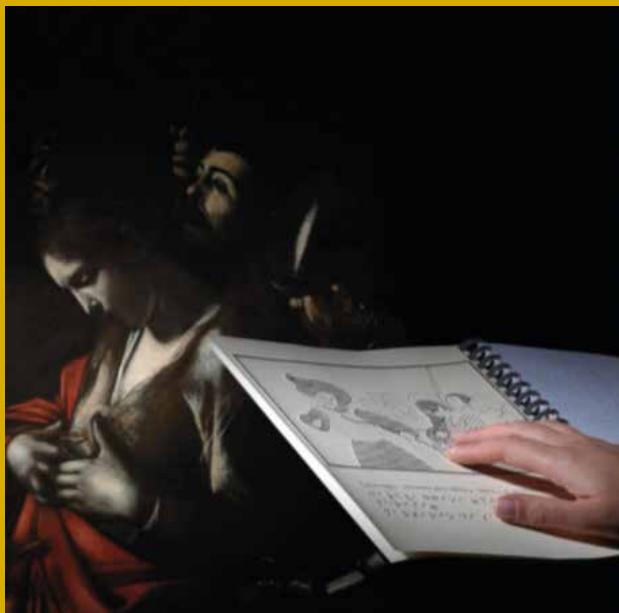
con una mappa dei luoghi che guida la visita autonoma nei vari siti. Sono stati predisposti testi semplificati per audiodescrizioni e per la Lingua dei Segni Italiana scaricabili grazie ai QR Code dal proprio smartphone. Il progetto si è concluso con la demo della descrizione della tela del Caravaggio, il Martirio di sant'Orsola, realizzato dall'Istituto Statale Sordi di Roma grazie al prezioso contributo di Luca Bianchi, Deborah Donadio e Francesca Pallotta in LIS.

2.



2. Conclusioni

Il progetto ha messo in evidenza il grande potenziale rappresentato da un itinerario alla scoperta dei luoghi segnati dal passaggio di Caravaggio e dei suoi seguaci a Napoli. La mancanza di supporti specifici dedicati a persone cieche e sorde nei luoghi inclusi all'interno dell'itinerario rende inoltre necessaria la predisposizione di strumenti volti a rendere accessibili i siti coinvolti sia per la piena fruibilità delle opere, sia per un più fluido collegamento tra i luoghi. La realizzazione del dépliant è funzionale proprio a facilitare l'orientamento delle persone con disabilità all'interno dell'itinerario cittadino, fornendo inoltre tutte le informazioni riguardanti i siti interessati e in particolare quelle relative all'accessibilità museale.



4. Riproduzione a fornetto minolta del dipinto di Michelangelo Merisi detto Caravaggio, Martirio di S.Orsola, olio su tela, 1610, Gallerie d'Italia- Palazzo Zevallos Stigliano

3. Prospettive

Una delle prospettive più immediate del progetto consiste nel proporre a tutti i musei ed enti religiosi coinvolti nel percorso di mettere a disposizione dei visitatori il dépliant realizzato, per offrire un supporto alla visita e contemporaneamente promuovere la visita negli altri luoghi inclusi nell'itinerario.

Il progetto potrebbe svilupparsi creando appositamente alcuni supporti tattili per persone cieche da inserire nelle sedi museali. A tal proposito con l'Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza abbiamo predisposto un'idea progettuale per una riproduzione tattile del Martirio di sant'Orsola conservato presso le Gallerie di Italia-Palazzo Zevallos Stigliano di Napoli. Inoltre i testi prodotti per le persone cieche potrebbero essere usati per audiodescrizioni da scaricare attraverso QR Code. Allo stesso modo i testi pensati per la trasposizione in Lingua dei Segni Italiana potrebbero essere utilizzati per Video LIS da scaricare autonomamente tramite QR Code.



5. Napoli, Gallerie d'Italia- Palazzo Zevallos Stigliano, Iniziativa "Tattilmente", 8 novembre 2019

Caravaggio a Napoli

L'Arte come strumento di condivisione

Curatori:
Chiara Cascone
Veronica De Angelis

pietel'ing. di Caravaggio.

Caravaggio a Napoli

Il progetto **Caravaggio a Napoli** intende elaborare una nuova proposta di lettura delle tre opere del Maestro conservate a Napoli, da inserire in un dépliant che, attraverso contenuti forniti con media e linguaggi diversi, possa servire da supporto per aprire un dialogo sull'opera del pittore e avvicinare all'arte il pubblico di riferimento.

Il progetto prevede il coinvolgimento di giovani immigrati, attraverso la mediazione di realtà associazionistiche napoletane. La collaborazione con queste realtà mira a sottoporre loro una



proposta culturale finalizzata a rendere il museo accessibile attraverso un percorso di integrazione. L'idea è quella di fornire al pubblico di riferimento degli strumenti per ritrovare in Caravaggio e nella sua vita episodi di attualità e nei quali potersi identificare e trarre spunti di riflessione.

Per questo motivo il dépliant comprende una prima parte con una breve biografia del pittore, corredata da una linea del tempo che ne evidenzia soprattutto il continuo itinerare, e una seconda parte con la descrizione delle tre opere caravaggesche.

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Sara Leone

Docenti di riferimento:
Prof. Gianluca Lauti
Prof. Paolo Marabotto

Tematica:
Percorso culturale sull'attività di Caravaggio a Napoli

Obiettivi:
Percorso accessibile sulle opere di Caravaggio a Napoli sviluppato a partire dallo studio di fonti di diversa natura (testi critici sulle opere e la vita di Caravaggio, fotografie di attualità, fumetti, poesie); elaborazione di un supporto cartaceo che possa essere utilizzato dagli operatori delle

associazioni alle quali viene proposto; formazione dei fruitori perché diventino essi stessi operatori culturali, proponendo a loro volta il percorso elaborato

Destinatari:
Comunità di immigrati, Nuovi Arrivati in Italia; associazioni napoletane che si occupano di immigrazione

Prodotti:
Dépliant in formato A3, realizzato sotto forma di album,

corredato da una breve biografia dell'artista (con un'attenzione particolare al suo itinerare e ai due soggiorni napoletani); una linea del tempo con gli episodi più significativi della vita di Caravaggio; le riproduzioni delle opere analizzate; brevi descrizioni; parole chiave a partire dalle opere stesse e media e linguaggi diversi (fumetti, fotografie) da poter utilizzare come punto di partenza per la riflessione con il pubblico coinvolto

1. Descrizione del progetto

Caravaggio a Napoli.
L'Arte come strumento di condivisione è una proposta culturale che intende avvicinare il più possibile le comunità di immigrati al museo, perché possa diventare per loro un luogo familiare e di integrazione e perché gli stessi fruitori diventino operatori culturali per i propri coetanei connazionali ai quali proporre a loro volta il progetto.

2. Lo studio preliminare

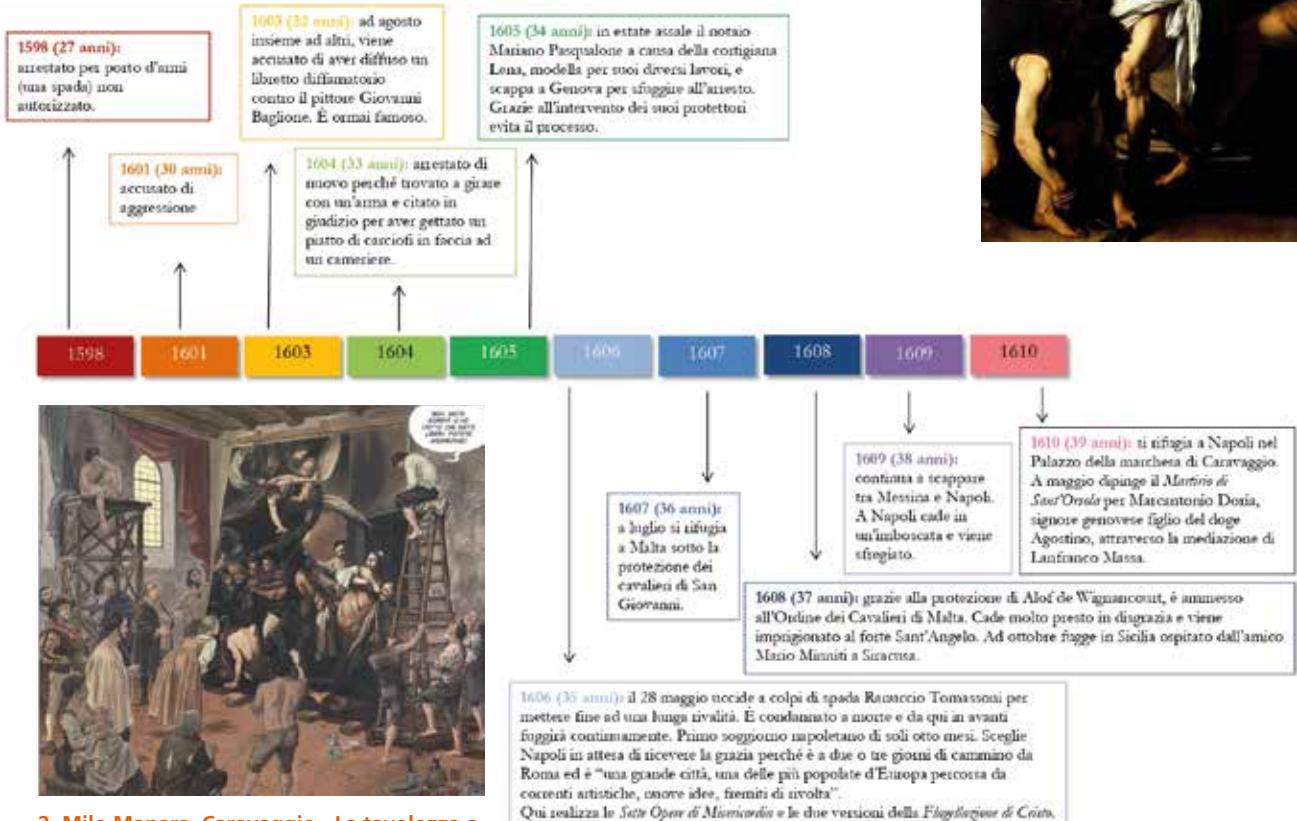
Lo studio preliminare ha previsto, in una prima fase, la raccolta di materiali e fonti storiche sulle opere di Michelangelo Merisi detto il Caravaggio, seguito dalla una conoscenza dei luoghi e delle opere di Caravaggio e dei Caravaggeschi conservate a Palazzo Zevallos Stigliano di Napoli e in altre collezioni napoletane. Successivamente è stata analizzata la mostra "Caravaggio

a Napoli" presso il Museo e Real Bosco di Capodimonte di Napoli.

Quindi è stato visitato il Pio Monte della Misericordia e sono stati rilevati gli aspetti comunicativi e le iniziative didattiche di Palazzo Zevallos Stigliano.

Sono state poi raccolte una serie di fonti appartenenti a diversi media da utilizzare all'interno del progetto ed è stata elaborata una bozza del progetto grafico.

1. Michelangelo Merisi detto Caravaggio, Flagellazione di Cristo, 1607-08, olio su tela, Napoli, Museo e Real Bosco di Capodimonte



2. Milo Manara, Caravaggio - La tavolozza e la spada, Panini Comics - Collana 9L, 2015

3. Antonio Aragon Renuncio, Defenders of nature. Traditional self defence forces of Burkina Faso 09, 2018



3. I destinatari

Studiando le opere realizzate da Caravaggio a Napoli e conservate nel capoluogo campano e passando in rassegna la vita dell'artista, dalla conoscenza della quale lo studio delle opere non può prescindere, ci siamo chieste cosa possa dire un artista secentesco a noi oggi, considerando che la sua biografia, costellata di spostamenti, problemi e difficoltà non è poi così diversa da quella di tanti nostri contemporanei. Da questa riflessione è scaturita la scelta del target di riferimento per la nostra proposta culturale. Giovani immigrati per i quali abbiamo pensato ad una sorta

di album, un "canovaccio", che parta delle tre opere di Caravaggio a Napoli, dalla sua vita di artista itinerante del Seicento e che attraverso il confronto con il pubblico di riferimento, favorito e facilitato dall'utilizzo di strumenti diversi e il più possibile immediati (immagine, fumetto, video, poesia...), possa essere integrato e implementato nel corso del tempo.

4. I prodotti

Partendo da un parallelismo tra la vita dell'artista, costellata da continui spostamenti e da numerosi problemi con la giustizia, al punto tale da poterlo definire quello che oggi chiameremmo un "apolide", l'idea è stata quella di dimostrare al pubblico destinatario che le sue vicissitudini non sono poi



4. Massimo Sestini, Rescue Operation, 2015



6. Richard Tsong-Taatarii, Star Tribune Not My Verdict, 2018

così diverse da episodi che si verificano ancora oggi. La scelta di realizzare come prodotto finale una sorta di album, che vede dialogare media diversi, risponde ad un'esigenza di condivisione: la vita di Caravaggio e le sue opere rappresentano, così, soltanto un punto di partenza per una riflessione più ampia e per l'identificazione del museo come luogo di condivisione di esperienze e di vissuti più o meno complessi.

5. Michelangelo Merisi detto Caravaggio, Sette Opere di Misericordia, 1607-1608, olio su tela, Napoli, Pio Monte della Misericordia

5. Prospettive

Il progetto è stato ideato allo scopo di essere applicato coinvolgendo un gruppo di giovani immigrati, che possano così confrontarsi e dialogare, condividendo vissuti ed esperienze diverse, a partire dalle opere e dalla conoscenza della vita dell'artista. Una volta sperimentato che i musei possono essere luoghi di condivisione e di dialogo, i fruitori stessi, attraverso l'aiuto degli operatori delle associazioni di riferimento, saranno formati perché possano fungere essi stessi da mediatori per i loro connazionali, superando anche il filtro culturale e linguistico.



L'opera

Il Po' Monte è un'installazione fondata da sette nobili napoletani e i governatori chiedono a Caravaggio un'ancora per la Chiesa in cui veda tutte insieme le sette opere di misericordia, cioè i sette atti di 25, 28-40, che il cristiano è chiamato a fare. In un vascolo napoletano di nome una donna del popolo, Piero, allata le grate di una prigione ("dar da mangiare agli affamati") e "visitare i carcerati digiuna divisa e metta con l'anno di una spalla un mantello per donarsi" ("vestire gli ignudi"); Sansone beve dalla muscella d'asino ("dar da bere ai pellegrini stanchi avvolto in mantelli da viaggiatori" ("alloggiare i pellegrini rappresentando degli uomini a destra che trasportano un cadavere, di cui vede l'addome"); Madonna con bambino e angeli in terra in una dimensione ultraterrena, in basso sono collocati in uno spazio terreno e realistico, che ricorda i vicoli napoletani.

Focus

misericordia s. f. [dal lat. misericordia, der. di miserico-cordis v. misericordis] - 1. s. Sentimento di compassione per i difetti altrui, che spinge ad agire per alleviarli. [..]

angeli (o angelo; ant. angelo) s. m. [lat. tard. angulus, dal gr. ἄγγελος=messaggero, angelo] - 1. Nelle credenze religiose dell'Antico Testamento e del cristianesimo (da cui è passato anche nell'islamismo), nome degli esseri sovrumani formati la corte di Dio e ministri di Dio presso gli uomini, a cui anticamente la sua volontà. [..]

pellegrino s. m. [f. -i] e agg. [lat. peregrinus=straniero, riferito nel lat. tardo a chi veniva a Roma per scopo religioso; v. anche peregrinus] - 1. s. m. a. lo stesso straniero, chi si reca in pellegrinaggio a un luogo santo, solo o in gruppo, a piedi (come avveniva soprattutto anticamente) o su automobili e treni, in viaggio collettivo.



"BORN REFUGEE" by Turjo Chowdhury (video)
Il fotografo bengalese Turjo Chowdhury ha fotografato i neonati Rohingya, molti già senza padre in un campo profughi. Era il foto che ha ottenuto in occasione di questo reportage.com dal fotico *"Spazio Angeli"* ha vinto il secondo premio come "Foto dell'anno 2018 UNICEF".

L'ALTRO

Il tuo prossimo è la creatura che è in te, reso stabile. Il suo volto si riflette nelle acque tranquille, e in quelle agitate, se c'è luce, bene, sorgenti in una stessa fonte. Se tendi in l'etereo nella notte, il tuo sguardo scende, e le sue parole scendono i basti del tuo stesso cuore. Non sei tu solo, ad essere te stesso, nel presente, nelle azioni degli altri uomini, e questi, senza saperlo, sono con te in ogni giorno dei tuoi giorni. Non precipitare con loro, non precipitare con loro, non ti cadano.

Media



Milo Manera, Caravaggio - Vol. 2 La Grazia, Panini Comics, 2019

Kahlil Gibran



"A world of possibilities" (video)

A tutte le donne

Fragile, opulenta donna, matrice del paradiso sei un granello di colpa anche agli occhi di Dio mangiando le tue sante guerre per l'emancipazione. Spaccarono la tua bellezza e rimane uno schiavo d'amore che pensi gioia ancora vendetta e soltanto tu riesci ancora a piangere, poi ti volgi e vedi ancora i tuoi figli, poi ti volgi e non sai ancora dire e taci meravigliata e allora diventi grande come la terra e simuli il tuo canto d'amore

Alda Merini



Michelangelo Merisi (Milano, 1571 - Porto Ercole, 1630)
Il marinaro di Sant'Orlando (1610)
Olio su tela, 143 x 181 cm
Napoli, Palazzo Reale, Stagno, Collezione Banca Intesa Stagno

Museo Facile *SmART* Lab

Social Media, Art, Unicas Lab

Curatori:
Alessandra Chiarlitti
Antonietta Longo
Marianna Norcia

Museo Facile *SmART* Lab è un progetto finalizzato a dare maggiore visibilità alle attività e ai contenuti realizzati nell'ambito del laboratorio Museo Facile, strutturando e aggiornando il Sito web, curando la comunicazione sui social e fornendo un supporto per la diffusione delle iniziative dei Corsi di Alta Formazione.



Museo Facile *SmART* Lab nello specifico si occupa del nuovo Sito del laboratorio Museo Facile, oggetto di una completa revisione, e della comunicazione sul web e sui social. In dialogo e collegamento con le

altre attività dei CAF, si propone di offrire supporto agli altri progetti, con un'attenzione particolare ai "Luoghi del Cuore di UNICAS", titolo di una sezione specifica.

Il progetto, rivolto agli studenti, ai fruitori del Sito web del Laboratorio, agli utenti della pagina Facebook e ai visitatori dei luoghi d'interesse di Museo Facile, intende offrire una puntuale e completa documentazione delle attività svolte dal Laboratorio, allo scopo di favorire l'interesse e la partecipazione alle iniziative presenti e future.

Coordinamento CAF:
Prof.ssa Ivana Bruno

Tutor d'aula:
Dott.ssa Sara Leone

Docenti di riferimento:
Dott. Gaetano Alfano
Dott. Luca Bianchi
Prof.ssa Ivana Bruno
Prof. Paolo Marabotto
Dott.ssa Stefania Vannini

Tematica:
Content creation; social media;
comunicazione museale

Obiettivi:
Offrire maggiore visibilità alle attività e ai contenuti realizzati nell'ambito del Laboratorio progetto Museo Facile, aggiornando il Sito web, curando la comunicazione sui social e fornendo un supporto per la diffusione delle iniziative dei Corsi di Alta Formazione

Destinatari:
Studenti universitari, fruitori del Sito web del Laboratorio, utenti della pagina Facebook di Museo Facile, visitatori dei siti culturali dove è stato realizzato il sistema di comunicazione e accessibilità culturale Museo Facile

Prodotti:
Nuovo Sito web del Laboratorio; spazio web dedicato ai Luoghi del Cuore; comunicati stampa; testi per il sito; grafiche

1. Descrizione del progetto 2. I destinatari

Museo Facile SmART Lab è un progetto di comunicazione, orientato alla pubblicazione e condivisione di contenuti connessi alle attività del Laboratorio Museo Facile, adeguando la loro presentazione alle diverse esigenze dei destinatari e dei mezzi di comunicazione associati, on-line e offline. Il progetto nasce allo scopo di intraprendere un coerente e sistematico aggiornamento del vecchio Sito web del Laboratorio di Museo Facile, oggi obsoleto, eliminando le criticità legate all'ubicazione del vecchio sito e adeguando l'assetto e la grafica del nuovo sito all'impianto dell'attuale portale UNICAS. È prevista, in particolare, la creazione di una sezione dedicata ai Luoghi del Cuore, allo scopo di offrire maggiore visibilità ai luoghi dell'Università di Cassino. Rientra negli obiettivi del progetto anche la promozione degli eventi legati al progetto Museo Facile e delle attività svolte durante il percorso di formazione degli studenti dei CAF.

Museo Facile SmART Lab è un progetto rivolto agli studenti, agli utenti delle pagine social dedicate, ai fruitori del Sito web del Laboratorio e ai visitatori dei luoghi nell'ambito dei quali CAF operano. Offrendo supporto ai progetti dedicati al Ninfeo Ponari di Cassino e al Castello Angioino di Gaeta, il Sito web del Laboratorio, così come riorganizzato, offre il necessario e coerente materiale informativo per gli studenti che si apprestano a prendere parte alle iniziative intraprese dal Laboratorio Museo Facile. Nell'ottica dell'attivazione di CAF, master, tirocini e progetti futuri, il Sito web del Laboratorio offre un'ampia documentazione relativa alle attività svolte, agli obiettivi conseguiti e ai moduli richiesti per le future iscrizioni.

3. I prodotti

- Il progetto ha operato su diversi fronti e, attraverso una strategia d'azione coordinata e poliedrica, ha intrapreso iniziative eterogenee.
- È stato progettato il nuovo Sito web del Laboratorio,

1.



partendo dall'analisi strutturale del vecchio sito di Museo Facile, sul quale è stato effettuato un accurato studio preliminare. Successivamente sono stati selezionati i contenuti esistenti ritenuti idonei all'esportazione sul nuovo portale.

- Poiché si è scelto di dotare il nuovo Sito web del Laboratorio di una sezione Photo Gallery, è stata avviata la raccolta del materiale fotografico attestante le attività svolte dagli studenti durante il Corso di Alta Formazione.
- Sono stati realizzati nuovi contenuti grafici per il nuovo Sito web del Laboratorio, legati, concettualmente ed esteticamente, al progetto Museo Facile.
- Sono state elaborate schede di presentazione

2.



5.



6.



7.

3.



degli studenti, nelle quali si riassume il profilo professionale di coloro che hanno preso parte ai CAF.

- Sono stati elaborati comunicati stampa sulle attività dei CAF e le iniziative del laboratorio Museo Facile.
- È stato offerto infine un supporto agli altri progetti, con un'attenzione specifica alle iniziative intraprese sul Ninfeo Ponari di Cassino e sul Castello Angioino di Gaeta.

4. I risultati

Il progetto ha dato vita all'assetto definitivo del nuovo Sito web del Laboratorio, dotato di una

4.



nuova veste e di contenuti consultabili. Questi ultimi sono stati in parte selezionati all'interno dell'ampio materiale documentario presente nel vecchio sito, nella misura in cui tali testi risultassero idonei all'esportazione nel nuovo spazio web e, in altra parte, elaborati durante il periodo di formazione dei nuovi CAF e, pertanto, strettamente connessi alle attività degli stessi.

Parallelamente, è stata elaborata la versione definitiva dell'immagine coordinata del progetto Museo Facile SmART Lab, che si attesta come declinazione del più ampio progetto Museo Facile e che, per la sua specifica vocazione, fa proprio il logo esistente e noto. Grazie al lavoro di aggiornamento, il nuovo Sito web del Laboratorio è dotato di una struttura coerente,

intuitiva e capace di cogliere tutti gli aspetti nei quali si articola l'attività di Museo Facile.

1. Lezione seminariale di Sandro Debono, "The Humanist Museum", Cassino, Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale, Campus Folcara, 25 settembre 2019
2. Sopralluogo a Galleria Borghese, Roma, 12 luglio 2019
3. Lezione all'Ara Pacis di Roma sui sistemi multimediali e nuove tecnologie per pubblici con disabilità, Roma, 28 settembre 2019
4. Lezione conclusiva del CAF Educazione sulla Documentazione fotografica, Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale, Dipartimento di Lettere e Filosofia, Cassino, 18 ottobre 2019
5. Foto degli studenti dei CAF al Castello Angioino di Gaeta, 26 luglio 2019
6. Progetto Museo Facile. Visita della sezione medievale del Museo dell'Abbazia di Montecassino, 30 maggio 2019
7. Sopralluogo alla Galleria Borghese, Roma, 12 luglio 2019

5. Prospettive

Nella prospettiva di tenere in vita il lavoro svolto nell'ambito del progetto, si segnala la volontà di garantire un puntuale aggiornamento del Sito web del Laboratorio, con particolare attenzione alle iniziative alle quali il Laboratorio Museo Facile prenderà parte in futuro, curando, a tale scopo, la promozione di attività e bandi competitivi. Sarà importante

continuare ad offrire supporto agli altri progetti, cercando, in particolare, di seguire il percorso di candidatura FAI del Ninfeo Ponari, con l'obiettivo di offrire allo stesso la necessaria visibilità. Si intende, infine, completare la raccolta del materiale fotografico da inserire nella sezione Photo Gallery, raccontando attraverso le immagini l'impegno con il quale il Laboratorio Museo Facile porta avanti i suoi progetti.



8.

9.



10.



11.



12.



13.

8. Confronto tra studenti e docenti dei CAF alla Galleria Borghese, Roma, 22 giugno 2019

9. Attività di esplorazione tattile a Palazzo Zevallos Stigliano di Napoli, Napoli, 4 luglio 2019

10. Immagine di presentazione per la home page del Sito web del Laboratorio di Museo Facile

11. Immagine per il Sito web del Laboratorio, nella quale vengono sintetizzate le principali caratteristiche e attività del progetto: Social Media, Art, Unicas Lab

12. Immagine coordinata Museo Facile SmART Lab

13. Proposta logo per i Luoghi del Cuore UNICAS

**PROGETTO GRAFICO
E IMPAGINAZIONE**
Paolo Marabotto

EDITING
Sara Leone

STAMPA
TIPOGRAFIA IDEA STAMPA
DI IVO SAMBUCCI - EDITORE
VIA DEL FORO, 14 - CASSINO (FR)

Il CAF Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive affronta il tema dell'accessibilità museale, con attenzione specifica alla sua accezione culturale. In quest'ottica vengono presi in esame gli strumenti e le tecnologie assistive utili a pubblici svantaggiati, come le persone con disabilità visiva e uditiva.

Il CAF Educazione al patrimonio e comunicazione museale si occupa della comunicazione nel museo, in un'ottica di educazione al patrimonio culturale. I moduli formativi spaziano dalla mediazione culturale in funzione dei diversi tipi di pubblico ai principi fondamentali e agli strumenti per la comunicazione museale, con particolare riguardo alla semplificazione del linguaggio, al communication design, all'utilizzo di sussidi grafici, audiovisivi e altri strumenti multimediali.

L'obiettivo dei due Corsi, in linea con le nuove sfide del museo, è di sviluppare **competenze trasversali** per favorire l'accessibilità al patrimonio museale da parte di tutti i tipi di pubblico, con attenzione alle persone con disabilità, progettare sistemi informativi basati sul *Design for all* e favorire nuovi approcci per la mediazione del patrimonio.

I CAF, progettati nell'ambito delle attività del **Centro di Eccellenza del Distretto Tecnologico per i Beni Culturali**, si avvalgono dell'esperienza maturata presso l'Università degli studi di Cassino e del Lazio meridionale, Dipartimento di Lettere e Filosofia, grazie al **progetto di comunicazione e accessibilità culturale "Museo Facile"**, sperimentato e applicato in vari contesti museali. Il progetto, promosso nel 2012, gode dell'interazione consolidata con istituzioni preposte alla conservazione e valorizzazione dei beni culturali, in particolar modo con gli istituti del MiBACT (Centro per i Servizi Educativi-SED; Polo Museale del Lazio) e con ICOM (International Council of Museums), e dell'apporto prezioso dell'Istituto Statale per Sordi, della Federazione Nazionale delle Istituzioni Pro Ciechi di Roma e del Centro Universitario Diversamente Abili Ricerca e Innovazione dell'Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale, nonché di ditte specializzate nel settore dei servizi ICT dedicate alla comunicazione e valorizzazione del patrimonio museale.