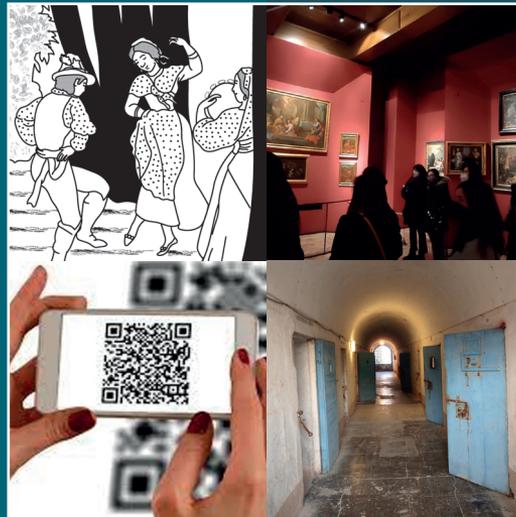




DTC LAZIO
DISTRETTO TECNOLOGICO
BENI E ATTIVITÀ CULTURALI
CENTRO DI ECCELLENZA

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

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



PROJECT WORK
ANNO ACCADEMICO
2020-2021

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

Corso di Alta Formazione

“Accessibilità museale, strumenti e
tecnologie assistive”

e-mail:

caf.accessibilitamuseale@unicas.it

Corso di Alta Formazione

“Educazione al patrimonio e
comunicazione museale”

e-mail:

caf.educazionemuseo@unicas.it

CONTATTI

**Centro di Eccellenza del Distretto
Tecnologico per i Beni Culturali –
Regione Lazio**

Maria Sabrina Sarto

Presidente

Sito web: dtclazio.it

Ivana Bruno

Componente UNICAS del Comitato
di Gestione e Coordinamento del

DTC Lazio – responsabile della
formazione

Delegata del rettore alla Diffusione
della cultura e della conoscenza

-Terza Missione

Università degli Studi di Cassino e del
Lazio meridionale

e.mail: i.bruno@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

Introduzioni

La seconda edizione dei **Corsi di Alta Formazione (CAF)** in **“Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistite”** e in **“Educazione al patrimonio e comunicazione museale”**, organizzati dal Dipartimento di Lettere e Filosofia dell’Università degli Studi di Cassino e del Lazio meridionale nell’ambito delle attività del Centro di Eccellenza del Distretto Tecnologico dei Beni Culturali (DTC Lazio), ha coinvolto docenti della nostra Università, ma anche enti e istituzioni della Regione Lazio, alcuni dei quali hanno recentemente stipulato convenzioni proprio con il nostro Ateneo. I corsi hanno interessato 46 studenti, provenienti da diversi atenei italiani, molti già in possesso di una formazione specialistica, supportati da ben 24 borse di studio erogate dal DTC Lazio. L’intenso lavoro degli studenti è confluito nella realizzazione di 9 project work.

La chiave comune del successo dei due percorsi formativi è basata su tre fattori fondamentali, che hanno dato luogo ad azioni sinergiche e circolari, orientate alla crescita professionale degli studenti: una forte esperienza e competenza scientifica, la costruzione di una rete, la valorizzazione del territorio.

Partendo dal primo aspetto, fondamentali sono il riferimento e la connessione con l’esperienza dei laboratori universitari — in particolare quello di **Museo Facile**, che dal 2012 si occupa di accessibilità museale —, forti di anni di attività, di ricerca e di sviluppo di prototipi concreti. Ciò ha reso possibile proporre percorsi formativi altamente qualificanti e integrati, perché affidati a un team di docenti universitari con l’ausilio di professionisti di riferimento, nell’ottica di un’architettura didattica improntata al principio dell’ *“imparare facendo”*, il **learning by doing**, concretizzata nell’adozione di modelli e metodologie basate anche sull’esperienza, per giungere

alla definizione di una formazione completa sia di competenze teoriche sia pratiche, rivolta indifferentemente a chi sia o meno già inserito nel mondo del lavoro.

Questo ricco bagaglio di esperienze fattive ha permesso di costruire, nel corso degli anni, una fitta rete di relazione con enti, istituzioni, aziende del settore, cioè tutti quei portatori di interesse che collaborano ai percorsi di formazione. Questa rete articolata ha senza dubbio degli snodi importanti nelle Università, nelle istituzioni, come la Sovrintendenza Capitolina ai Beni culturali del Comune di Roma, l’Abbazia di Montecassino, ma anche — nel caso del Corso di Alta Formazione in Accessibilità museale — in enti del terzo settore, come la Fondazione delle Istituzioni Pro Ciechi e l’Istituto Statale per Sordi di Roma.

In ultimo, ma non in ordine di importanza, il territorio. L’impegno dell’Università di Cassino è legato a valorizzare non solo il territorio di Cassino e del Lazio Meridionale, che ormai vive e sperimenta una fortissima connessione tra Università e territorio, ma è anche orientato, per le sue peculiari specializzazioni, a offrire un valore aggiunto per un contesto come Roma, dove già operano numerosi e importanti istituzioni formative.

I progetti riguardano la messa a punto di percorsi culturali, di materiali didattici, di apparati e strumenti comunicativi, di valorizzazione dei beni culturali con l’obiettivo primario di favorire l’accessibilità al patrimonio e di migliorare il racconto museale, anche attraverso lo sviluppo e l’applicazione delle nuove tecnologie. L’ottica è stata quella di indurre a lavorare in squadra, con un approccio interdisciplinare, consapevoli che per affrontare le nuove sfide della contemporaneità siano necessarie professionalità capaci di operare trasversalmente.

L'impostazione generale del lavoro ha tenuto conto della complessità del mondo presente, in cui si intersecano piani concettuali differenti ma complementari, e la lettura della realtà richiede uno sguardo analitico che si nutra sì di nuovi apporti e stimoli, ma sempre nel rispetto del rigore e della scientificità. I progetti, partendo dunque da una salda conoscenza e da uno studio approfondito delle questioni relative ai contesti, hanno portato alla realizzazione di prodotti significativi per la valorizzazione del patrimonio anche grazie al ricorso intelligente della tecnologia.

In tutti i progetti sono visibili due livelli di azione: la conoscenza imprescindibile del monumento e della realtà specifica e la valorizzazione, passando attraverso una costruttiva operosità sul campo. Tra tutti, i progetti legati alla Sovrintendenza Capitolina partono da un'analisi SWOT tesa a individuare punti di forza e di debolezza, i "punti perfettibili", dei contesti di riferimento, per restituire in modo puntuale e completo la composita realtà romana.

I project work che presentiamo sono inoltre il risultato di una grande ambizione: trasformare la conoscenza in un bene comune, con l'obiettivo finale di stimolare il public

engagement, cioè avvicinare nuovi pubblici in un'ottica ampliata e inclusiva: certamente persone cieche, sorde, ma anche, come nel caso dei progetti nel comune di Roma, rivolgere una grande attenzione alle comunità residenti, per far scoprire o riscoprire ai cittadini i musei della propria città da un'angolazione inedita.

Degli 8 progetti raccolti in questo quaderno 4 riguardano alcuni tra i più importanti luoghi del **Sistema Musei di Roma Capitale**, con l'intento di dare un contributo per la piena accessibilità delle collezioni; gli altri, invece, interessando: il museo dell'**Abbazia di Montecassino**, che è uno dei luoghi dove l'Università degli Studi di Cassino da sempre svolge attività di ricerca e dove, con il progetto Museo Facile, sono stati realizzati gli apparati comunicativi della sezione medievale; il **Castello di Gaeta**, sede di rappresentanza dell'Ateneo cassinate; la **Raccolta d'arte contemporanea** dell'Università di Cassino, un museo diffuso di opere site specific, in stretta relazione con gli edifici universitari e il nostro territorio; il caso studio di **S'Elia Fiumerapido**; il costituendo **Museo Diffuso della Valle del Liri**.

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 assistite"
e in "Educazione al patrimonio e comunicazione museale"

Il Corso di Alta Formazione in **Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive** si è configurato come laboratorio di collaborazione virtuosa fra Università e Istituzione che si occupa di patrimonio culturale, nello specifico la **Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali**. Quattro dei cinque project work sono stati sviluppati all'interno di Musei civici di Roma:

- "Ara Facilis" (referente Lucia Spagnuolo, **Museo dell'Ara Pacis**)
- "Centrale x tutti" (referente Serena Guglielmi, **Centrale Montemartini**)
- "Roma in che *senso*? Percorso sensoriale a Palazzo Braschi" (referente Fulvia Strano, **Museo di Roma**)
- "PORTA-mi al Museo" (referente Mara Minasi, **Museo della Repubblica Romana e della Memoria Garibaldina**)

In tutti i casi, curatori e corsisti sono stati supportati da Francesca Daniele, referente accoglienza e accessibilità, e da Claudia D'Alberto, ufficio servizi educativi, mediazione e progettazione tecnico-scientifica della Sovrintendenza Capitolina

Il dialogo inter istituzionale è sempre complesso ma questa volta abbiamo messo a punto azioni di co-progettazione e di condivisione reali che sono state importanti terreni di formazione per i corsisti che hanno prodotto dei lavori finali di ottimo livello.

Molte delle soluzioni ruotano intorno alla grande rivoluzione che ha rappresentato, per i Musei, poter "spostare" sui visitatori i costi dell'hardware approfittando dello smartphone che quasi tutti hanno tra le mani.

Questo consente di svincolarsi dai costi e dalla gestione di videoguide e audioguide e di progettare con grande flessibilità e maggiore sostenibilità contenuti accessibili che il visitatore può scaricare attraverso QRcode, beacon o tag NFC. Le prospettive sono davvero varie e interessanti.

A nostro avviso l'interazione con la Sovrintendenza ha rappresentato una importante occasione di arricchimento. Gli allievi del corso hanno potuto dialogare con i curatori e vivere un museo dall'interno simulando un rapporto committente affidatario che speriamo li veda realmente protagonisti in un futuro prossimo.

I nostri musei non sono certo all'anno zero in materia di strumenti e tecnologie assistive per l'accessibilità museale ma spesso si tratta di episodi scaturiti da finanziamenti e progetti differenti. Pertanto a nostro avviso dialogare con la Sovrintendenza dovrebbe aver schiuso a questi professionisti in formazione nuovi scenari e possibilità di inserimento.

Basti pensare al riuso dei dati digitali che i musei e i luoghi della cultura hanno prodotto negli ultimi anni con finalità anche molto diverse dal favorire accessibilità e inclusione di pubblici con esigenze speciali. Anche su questo campo il contributo di un professionista quale quello che il CAF Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive ha formato potrebbe essere importante accompagnando Musei e luoghi della cultura a produrre contenuti multimediali anche mettendo a frutto parte del patrimonio digitale già in loro possesso.

Laura Petacco

Servizio coordinamento catalogo unico di Sovrintendenza e attività didattica
Sovrintendenza Capitolina ai Beni Culturali

Denominazione del CAF

ACCESSIBILITÀ MUSEALE, STRUMENTI E TECNOLOGIE ASSISTIVE

Il CAF, giunto alla II edizione, affronta il tema dell'accessibilità museale, con attenzione specifica alla sua accezione culturale. Si propone di fornire le conoscenze necessarie per la progettazione di sistemi informativi, basati su principi del *Design for all* e sull'utilizzo di tecnologie assistive.

INSEGNAMENTO	DOCENTE /ISTITUZIONE DI APPARTENENZA	CFU /ORE
L'accessibilità museale. Introduzione e normativa	Ivana Bruno , professore associato di Museologia, critica artistica e del restauro (L ART/04), Dipartimento Lettere e Filosofia, UNICAS Assunta Pelliccio , ricercatore di Disegno (ICAR 17), Dipartimento Lettere e Filosofia, UNICAS	1 (6 ore) (2 ore)
L'accessibilità dei contenuti. Gli aspetti linguistici e i principi della semplificazione testuale	Gianluca Lauti , professore associato di Storia della Lingua Italiana (L-FIL-LET/12), Dipartimento Lettere e Filosofia, UNICAS	1 (8 ore)
Museum audience	Sandro Debono , professore di Museologia, Department of Arts, Open Communities and Adult Education, Faculty of Education, University of Malta	1 (8 ore)
Metodi didattici e strumenti digitali nell'educazione al patrimonio museale	Loretta Secchi , curatore responsabile del Museo Tattile di Pittura antica e Moderna Anteros, Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza, Bologna	1 (8 ore)
Metodi e tecnologie assistive nel campo dei beni culturali	Luca Bianchi , responsabile e coordinatore della Mediavisuale, Istituto Statale per Sordi, Roma	1 (8 ore)
Design, sistemi multimediali, audiovisivi e nuove tecnologie interattive	Fabio Fornasari , curatore responsabile del Museo Tolomeo, Istituto dei Ciechi Francesco Cavazza, Bologna	1 (8 ore)
L'accessibilità museale per le persone cieche	Aldo Grassini , presidente del Museo Statale Tattile Omero, Ancona	1 (8 ore)
Tavole termoformate e altri strumenti per le persone cieche	Luciano Gennaro Pulera , Laboratorio Tiflodidattico, Federazione Nazionale Istituzione Pro Ciechi di Roma	1 (8 ore)
L'accessibilità museale per le persone sorde	Violante Nonno , operatore didattico, guida turistica in LIS, Musei Vaticani, Città del Vaticano	1 (8 ore)
Video LIS e nuove tecnologie per le persone sorde	Luca Bianchi , Istituto Statale per Sordi, Roma	1 (8 ore)

ATTIVITA' LABORATORIALE

<p>Accessibilità e mediazione per un pubblico sordo Violante Nonno</p> <p>Buone pratiche, soluzioni e proposte per l'accessibilità museale delle persone sorde Istituto Statale per Sordi (Deborah Donadio)</p> <p>Osservazioni e criticità sull'accessibilità dei video LIS Istituto Statale per Sordi (Olivier Fidalgo)</p>	<p>Accessibilità nei musei: esperienze tattili sul campo Associazione culturale Società Radici (Giulia Foscolo)</p>	<p>Raccontare e descrivere l'arte per l'esplorazione tattile Alba Lisa Mazzocchia, esperta tifloga</p>	<p>Guida alla valutazione dell'accessibilità nei musei Patrizia De Socio, già Direzione Generale per gli ordinamenti scolastici e per l'Autonomia Scolastica, MIUR</p>
--	--	---	---

TUTOR D'AULA
Roberta Di Mario
dottoressa in Beni Culturali (indirizzo Archeologia e storia dell'arte greca e romana)
tecnico qualificato gestione musei e pinacoteche
Università Roma Tor Vergata

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.

Educazione al patrimonio e comunicazione museale	Ivana Bruno , professore associato di Museologia, critica artistica e del restauro (L ART/04), Dipartimento Lettere e Filosofia, UNICAS	1 (8 ore)
Metodologie didattiche e strumenti digitali nell'educazione al patrimonio museale	Irene Baldriga , ricercatore di Museologia, critica artistica e del restauro (L ART/04), Università La Sapienza Roma	0.5 (4 ore)
Metodologie didattiche e strumenti digitali nell'educazione al patrimonio museale. Buone pratiche	Paolo Stecconi , coordinatore per la progettazione e sviluppo prodotti tecnologici e multimediali a scopi educativi, Soc. Coop Culture, Roma	0.5 (4 ore)
Mediazione culturale nei musei: aspetti didattici, sperimentali, valutativi	Sandro Debono , professore di Museologia, Department of Arts, Open Communities and Adult Education, Faculty of Education, University of Malta	1 (8 ore)
Mediazione culturale nei musei: aspetti didattici, sperimentali, valutativi. Casi studio	Sandro Debono	1 (8 ore)
La lingua scritta nei musei: dalla semplificazione ai glossari	Gianluca Lauti , professore associato di Storia della Lingua Italiana (L-FIL-LET/12), Dipartimento Lettere e Filosofia, UNICAS	1 (8 ore)
La lingua scritta nei musei: storytelling e altre tecniche di narrazione	Francesca De Sanctis , giornalista professionista, critica teatrale, scrittrice (L-FIL-LET/12)	1 (8 ore)
Communication design: metodi e tecnologia per la grafica e l'immagine coordinata	Paolo Marabotto , grafico, docente Accademia di Belle Arti Frosinone, Roma	2 (16 ore)
Metodi e tecnologie per la documentazione fotografica	Gaetano Alfano , fotografo, docente di Storia della fotografia, IED Roma, Università della Tuscia-Viterbo	1 (8 ore)
Metodi e tecnologie per la documentazione dei beni culturali (GIS e altri sistemi)	Assunta Pelliccio , ricercatrice di Disegno (ICAR 17), Dipartimento Lettere e Filosofia, UNICAS	1 (8 ore)

ATTIVITA' LABORATORIALE

LEGGERE UN'OPERA D'ARTE, RACCONTARE IL CONTESTO Cecilia Mazzetti, ricercatore di Storia dell'Arte moderna, Dipartimento Lettere e Filosofia, UNICAS	NARRARE IL CONTEMPORANEO TRA CREATIVITÀ E COMUNICAZIONE Luca Palermo, docente di Storia dell'arte contemporanea, Dipartimento Lettere e Filosofia, UNICAS	NUOVE TECNOLOGIE PER LA RAPPRESENTAZIONE DEL TERRITORIO E DEL PAESAGGIO E GESTIONE DEI DATI CARTOGRAFICI Antonio Leopardi - Dante Sacco, Società Domenica Beni Culturali, Cassino	AUDIOVISIVI, SISTEMI MULTIMEDIALI E NUOVE TECNOLOGIE INTERATTIVE PER RACCONTARE IL PATRIMONIO Stefano Fiori - Luigi Vetrani Società Hubstract Made for Art, Viterbo
---	---	---	--

TUTOR D'AULA

Sara Leone
dottoressa in Lettere moderne (indirizzo studi storici e del territorio), Università degli Studi di Cassino e del Lazio meridionale, tecnico qualificato gestione musei e pinacoteche

CAF Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistite

Ara FaciLIS. Un museo per tutti

Chiara Grossi - Noemi Gullo - Stefania Petrera - Irene Saccucci - Marco Saccucci - Roberta Sollo

Centrale x Tutti. Centrale Montemartini

Naomi Angelucci - Stefano Fantigrossi - Rossana Fiorini- Rasul Mojaverian - Alfredo Moraci- Chiara Pietrantonio

ROMA in che SENSO? Percorso sensoriale a Palazzo Braschi

Cinzia Di Santo- Ludovica Ferrari- Benedetta Paris- Manlio Rossi- Marina Serpe

PORTA-mi al Museo. Porta San Pancrazio protagonista di un video podcast per tutti

Alessandra Bricca - Gabriella Loffreda - Valentina Ponticelli - Laura Salustri - Marta Salvatore

CAF Educazione al patrimonio e comunicazione museale

Storie e strumenti al Museo dell'Abbazia: leggere il contesto, raccontare il passato

Agnese Del Basso - Caterina Lazzarin - Giovanna Martella - Marina Sabatini

Cassino Contemporanea. Narrare il contemporaneo tra creatività e comunicazione

Sara Cipullo - Virginia Miele - Cristina Picone - Jennifer Simeone - Katiana Tersali

Comunicazione e fruizione del Patrimonio culturale nel palinsesto paesaggistico. Il caso studio di S. Elia Fiumerapido (Frosinone)

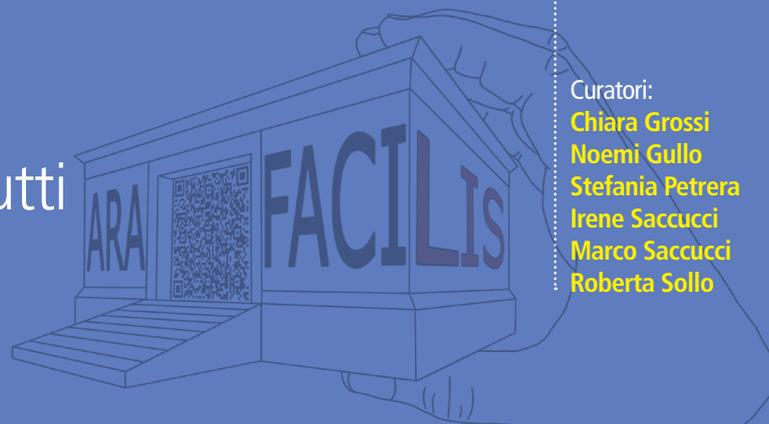
Rachele Frasca - Riccardo Iannuccelli - Melania Marrocco - Sonia Muscedere - Ilenia Nardone - Valentina Soviero

"Oltre le sbarre! Prigionieri di un Castello invisibile". Progetto di allestimento multimediale del Castello Angioino di Gaeta

Anna Catania - Martina Lepore - Giada Margheri - Daniela Masiello - Andrea Pecoraro

Ara FaciLIS

Un museo per tutti



Curatori:
Chiara Grossi
Noemi Gullo
Stefania Petrera
Irene Saccucci
Marco Saccucci
Roberta Sollo

Ara FaciLIS

Ara FaciLIS nasce dalla volontà di rendere ancor più accessibile un museo romano che presenta grandi potenzialità e molteplici punti di forza.

L'Ara Pacis ha un'identità molto forte e differisce dagli altri musei romani proprio per la sua architettura moderna e minimalista, opera dell'architetto Richard Meier. La sua modernità ha consentito di progettare rispettando i principi di accessibilità: grazie ai suoi spazi il museo può essere fruito con facilità dalle persone con disabilità motorie. Inoltre sono diverse le iniziative che L'Ara Pacis mette a disposizione di tipologie diverse di pubblici e lo fa con grande

successo proponendo attività educative per le scuole, esperienze sensoriali per i ciechi, visite guidate per persone sorde, visite, eventi specifici riservati a persone anziane. Il project work prende in considerazione tutti questi punti di forza, cercando di proporre strumenti migliorativi, soffermandosi su alcuni punti di debolezza che riguardano lo scarso ricorso alle tecnologie assistive.

Durante l'intero percorso di visita non c'è la possibilità di fruire della collezione museale in modo ottimale quanto mancano, ad esempio, QR Code, fondamentali per la consultazione sia di video LIS sia di audio guide per ciechi e ipovedenti.

Coordinamento scientifico:
prof.ssa Ivana Bruno

Curatore del Museo dell'Ara Pacis, Roma:
dott.ssa Lucia Spagnuolo

Tutor project work:
prof.ssa Patrizia De Socio,
dott. Luca Bianchi

Premessa

Ogni museo dovrebbe dedicare maggiori risorse professionali ed economiche per assicurare la fruizione del patrimonio che conserva a tutte le categorie di visitatori.

Finalità:

Rendere l'ARA Pacis maggiormente accessibile A TUTTI per contribuire alla conoscenza di uno dei monumenti archeologici che connotano maggiormente la città di Roma, sito UNESCO tra i più importanti del mondo.

Obiettivi:

- potenziare l'accessibilità museale grazie all'implementazione di tecnologie assistive;
- sollecitare la partecipazione attiva dei cittadini residenti;
- favorire lo sviluppo del senso di appartenenza a una storia comune nei diversi target di cittadini.

Destinatari:

ogni tipologia di pubblico: studenti, famiglie, turisti italiani e stranieri, cittadini residenti (con particolare riguardo ai fruitori sordi, ciechi, ipovedenti e con difficoltà cognitiva).

Prodotti:

- QR code con video LIS e audioguide
- Servizio di interpretariato in video chiamata per le persone sorde
- Modellino tattile componibile dell'Ara Pacis
- Albo illustrato in CAA
- Questionario per la raccolta dei 'desiderata' degli studenti in visita
- ARA DEI RICORDI

Con riferimento a L'ARA DEI RICORDI: Installazione di un video box, 'L'ARA DEI RICORDI' per raccogliere testi scritti, fotografie, video amatoriali e testimonianze audio di residenti della zona, chiamati a partecipare all'iniziativa con un bando.

1. Descrizione del progetto

La struttura architettonica realizzata da Richard Meyer, in stile moderno minimalista, a protezione dell'Altare così come la collezione permanente esposta all'interno della sede museale, si prestano a ulteriori interventi migliorativi riguardo all'accessibilità dei contenuti.

Ciò che ha motivato i

curatori del progetto a proporre nuovi percorsi di visita rivolti ad una pluralità di destinatari è stata la volontà di ampliare la fruizione del patrimonio artistico conservato facendo ricorso alle tecnologie assistive, nel rispetto dei principi dell'Universal Design.

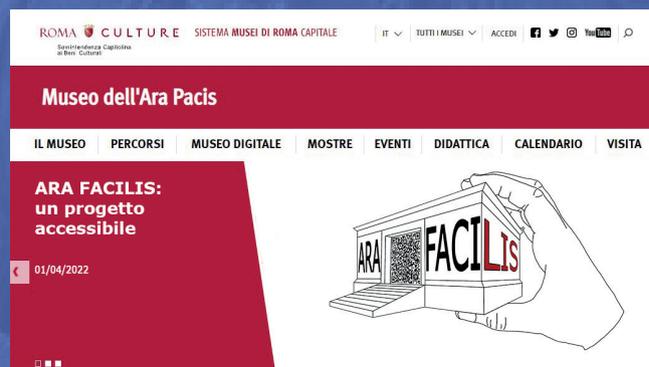
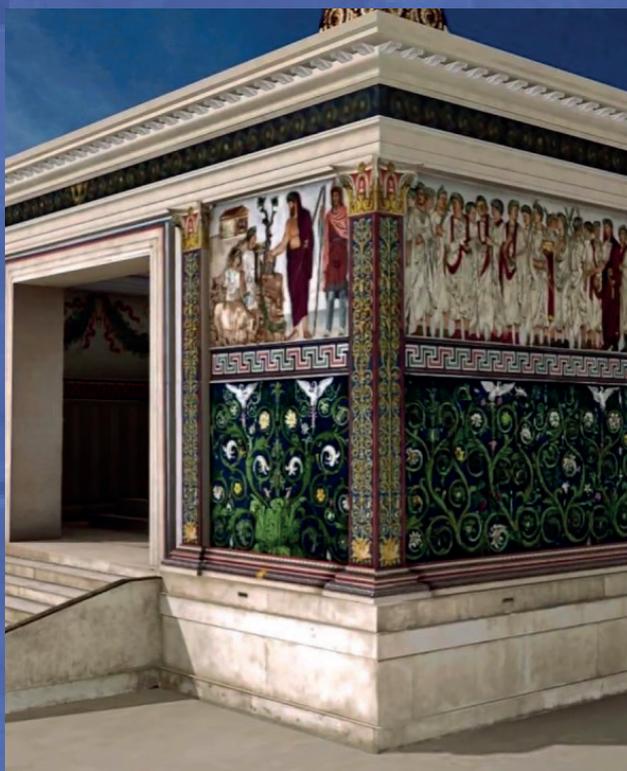
Si è ragionato sulle possibili modalità con cui facilitare la comprensione dei contenuti e la leggibilità dei testi dei

pannelli già presenti, per garantire sia l'accessibilità fisica sia quella culturale. L'esperienza di visita in un museo diventa un momento appagante per il visitatore, soprattutto quando sussistono situazioni di difficoltà, solo se in essa si coniugano l'aspetto didattico, quello interrelazionale e sociale.

Il progetto riserva un focus specifico all'iniziativa "L'Ara

dei ricordi", ideata per sollecitare la partecipazione attiva dei residenti del Municipio I di Roma e valorizzare i loro ricordi degli anni in cui l'architetto Meier curò l'installazione della attuale teca. Le loro memorie costituirebbero ulteriori fonti storiche visive ed orali, utili per far comprendere quale sia stato l'impatto emotivo sulla cittadinanza della nuova sistemazione.

1



2.



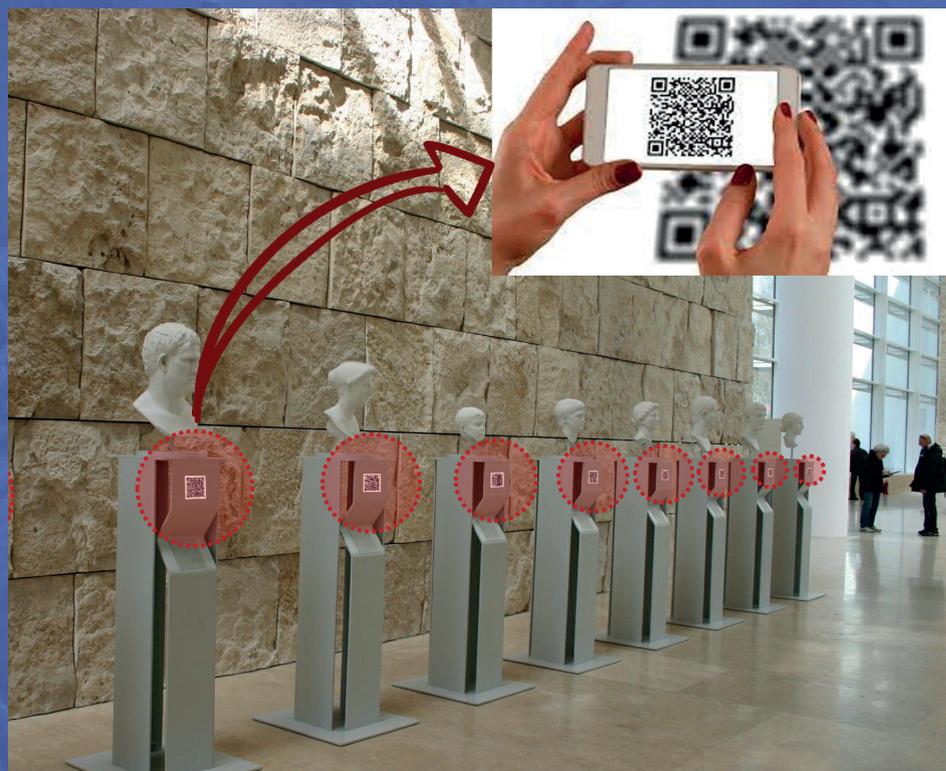
3.

Le proposte formulate, qualora venissero realizzate, a fronte di costi molto contenuti porterebbero ad un significativo miglioramento dell'esperienza di visita per tutti i tipi di pubblico. Tutti i prodotti proposti hanno duplice vantaggio: possono migliorare di gran lunga l'esperienza museale di tutti i pubblici e, al tempo stesso, non risultano essere assai dispendiosi. L'utilizzo della tecnologia

renderebbe ogni fruitore più autonomo sia prima della visita, ad esempio grazie al servizio di interpretariato in videochiamata per informazioni e prenotazioni per i sordi, sia durante la visita museale grazie all'utilizzo di QR code. Ai prodotti proposti si unisce un questionario per le scuole funzionale a calibrare meglio le offerte attraverso l'analisi dei dati rilevati riguardo ad esempio alle 'aspettative'

pre visita e alle 'sensazioni vissute' post visita. Anche il modellino tridimensionale componibile dell'altare di Augusto, realizzato con tavole termoformate, andrebbe semplicemente ad arricchire eventuali attività didattiche proposte alle scuole e, più in particolare, agli studenti con disabilità visiva. Si è anche pensato all'eventuale realizzazione di una sezione dedicata ad

Ara FaciLIS all'interno del sito ufficiale del museo, per consentire al fruitore di conoscerne le specificità ancor prima di effettuare una visita: sarebbe sufficiente un testo molto sintetico in cui fossero elencati prodotti e proposte accompagnato, è quasi superfluo ricordarlo in questa sede da un video LIS.



4.

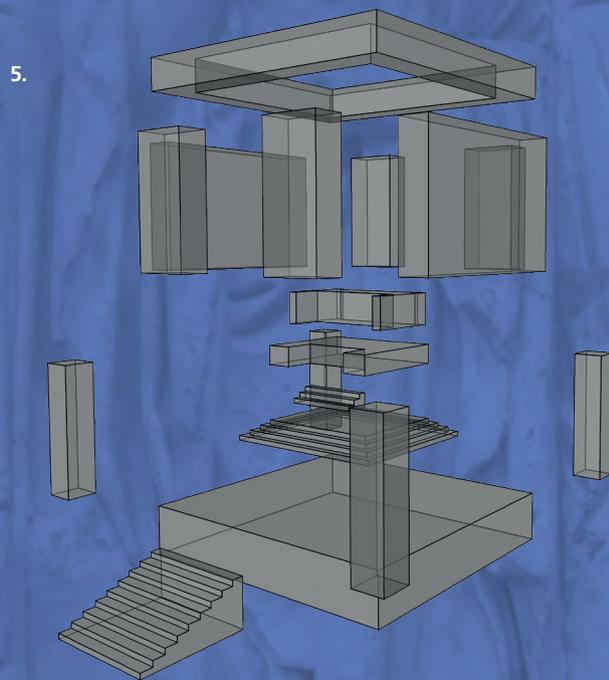
1. Ricostruzione storico/digitale dell'Ara Pacis
2. Pubblicazione del progetto "Ara FaciLIS" sul sito web del museo
3. Albo illustrato in CAA
4. QR code con video LIS e Audioguide per la visita del museo

Conclusioni

Nella redazione del progetto Ara Facilis abbiamo cercato di rispettare due aspetti: il primo, la visione e l'immagine che il museo offre di sé attraverso le proposte e le offerte esistenti; il secondo i principi del sistema integrato, MUSEO FACILE, l'iniziativa di comunicazione, fruizione e accessibilità del patrimonio culturale da parte di tutti i tipi di pubblico che l'Università di Cassino porta avanti da anni.

Prospettive

L'auspicio è che la filosofia progettuale di Ara FaciLIS contribuisca a rafforzare il raccordo tra i sistemi dell'educazione formale e non formale, favorendo l'aggiornamento delle competenze professionali e metodologico-didattiche di coloro che orbitano nel contesto della formazione e della didattica museale, per corrispondere anche alle esigenze delle persone sorde, ipovedenti e non vedenti.

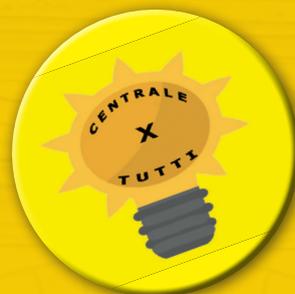


5. Modellino tattile componibile dell'Ara Pacis
6. Logo del progetto Ara FaciLIS



"Centrale x Tutti"

Centrale Montemartini



Gruppo di lavoro:
Naomi Angelucci
Stefano Fantigrossi
Rossana Fiorini
Rasul Mojaverian
Alfredo Moraci
Chiara Pietrantonio

"Centrale x Tutti"

Il *project work* "Centrale x Tutti" nasce all'interno del Corso di Alta Formazione "Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive" dell'Università degli Studi di Cassino che ha siglato un rapporto di collaborazione con il sistema museale di Roma Capitale "Musei in Comune". Grazie ai laboratori seguiti durante il percorso formativo intrapreso presso l'Istituto Statale per Sordi di Roma e le varie sedi museali, abbiamo acquisito conoscenze utili a stilare un progetto di fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale per molti tipi di pubblico, se non per tutti, in cui inclusione sociale e accessibilità procedono di pari passo.

Il progetto ha come obiettivo l'agevolazione dell'esperienza di visita e la risposta ai bisogni

dell'utente destinatario delle attività culturali, quali che esse siano. Il titolo, infatti, ha una doppia accezione: la prima richiama in maniera identificativa il nome del museo e la seconda individua lo stesso spazio museale come luogo centrale anche per un pubblico eterogeneo.

Centrale Montemartini si profila come l'ossimoro funzionale ad una proposta originale in cui l'antico si fonde perfettamente con il moderno, in un excursus che parte dalle origini teoriche del mito attraverso la figura di Apollo, dio del Sole, per integrare l'antico alla tecnologia moderna mediante esperienze multisensoriali che prevedono l'utilizzo di video in LIS, audio-racconti e *videomapping*.

Coordinamento scientifico:
prof.ssa Ivana Bruno

**Docenti di riferimento
project work:**
prof.ssa Patrizia De Socio,
dott. Luca Bianchi

**Curatrice del Museo
Centrale Montemartini,
Roma:**
dott.ssa Serena Guglielmi

Tematica:
Miglioramento dei livelli di
accessibilità per il museo
Centrale Montemartini

Obiettivi:
Rendere il museo più
accessibile organizzando
eventi adatti a una molteplicità
di pubblici.

Destinatari:
Persone con disabilità uditiva,
persone con disabilità visiva,
persone con cognizione
limitata, bambini, giovani,
famiglie, anziani.

Prodotti:

- Video in LIS (Lingua dei Segni Italiana)
- Audio-racconti
- Testi semplificati
- Testi in C.A.A. (Comunicazione Aumentativa Alternativa)
- Visite serali con il supporto del *videomapping*.

1. Obiettivi del progetto

Obiettivo cardine del nostro progetto è l'inclusione. "Centrale x Tutti" è il nostro slogan per sottolineare l'immagine di un museo maggiormente fruibile ed offrire ai visitatori, anche potenziali, delle proposte più vicine ai loro bisogni, nel rispetto dei contenuti e della missione del Museo stesso.

La Centrale Montemartini si presenta come il luogo ideale per la realizzazione del nostro progetto di accessibilità. Il museo si trova sulla via Ostiense e costituisce uno straordinario esempio di riconversione in sede museale di un edificio di archeologia industriale che è stato il primo impianto pubblico di produzione elettrica

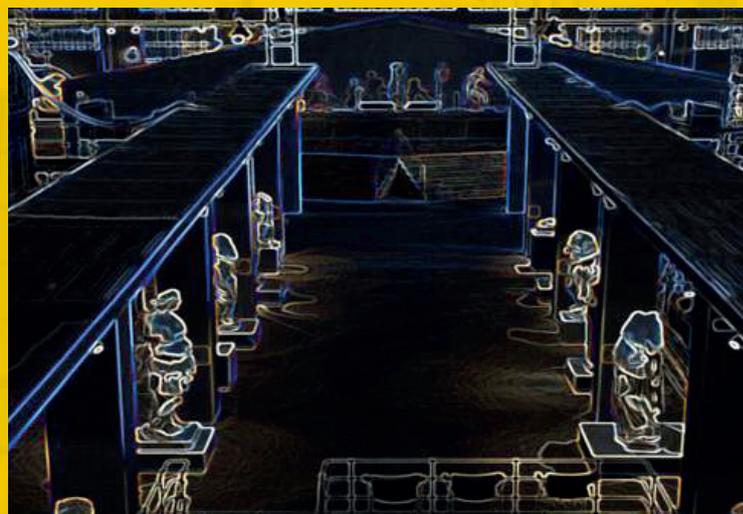
della Capitale. La storia del museo inizia nel 1997 con il trasferimento nella ex Centrale di una selezione di sculture e reperti archeologici della collezione dei Musei Capitolini, in occasione di una mostra dal titolo "Le Macchine e gli Dei" tanto apprezzata dal pubblico da diventare esposizione permanente a partire dal 2001. Le opere esposte, che invitano il pubblico ad una contemplazione silenziosa di volumi, movimenti, sguardi, hanno un loro ben studiato contraltare nel richiamo al frastuono che un tempo ha caratterizzato questi luoghi. L'obiettivo è quello di facilitare la conoscenza e agevolare la frequentazione di un ambiente tanto originale, meglio dire forse inconsueto, nel panorama delle sedi museali cittadine quale è



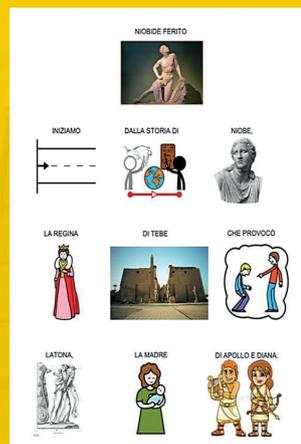
1.



2.



4.



questo della Centrale, un unicum per Roma.

In tal senso, sono state individuate alcune opere incentrate sul dio Apollo: quest'ultimo è il nume tutelare "ideale" della Centrale

Montemartini, la divinità che pervade lo spazio museale. Apollo è il dio del sole, che splende e illumina, fonte di luce che trasforma e dà vita esattamente come per la Centrale termo elettrica è stata l'energia.

Apollo è il dio dell'intelletto, dell'armonia, dell'equilibrio, aspetti che trovano riscontro nel funzionamento di una centrale termoelettrica dove tutto ruota grazie a meccanismi precisi e coordinati.

Apollo è il dio a cui è consacrato il frontone del tempio nel Circo Flaminio a Roma, il dio di cui riviviamo il mito attraverso capolavori come il Marsia o il Niobide Ferito, gli stessi che abbiamo scelto per la realizzazione di materiali accessibili e per costruire un percorso multisensoriale.

Il progetto presenta alcuni laboratori destinati a utenze diverse, con bisogni diversi; si comincia con l'implementazione del sito internet nella pagina

dell'accessibilità con proposte di visite guidate "immersive" e si prosegue con l'organizzazione di eventi e aperture serali straordinarie che possano attirare il pubblico più giovane.

Una delle proposte per giungere al risultato è il metodo del videomapping come esperienza viva di conoscenza del Tempio dell'Apollo Sosiano, l'altra più tradizionale, propone visite guidate con operatori sordi e interpreti LIS e visite tattili con operatori tiflodidattici.

La cultura e il museo diverrebbero così l'agorà e il luogo di condivisione di esperienze diverse, una piazza contemporaneamente in presenza e virtuale che accolga e valorizzi le unicità di ognuno, una "Centrale x Tutti".

1. Statua di Niobide Ferito
2. Statua di Marsia
3. Sala Macchine
4. Esempio di videomapping all'interno della Sala Macchine
5. Video in LIS (Lingua dei Segni Italiana)
6. Testo in C.A.A. (Comunicazione Aumentativa Alternativa) sul mito di Niobe

"Centrale x Tutti"

Conclusioni

Sulla base delle attività laboratoriali e delle visite museali svolti nell’arco di questo percorso formativo abbiamo acquisito gli strumenti con cui costruire la nostra proposta progettuale accessibile. Il lavoro di gruppo è stato di grande stimolo, ogni membro ha contribuito con le proprie competenze ed esperienze al servizio del project work.

Provare a concretizzare delle proposte in grado di migliorare l’accessibilità di una sede museale tanto particolare come la Centrale Montemartini ci ha consentito di applicare alcune conoscenze teoriche per rendere ancora più vicino alle esigenze dei diversi tipi di pubblico e, quindi, accogliente e inclusivo uno spazio urbano e culturale del tutto atipico.

Un corso di Alta Formazione permette a chi ne usufruisce di aprire la propria mente a 360° prendendo in considerazione ogni sfaccettatura sia all’interno del museo sia al di fuori di esso; inoltre, grazie a questo percorso formativo abbiamo avuto la possibilità cambiare prospettiva guardando, ascoltando vivendo il museo come solitamente non facciamo. Si è trattato di un viaggio empatico, e anche piuttosto faticoso..., che ci ha permesso di sentire con la pelle dell’altro e guardare il mondo con prospettive diverse. È stata questa la genesi di “Centrale x Tutti”.

7. Frontone del Tempio di Apollo Sosiano

8. Esempio di videomapping del Tempio di Apollo Sosiano

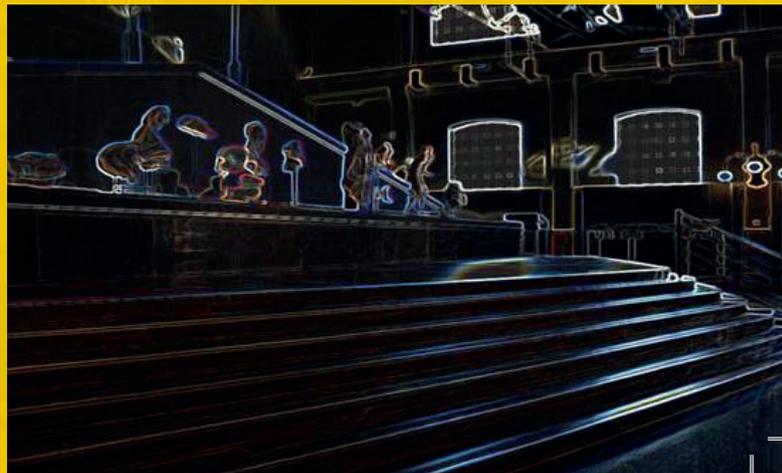
Prospettive

Non sappiamo se il progetto potrà trovare una sua applicazione nell’immediato. Si tratta, è bene ricordarlo, di una proposta tutta da costruire, in parte anche da rimodulare se vogliamo, sulla ‘mission’ del museo. Certo è che ragionare sulla costruzione di un’esperienza museale inclusiva, accessibile, capace di rispondere ai bisogni del pubblico, ha rafforzato in tutti noi la convinzione che solo attraverso la sinergia di professionalità e competenze diverse si può arrivare ad una cultura lavorativa e professionale capace di soddisfare prima che le richieste di mercato, le voci degli utenti.

7.



8.



ROMA in che SENSO?

Percorso sensoriale a Palazzo Braschi

Curatori:
Cinzia Di Santo
Ludovica Ferrari
Benedetta Paris
Manlio Rossi
Marina Serpe

ROMA in che SENSO?

Il progetto "Roma in che SENSO? Percorso sensoriale a Palazzo Braschi" intende delineare un percorso di visita che integri quello già presente nel Museo di Roma e che accompagni il visitatore alla scoperta della storia dell'Urbe.

L'attenzione è rivolta agli aspetti più popolari della Roma tra '600 e '800, come le feste in piazza, il teatro di strada o i giochi d'azzardo nelle osterie. Si potenzia così il legame della cittadinanza con il territorio, con l'obiettivo di avvicinare il pubblico, soprattutto romano, alle tradizioni, i luoghi, il folklore, gli odori e i suoni di una Roma ormai dimenticata.



Nelle sale 5 e 7 del museo il visitatore potrà calarsi letteralmente all'interno dei quadri, mescolarsi ai personaggi e vivere un'esperienza sensoriale, che sarà veicolata da molteplici stimoli come input sonori, supporti tattili e olfattivi.

Punto cardine del progetto è l'accessibilità: i pannelli espositivi e le didascalie sono ripensati secondo i principi del design for all e i contenuti sono stati sapientemente studiati per le diverse tipologie di pubblico, resi fruibili attraverso appositi QR code come quello dedicato alla guida nonché voce narrante: il Pasquino.

Coordinamento scientifico
prof.ssa Ivana Bruno

Curatore del Museo di Roma, Palazzo Braschi:
dott.ssa Fulvia Strano

Docenti di riferimento:
prof.ssa Patrizia De Socio,
dott. Luca Bianchi

Tematica:
Percorso multisensoriale al Museo di Roma – Palazzo Braschi

Obiettivi:
Accompagnare il visitatore alla scoperta, o riscoperta, della storia di Roma attraverso un percorso multisensoriale, inclusivo ed accessibile.

Destinatari:
Cittadinanza romana, nonché persone con disabilità visiva, uditiva e cognitiva.

Prodotti:

- Pannelli di sala
- Didascalie tattili e olfattive
- Contenuti accessibili a diverse

tipologie di fruitori attraverso specifici QR code, di cui:

- Voce narrante nonché guida: il Pasquino - Video LIS; - Traduzioni; - Audiodescrizione delle opere - Audiodescrizione sinestetica delle opere;
- Supporti alla visita fruibili in loco: supporto tiflodidattico a Minolta
- Contenuti scaricabili pre-visita: Storia sociale e Check list
- Gadget: ricetta della tradizione romana con la quale integriamo anche il senso del gusto. Con la ricetta invitiamo il visitatore ad

interagire con il museo attraverso i social media

- Forme di fidelizzazione, quali:
 - "Puzzle dei musei": la visita ai musei coinvolti prevede il rilascio di un pezzo di un puzzle che, una volta completato, fornirà al fruitore forme di scontistica o gratuità.
 - "Il percorso continua": al termine del percorso al visitatore verranno consegnati un'etichetta adesiva ed una penna con le quali può recarsi nei pressi del Pasquino e lasciare il proprio commento, come un tempo facevano i romani.

Descrizione del progetto 2.

Il progetto è pensato in un'ottica di public engagement, per comunicare la collezione a diverse tipologie di pubblici, a partire dai romani che costituiscono ancora una bassa percentuale tra i visitatori del museo. Attraverso mirate azioni di accessibilità, diventa possibile anche un'inclusione delle persone con disabilità, coinvolte tramite soluzioni mirate e guidate dai principi dell'universal design e dell'education for all.

Accessibilità

Pannelli di sala e didascalie sono resi accessibili con l'ausilio di testi semplificati. Grazie al collocamento di QR code lungo il percorso, saranno fruibili i vari contenuti, selezionabili in base ai bisogni diversificati dei fruitori. Input sonori, stimoli tattili e olfattivi completano l'esperienza rendendola immersiva.

Per le persone sorde è prevista la realizzazione di video in LIS, sia collocati sui pannelli di sala sia godibili sul proprio cellulare attraverso la scansione di QR code. Verranno inoltre elaborati sottotitoli e trascrizioni, nell'ottica di una fruibilità anche da parte di persone sorde non segnanti.



3.



4.

La progettazione e la produzione dei contenuti accessibili prevederà il coinvolgimento di diverse

professionalità come attori sordi madrelingua LIS, storici dell'arte con padronanza del lessico di settore, addetti al

montaggio che conoscano la lingua dei segni.

Per le persone cieche si è pensato ad un processo che, partendo dalla voce e passando per il tatto, possa arrivare all'interiorizzazione e all'apprendimento cognitivo. QR-code tattili danno accesso ai contenuti dei pannelli e alla descrizione audio sinestetica delle opere. Verranno inserite didascalie in Braille e stampe tiflodidattiche a Minolta con alcune scene oggetto di focus nella descrizione audio.

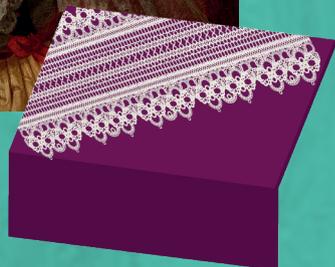
Per le persone ipovedenti il percorso è reso accessibile grazie all'uso del responsive web design, di caratteri ad alta leggibilità e del controllo del contrasto nei supporti di sala. La complessità delle **disabilità cognitive** ci ha fatto porre l'attenzione sia sull'accessibilità dei contenuti sia sulla possibilità di fruire della visita al museo come momento di benessere.

A tal proposito è stata realizzata una Storia Sociale come strumento di supporto alla visita, corredata da una Checklist per la realizzazione di un quaderno preparatorio alla visita da portare e utilizzare in loco. Tali strumenti saranno scaricabili dal sito internet del museo.

5.



6.



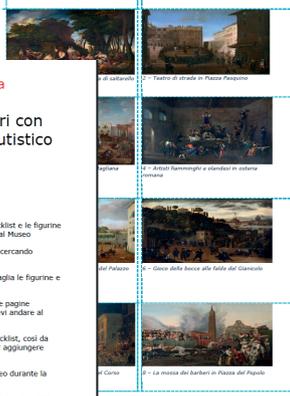
9.

La mia visita al Museo di Roma

Una Checklist per visitatori con Sindrome dello Spettro Autistico

Istruzioni:

1. Pochi giorni prima della visita, stampa la tua checklist e le figurine delle pagine seguenti per pianificare la tua visita al Museo
2. Informarti prima sul Museo e sulle sue collezioni, cercando informazioni nel suo sito internet o da altre fonti
3. Quando avrai deciso l'ordine del tuo percorso, ritaglia le figurine e attaccale nella tua checklist
4. Puoi usare anche altre immagini da ritagliare nelle pagine seguenti per dire quando sei stanco, hai fame, devi andare al bagno, etc.
5. Lascia sempre qualche spazio vuoto nella tua checklist, così da poterla utilizzare mentre stai facendo la visita per aggiungere qualcosa
6. Porta la checklist che hai compilato con te al Museo durante la visita
7. Stampa anche una checklist in bianco e figurine in più, nel caso tu voglia creare una nuova checklist mentre sei al Museo
8. Prepara un quaderno o un raccoglitore dove inserire la checklist e le immagini così sarà più comodo consultarli
9. Quando sei al Museo, metti una spunta nella Colonna "Fatto" con una penna man mano che completi la tua visita



7.



8.

Pasquino

Come guida del percorso è stato scelto il Pasquino, la statua parlante resa celebre per le sue "pasquinate" e collocata in uno degli angoli (esterni) di Palazzo Braschi. Oltre ad incarnare il sentimento di "romanità" che si vuole trasmettere, tale figura è legata al Museo di Roma attraverso un filo spaziale, nonché concettuale.

In quest'ottica è stata pensata anche una forma di fidelizzazione. Un QR code posizionato accanto alla statua darà accesso ad uno storytelling interattivo, attivato in una duplice modalità: in un caso inviterà il pubblico ad entrare nel museo, nell'altro a lasciare un commento sull'etichetta appositamente consegnata a fine visita.

1. Qr Code iniziale del percorso di visita
2. Vincenzo Morani, "Pranzo in campagna con scena di saltarello", 1858, olio su tela, Roma, Museo di Roma - Palazzo Braschi
3. Prototipo della progettazione e collocazione delle didascalie all'interno dello spazio museale
4. Qr Code disponibili sulla didascalia che danno accesso a contenuti di supporto per la visita accessibili a diverse tipologie di fruitori
5. Disegno per supporto tiflodidattico a Minolta con focus sul saltarello
6. Vincenzo Morani, "Pranzo in campagna con scena di saltarello", 1858, Roma, Museo di Roma, particolare del vestiario e del tessuto pensato per l'esperienza tattile
7. Vincenzo Morani, "Pranzo in campagna con scena di saltarello", 1858, Roma, Museo di Roma, particolare della tavola imbandita con frutti pensati per l'esperienza olfattiva
8. Esempio progettazione del supporto olfattivo
9. Storia Sociale e Checklist per persone con disabilità cognitiva

ROMA in che SENSO?

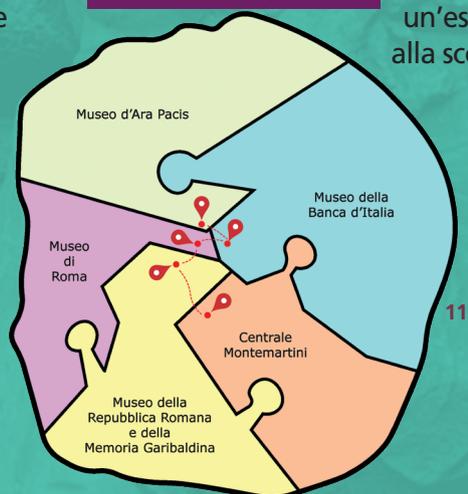
Conclusioni

Le idee e i materiali proposti ruotano intorno a due motivi ispiratori: accessibilità e coinvolgimento. L'analisi e lo studio del contesto hanno messo in evidenza alcune criticità, sulle quali abbiamo insistito per potenziare la qualità dell'offerta culturale del Museo di Roma. L'aspetto comunicativo degli apparati di sala ha richiesto un lavoro di riconsiderazione in un'ottica di maggior accessibilità e usabilità. L'indagine di mercato ha evidenziato una fruizione carente dei cittadini romani, rispetto ai visitatori stranieri. Tale realtà ha messo in luce la necessità di un'offerta pensata per il pubblico locale, orientando in tal modo la scelta dei temi, della voce narrante e dello storytelling, volti alla costruzione di un carattere identitario di romanità. In conclusione, l'attenzione verso diverse tipologie di pubblico costituisce il filo conduttore che lega ogni tassello di questo progetto.

10. Statua parlante detta "Pasquino" e Qr Code interattivo
11. Disegno grafico del "Puzzle dei Musei"

Prospettive

Il lavoro svolto vuole proporsi come progetto pilota, replicabile e adattabile, non solo all'interno dello stesso Museo di Roma, incrementando il numero delle opere e delle tematiche coinvolte, ma estendibile anche come format per altre realtà museali del circuito dei Musei in Comune. Per una proficua valorizzazione e disseminazione del progetto sarebbe auspicabile poter inserire i contenuti prodotti nel sito web del museo, all'interno della sezione dedicata all'accessibilità. Il legame tra l'interno del museo e il territorio circostante, elemento di coinvolgimento già presente nel progetto, potrebbe essere ulteriormente sviluppato tramite visite guidate accessibili. In tal modo il visitatore potrà esplorare concretamente i luoghi già conosciuti durante il percorso di visita, per vivere un'esperienza immersiva e totalizzante alla scoperta di Roma.



Porta-mi al museo.

Porta San Pancrazio protagonista di un video podcast per tutti

Curatori:
Alessandra Bricca
Gabriella Loffreda
Valentina Ponticelli
Laura Salustri
Marta Salvatore

Porta-mi al museo

Il progetto "Porta-mi al Museo" è stato sviluppato in due fasi:

1. Studio e analisi del contesto territoriale in cui è inserito il Museo della Repubblica Romana e Memoria Garibaldina e delle differenti tipologie di pubblico; monitoraggio del sito internet del museo e verifica dei requisiti di accessibilità dello stesso; analisi SWOT del museo con l'obiettivo di offrire un quadro analitico, sebbene parziale dello stesso.

2. Proposta di realizzazione di tre prodotti

Coordinamento scientifico:
prof.ssa Ivana Bruno

Curatore del Museo della Repubblica Romana e Memoria Garibaldina, Roma:
dott.ssa Mara Minasi

Tutor project work:
prof.ssa Patrizia De Socio,
dott. Luca Bianchi

Tematica:
Accessibilità museale, strumenti e tecnologie assistive

Obiettivi:
invitare a conoscere la collezione del museo e i personaggi protagonisti dei moti del '48 e delle vicende garibaldine che portarono all'Unità d'Italia attraverso una serie di video-Podcast in LIS accessibili, la cui voce narrante personifica Porta San



innovativi, accessibili, indipendenti e allo stesso tempo correlati tra loro con il fine di attrarre tipologie di pubblico diversificate. Il video podcast "Le coordinate della memoria", la serie di video podcast "Porta-mi al museo" e le mappe tattili sono state pensate e strutturate per essere fruite non solo da un pubblico di visitatori sordi, ciechi e ipovedenti. Infatti, qualsiasi fruitore potrà godere, attraverso l'esperienza dell'ascolto, le narrazioni storiche esposte nel museo mediante l'uso del QR code da noi proposto.

Pancrazio, sede del museo; consentire agli utenti ciechi e ipovedenti di poter usufruire autonomamente degli spazi museali attraverso l'ausilio di mappe tattili.

Destinatari:
giovani, studenti, persone sorde, cieche e ipovedenti, persone con disabilità motoria, appassionati dell'epoca storica.

Prodotti:

- Video-Podcast introduttivo "Le coordinate della memoria"
- Serie di video-Podcast "Porta-mi al museo"
- Mappe tattili
- QR code

Descrizione del progetto

Il progetto di video podcast racconta il museo nella sua interezza, mettendo in atto innovative strategie comunicative attraverso una nuova prassi progettuale per la realizzazione di prodotti museali accessibili. L'obiettivo è di coinvolgere persone sorde madrelingua LIS sin dalla fase iniziale, ovvero nella realizzazione di testi semplificati, nella registrazione e post-produzione del video podcast.

I tre prodotti innovativi, accessibili e indipendenti, sono allo stesso tempo correlati tra loro con il fine di attrarre tipologie di pubblico diversificate.

Il museo, per come è stato ideato, presenta una notevole predilezione per la narrazione e la progettazione di prodotti multimediali. Tale scelta è finalizzata all'avvicinamento di diverse tipologie di pubblico. Per rivolgersi a tutti, quindi non solo agli esperti del settore storico-artistico, gli oggetti museali esposti dovrebbero dar "voce" alla loro storia.

L'idea è quella di dar vita a Porta San Pancrazio, sede del museo, che inaspettatamente diventa la voce narrante che guida e accompagna il fruitore del video podcast attraverso il

viaggio conoscitivo all'interno delle sale museali.

"Porta-mi al Museo", esprime nel suo stesso titolo la funzione e l'obiettivo del gruppo di lavoro. La scelta lessicale non è convenzionale bensì racchiude una duplice valenza semantica. Il lemma *porta* è da intendersi sia come voce del verbo portare, che come sostantivo femminile *porta*, ossia oggetto reale e comune presente all'interno dell'architettura.

L'intento è quello di suscitare, in accordo con la direttrice del Museo la Dott.ssa Maura Minasi, suggestioni e stimoli tramite Porta di San Pancrazio, sede del museo, personificata in veste viva e narrante.

In aggiunta, la nostra proposta prevede un video podcast introduttivo in LIS, le "Coordinate della Memoria", e alcune mappe tattili. Questi due prodotti accessibili sono correlati e allo stesso tempo indipendenti. Il video illustra come arrivare alla sede museale attraverso una voce narrante e con un attore sordo madrelingua che, accompagnato dalle immagini e animazioni, fornisce le indicazioni utili per l'arrivo. Il coinvolgimento di persone sorde è il focus, in quanto mediante la loro esperienza professionale sono in grado di strutturare strategie

1.



comunicative adeguate al target di riferimento. La visione del video può essere integrata dall'esplorazione tattile delle mappe che forniscono alle persone cieche e ipovedenti le coordinate necessarie all'orientamento e alla fruizione autonoma delle stesse. Le mappe tattili, realizzate con le planimetrie delle diverse sale del percorso espositivo presenteranno un

2.

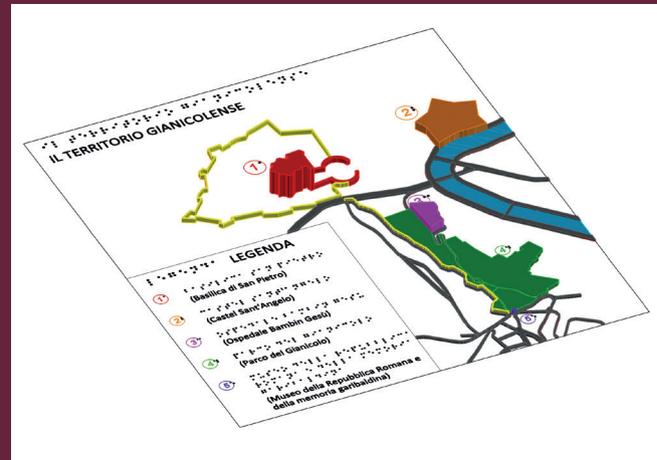
ROMA  CULTURE

Servizienza Capitale e Beni Culturali

MUSEO DELLA REPUBBLICA ROMANA E DELLA MEMORIA GARIBALDINA

elevato contrasto cromatico, una legenda con diciture in Braille, in nero e con caratteri ingranditi. L'obiettivo del progetto è stimolare l'ascolto attivo di ogni tipo di pubblico offrendo al tempo stesso un prodotto fruibile sia nel museo, mediante i QR code posizionati nelle varie sale, che in qualsiasi altro luogo in cui si decida di ascoltarlo.

3.



Porta-mi al museo

4.



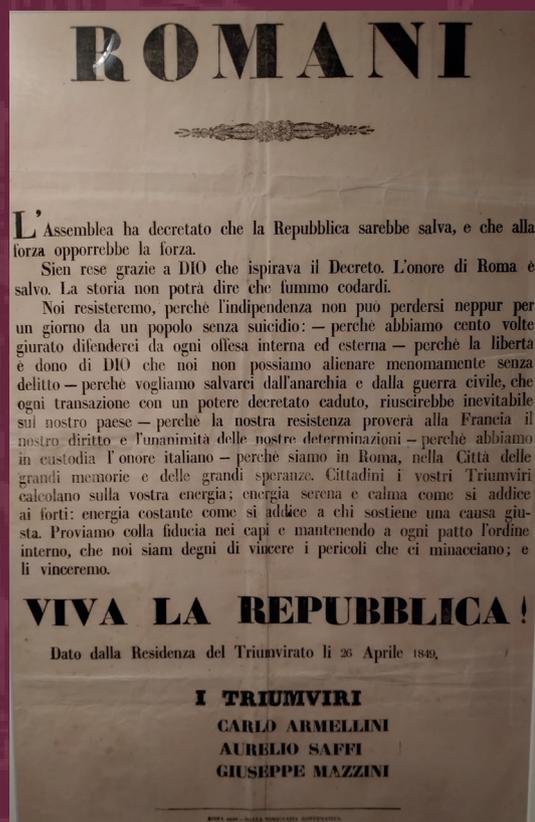
1. Prototipo del fermo immagine del video-podcast, "Le Coordinate della memoria", attrice Sorda con immagine correlata
2. Ritratto Pontefice Pio IX nell'omonima sala
3. Prototipo di mappa tattile 3D della planimetria del territorio gianicolense con legenda in Braille
4. Veduta laterale del museo, Largo di Porta San Pancrazio 16, Roma.

Conclusioni

Con la proposta dei video podcast “Le coordinate della Memoria” e “Porta-mi al Museo” abbiamo accettato una sfida: far dialogare un museo di stampo storico con un format nuovo e contemporaneo. L’obiettivo non è quello di narrare semplicemente le opere della collezione museale, bensì far vivere un’esperienza immersiva. L’intento è creare, tramite il format del video-podcast, un nuovo approccio al patrimonio culturale che possa far da ponte tra istituzione museale e pubblico. Il prodotto si contraddistingue per essere trasversale ovvero adatto a diversi target di pubblico e ad alta riproducibilità.

Prospettive

Si prospetta che Porta-mi al Museo con il suo nuovo modo di raccontarsi, possa essere replicato da altre istituzioni e realtà culturali. Si auspica che il format del video-podcast diventi riconoscibile e rafforzi l’immagine coordinata del sistema dei Musei in Comune di Roma. A tal proposito l’idea è quella di caricare il prodotto su molteplici piattaforme digitali rispondenti alle diverse necessità dei pubblici. Su Youtube, Vimeo e il sito dei Musei in Comune di Roma, nella sezione Museo Digitale verranno caricati i video podcast, invece su Spotify, Google podcast, Spreaker e Loquis la sola versione audio, accessibile quindi ai diversi pubblici.



5. Stampa del Proclama dei Triumviri ai Romani del 26 Aprile 1849, sala Roma Repubblica Venite!

Storie e strumenti al Museo dell'Abbazia di Montecassino.

Leggere il contesto, raccontare il passato

Il monastero di Montecassino, fondato da S. Benedetto verso il 529 d.C., ha visto nei secoli ampliamenti, distruzioni e ricostruzioni, fino ai drammatici bombardamenti del 1944: quanto oggi è visibile è frutto della ricostruzione postbellica, secondo il programma "dove era, come era" dell'abate Ildefonso Rea.

Il Museo dell'Abbazia è rappresentativo di molteplici aspetti del patrimonio culturale, dall'archeologia all'architettura, dalla pittura ai manoscritti, offrendo un'esperienza immersiva in una storia secolare; allo stesso tempo gli strumenti a disposizione dei visitatori per una piena comprensione non sono sufficienti né



esaustivi.

In continuità con il progetto avviato dal Laboratorio Museo Facile dell'Università di Cassino e del Lazio Meridionale per la sezione "Arte Medievale" del Museo, il Project Work si è interrogato sugli strumenti possibili per permettere una migliore accessibilità ai contenuti del Museo e della sua collezione, e alle loro storie. Per questo sono state ideate e realizzate due linee di intervento: pannelli e brochure per le sale, a partire dal case study "Sala dei Bozzetti", e un prodotto audiovisivo per le opere transitate nel monastero e presto trafugate durante la Seconda guerra mondiale.

Coordinamento scientifico:
prof.ssa Ivana Bruno

Laboratorio didattico:
Leggere un'opera d'arte,
raccontare il contesto"
(tutor: prof.ssa Cecilia
Mazzetti, UNICAS)

Tematica:
Comunicazione della storia e
delle collezioni del Museo e
dell'Abbazia di Montecassino

Obiettivi:
Elaborazione di strumenti per
la comunicazione museale non
specialistica a partire da un
case study le cui caratteristiche
siano replicabili per l'intero
percorso museale.

Destinatari:
Pubblici del Museo
dell'Abbazia di Montecassino

Prodotti:
Pannello e brochure di sala, a
partire dal case study "Sala dei
Bozzetti";
Prodotto audiovisivo per
la narrazione delle opere
trafugate durante il secondo
conflitto mondiale.

Curatori:
Agnese Del Basso
Caterina Lazzarin
Giovanna Martella
Marina Sabatini

Storie e strumenti al Museo dell'Abbazia di Montecassino

Descrizione del progetto

Due le proposte di intervento, diverse per tipologia e modalità comunicativa.

La prima è la dotazione di tutte le sale museali di pannelli e brochure per orientare i pubblici nell'osservazione e nella

conoscenza dei contesti e del patrimonio culturale conservato. A questo scopo è stata utilizzata come caso studio la "Sala dei Bozzetti", dove sono conservate opere pittoriche del XVII e XIX secolo e scultoree del XV e XVI secolo.

Nel pannello un testo breve (meno di 1000 battute)

fornisce al visitatore le informazioni preliminari di accesso alla sala: cosa sono i bozzetti, da cui il nome derivato all'ambiente in cui si trovano, che cosa è esposto, cosa è raffigurato e in quale contesto sono state prodotte le opere. Da questo deriva un minor senso di disorientamento

nella visita ad un Museo così vasto ed eclettico. La parte conclusiva è dedicata all'originaria collocazione delle opere "finali" (successive ai bozzetti qui conservati) nella chiesa abbaziale, invitando pertanto i visitatori a proseguire la visita immaginando l'originaria decorazione alla luce del nuovo bagaglio di conoscenze acquisito.

La brochure propone un secondo livello di approfondimento, ancorché pensata per la fruizione come prodotto indipendente dal pannello; sono infatti riportate le informazioni preliminari presenti anche nel pannello, ma successivamente vengono proposte due chiavi di lettura tematiche delle opere esposte: temi sacri e storie dell'abbazia. Non vengono analizzati tutti i dipinti esposti in sala, ma solo una selezione di cinque opere nelle quali si forniscono anche contenuti didattici per proseguire autonomamente nell'osservazione del resto della sala.

In entrambi i prodotti è stato utilizzato il font *titillium*, per una maggiore accessibilità anche da parte di persone con disturbi



1.



2.



dell'apprendimento, e una semplificazione linguistica che consenta l'accesso ai contenuti ad un pubblico non specialistico, in continuità con le scelte del Progetto Museo Facile per la Sezione Medievale. La seconda proposta è un prodotto audiovisivo che racconta il passaggio

in Abbazia di alcune opere della collezione napoletana del Museo Nazionale di Capodimonte durante la Seconda Guerra Mondiale, poi trafugate dai nazisti. Il video, di breve durata (4,02') per essere fruito agilmente anche durante il percorso di visita, utilizza una narrazione avvincente

e coinvolgente, con il ricorso a grafica e audio sia filologicamente coerenti con il periodo storico che in collegamento con la collezione abbaziale. Se infatti la prima parte in cui si presentano le opere con una rapida carrellata vede una forte manipolazione grafica delle stesse, in modo

da preannunciare l'assenza, nella seconda parte, in cui si va a raccontare la storia, ricorrono i temi della macchina da scrivere, del proiettore, della voce proveniente da un altoparlante, in pieno stile anni '40, epoca di svolgimento dei fatti narrati. Tutti i prodotti realizzati permettono sia una fruizione nel percorso museale che online.

Storie e strumenti al Museo dell'Abbazia di Montecassino

SALA DEI BOZZETTI



Questa sala prende il nome dalla tipologia di dipinti qui conservati: i bozzetti. Si tratta di modelli non rifiniti per opere realizzate in seguito su scala più grande, dipinte su tela o affrescate su parete. Risalgono al periodo compreso tra '600 e '700 e sono di fondamentale importanza in quanto unica traccia originale delle pitture che si trovavano nella chiesa dell'Abbazia di Montecassino fino alla sua distruzione, con il bombardamento del febbraio 1944.

I monaci, committenti delle opere, chiamarono alcuni grandi artisti del tardo Barocco Napoletano, come Luca Giordano, Sebastiano Conca, Paolo De Matteis, Francesco Solimena e Francesco De Mura. I dipinti raffigurano racconti a tema sacro o eventi legati alla storia dell'Abbazia di Montecassino e osservandoli potete immaginarvi sulle pareti e sulle volte della chiesa quando la visiterete.



Nella sala sono esposte anche alcune preziose sculture lignee come il San Sebastiano e il San Giorgio, entrambe del '400, e un tabernacolo di produzione fiorentina del 1540.

1 Luca Giordano, *Alcune della scuola torinese* (ca. 1711)
 2 Diego de Moya, *Alcune della scuola torinese*
 3 *Due uomini di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 4 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 5 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 6 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 7 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 8 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 9 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 10 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 11 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 12 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 13 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 14 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 15 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 16 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 17 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)
 18 *Un monaco di Montecassino* (ca. 1710) (dipinto conservato)

19 Luca Giordano, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 20 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 21 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 22 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 23 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 24 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 25 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 26 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 27 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 28 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 29 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 30 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 31 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 32 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 33 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 34 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 35 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 36 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 37 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 38 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 39 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 40 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 41 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 42 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 43 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 44 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 45 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 46 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 47 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 48 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 49 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 50 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 51 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 52 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 53 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 54 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 55 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 56 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 57 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 58 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 59 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 60 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 61 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 62 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 63 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 64 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 65 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 66 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 67 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 68 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 69 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 70 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 71 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 72 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 73 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 74 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 75 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 76 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 77 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 78 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 79 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 80 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 81 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 82 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 83 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 84 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 85 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 86 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 87 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 88 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 89 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 90 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 91 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 92 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 93 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 94 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 95 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 96 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 97 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 98 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 99 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*
 100 Sebastiano Conca, *Decorazione della Cappella di Sant'Antonio*

SEZIONE ARTE MODERNA

museo facile | semplice capire



4.

6.

1. Brochure per la "Sala dei Bozzetti", copertina
2. Brochure per la "Sala dei Bozzetti", veduta d'insieme
3. Pannello per la "Sala dei Bozzetti", rendering nel percorso espositivo per fruizione in Museo
4. Pannello per la "Sala dei Bozzetti"
5. Prodotto audiovisivo dedicato alle opere trafugate, particolari
6. Prodotto audiovisivo dedicato alle opere trafugate, rendering nel percorso espositivo per fruizione in Museo

Conclusioni

I prodotti sono realizzati per una duplice fruizione, online (siti di Museo Facile e Museo dell'Abbazia), come propedeutici alla visita, e all'interno del percorso museale; grazie alla loro sostenibilità economica e modalità di fruizione – pensate per le reali esigenze e possibilità del Museo – sono immediatamente applicabili e utilizzabili.

7. Brochure per la "Sala dei Bozzetti", fruizione online sul sito Museo Facile

Prospettive

Il modello di comunicazione ideato e realizzato per la Sala dei Bozzetti è applicabile all'intero contesto museale, prevedendone anche l'implementazione con la traduzione in inglese. Il prodotto audiovisivo, con aggiunta di sottotitoli in italiano e inglese, può anch'esso essere utilizzato come modello di comunicazione rapida, ma non per questo banalizzante, delle altre storie da raccontare in Abbazia, con diffusione online che permetterebbe anche una più ampia visibilità e conoscenza del complesso stesso.

Non sicuro | museofacile.unicas.it/category/schede-di-sala/

App SPSS Tutorial for da... Library Genesis Pagina iniziale - Are... Piattaforma Concorsi Mail E-Campus Mostra bottoni Pitti BaSe Baccha Semi... Dipartimento di Let... Monastero dei Ben...

Home Visita il Museo H.C.Andersen **Visita il Museo dell'Abbazia di Montecassino** Glossario. Le parole dell'arte English

Visita i Luoghi del Contemporaneo a Cassino Visita la Collezione Civica Giuseppe Albano di Putignano Italiano English

Visita i Luoghi del Castello e della Città di Gaeta

Schede di sala Home

MUSEO DELL'ABBZIA DI MONTECASSINO

SALA DEI BOZZETTI

tra storie dell'Abbazia e temi sacri

I bozzetti del '600 e '700 qui esposti testimoniano come dovessero apparire le pitture ad affresco e su tela nella chiesa dell'Abbazia, fino alla sua distruzione e al bombardamento del 1944.

I monaci commissionarono le opere, raffiguranti eventi legati alla storia dell'Abbazia o temi sacri, a grandi artisti del tardo Barocco napoletano.

Le storie dell'Abbazia

Paolo De Mattei (1662-1728)
Papa Benedetto XIII che consacra la Chiesa dell'Abbazia di Montecassino
1727

Il bozzetto illustra un evento realmente accaduto pochi mesi prima: la consecrazione della chiesa dell'abbazia da parte di papa Benedetto XIII. La scena è ambientata all'interno della chiesa, nel momento in cui il papa sta consacrandola; una grande folla di religiosi e carosi assiste al rito, alcuni guardano fuori dal quadro quasi a coinvolgerci. Su una nuvola in alto, San Benedetto, fondatore dell'abbazia. Si tratta della terza consecrazione della chiesa: dalla sua fondazione e a seguito di numerose distruzioni (l'ultima dovuta ai Saraceni nell'883), venne consecrata nuovamente nel 1071 da papa Alessandro II.

Francesco De Mura (1686 - 1762).
L'Abbate Bertario fa edificare San Germano
1731

Bertario, abate di Montecassino dall'856 all'883, fondò a valle una nuova città, da lui chiamata "Edgimmonopolis", dal greco "città di Benedetto". Dopo pochi anni, l'abate assunse il nome di San Germano, a seguito della donazione di una reliquia del Santo da parte dell'imperatore Ludovico II. È questa la storia illustrata dal pittore: al centro Bertario, con l'abito nero tipico dell'ordine benedettino, con la mano sinistra afferra il progetto della nuova città, sostenuto in alto dall'architetto al suo fianco, e con la mano destra indica oltre i confini del dipinto, a farci immaginare l'ampiezza del progetto in corso, che già si intralce dalle prime costruzioni e dagli uomini impegnati con pale, martelli, legna e altri materiali da trasportare. Sullo sfondo in alto svetta l'Abbazia di Montecassino. Insieme ai vicini bozzetti Lotario II riceve la comunione da Papa Alessandro II a Montecassino e L'Abate Bertario riceve l'imperatore Ludovico II e la moglie, il dipinto ci restituisce la decorazione di volta e i pannelli laterali della cappella.

I temi sacri

Francesco Solimena (1657 - 1747)
Convito di Erode
1697-1700

Seduto sul trono re Erode chiede a Salomé, al centro del dipinto, di ballare per lui, promettendole in cambio qualunque cosa desiderasse: Salomé accetta e, seguendo il consiglio della madre, chiede in cambio, indicandola, la testa di Giovanni Battista. In questa sala sempre Solimena dipinge anche la *Vestizione di Rachtis*, in cui il re dei Longobardi riceve l'abito religioso da papa Zaccharia. Sono presenti anche la moglie e la figlia del re, anch'esse pronte a prendere i voti.

Sebastiano Conca (1680-1764)
Lavanda dei piedi
1749

Il dipinto era posizionato in alto, ed è per questo che il pittore organizza la scena assecondando lo sguardo dal basso dello spettatore. Raffigura Gesù, ignudo, chino al centro dell'opera, mentre si appresta a lavare i piedi agli Apostoli durante l'Ultima cena, della quale scorgiamo il tavolo sullo sfondo.

Cavaller D'Aspre (1568-1640)
Carità e Fortezza
1615/20

Ritrao le personificazioni di due virtù cristiane, la Carità, a sinistra, e la Fortezza, a destra, disposte ai lati di una finestra aperta su un paesaggio. La Fortezza è riconoscibile dall'elmo piumato e dal leone che tiene adagiato ai suoi piedi, la Carità è invece raffigurata come una giovane che allatta. Lo sfondo scuro dell'interno in cui sono collocate le figure le rende padrone indiscusse della scena: solo l'apertura sul paesaggio ci invita a distogliere lo sguardo fuori dalla finestra.

museofacile | Esempio capire

SEZIONE ARTE MODERNA

museofacile | Il semplice capire

Cassino Contemporanea.

Narrare il contemporaneo tra creatività e comunicazione

Curatori:
Sara Cipullo
Virginia Miele
Cristina Picone
Jennifer Simeone
Katiana Tersali

Cassino Contemporanea

“Cassino Contemporanea” si propone di integrare il già avviato progetto “I luoghi del contemporaneo” curato da Museo Facile. Lo scopo è quello di continuare ad avvicinare studenti, e non solo, alla scoperta delle opere contemporanee presenti nei luoghi cittadini. A partire dagli anni Sessanta del Novecento matura l’esigenza critica e artistica di presentare le opere al di fuori dello spazio museale. Questa tendenza è motivata dal rovesciamento delle relazioni spaziali e dalla ricerca di nuove relazioni con il pubblico. In questo contesto l’Università si pone al centro del dibattito sociale e diventa un luogo cardine per



la promozione e la diffusione dell’arte. A Cassino il mondo culturale tenta di superare il peso del ricordo bellico e inizia a riflettere sull’intervento plastico nello spazio pubblico, senza limitarsi al blocco storico del bombardamento e della ricostruzione. Merito di questo cambiamento è l’incontro tra l’industriale Sergio Longo e lo storico d’ arte Bruno Corà; in collaborazione con l’Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale hanno avviato una serie di eventi e rassegne d’arte contemporanea. In queste occasioni sono state donate, dagli stessi artisti, le opere che oggi compongono la collezione.

Coordinamento scientifico:
prof.ssa Ivana Bruno

Laboratorio didattico:
Narrare il contemporaneo tra creatività e comunicazione (tutor: prof. Luca Palermo, UNICAS)

Tematica:
Narrare il contemporaneo

Obiettivi:
Obiettivo primario è quello di comunicare l’arte contemporanea, partendo da una lettura critica e dunque dalla conoscenza dell’oggetto artistico, arrivando a una consapevolezza attiva del

Destinatari:
I fruitori diretti sono gli studenti e i docenti dell’università, ma l’idea del progetto è rivolta a tutta la cittadinanza, oltre che ai possibili turisti.

Prodotti:
- quattro video storytelling
- WebApp con mappa interattiva dei luoghi del contemporaneo

Simulazione fruizione WebApp Cassino Contemporanea.

Descrizione del progetto

Nell'ambito del Corso di Alta Formazione sono stati realizzati dei video che raccontano, attraverso una comunicazione efficace - basata sulla forma dello storytelling -, quattro tra le opere di arte contemporanea appartenenti all'Università.

Sudette opere sono: E non sarà mai meno che esserci di Antonio Gatto, Attraversare di Renato Ranaldi, Four Pillars di Sol LeWitt e Specchio solare di Bizhan Bassiri.

Pur avendo utilizzato stili differenti, i video raccontano

le opere con un linguaggio semplice ma accattivante, trasmettendo il messaggio delle installazioni senza banalizzarlo.

I video prodotti sono resi fruibili tramite una web app appositamente creata, pensata per essere utilizzata in situ, non escludendo però la possibilità di un uso asincrono.

Il portale, mediante una navigazione interattiva sulla mappa dei luoghi del contemporaneo a Cassino, consente di accedere ai contenuti multimediali e testuali del patrimonio



1.

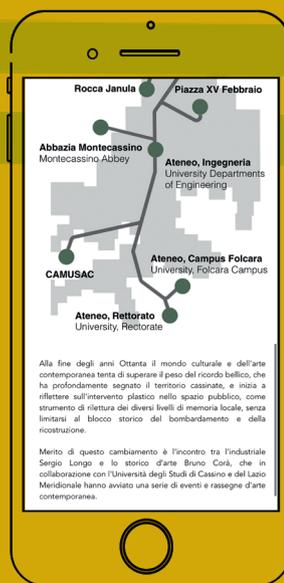
storico-artistico della città.

La web app è pensata per confluire nel sito di Museo Facile mediante un collegamento diretto tramite link, oppure creando ad hoc una sotto-sezione.

È possibile accedere ai contenuti dei portali web anche tramite i QR Code presenti sui pannelli di Museo Facile, posti in prossimità dei luoghi di interesse.

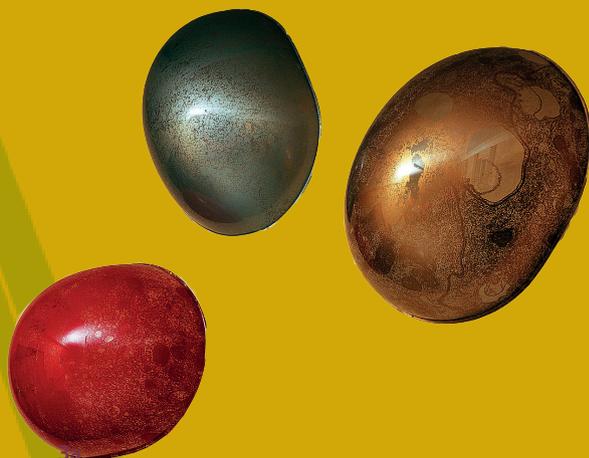
I QR Code, già esistenti, verranno quindi integrati con i materiali prodotti durante il Corso di Alta Formazione.

2.



3.



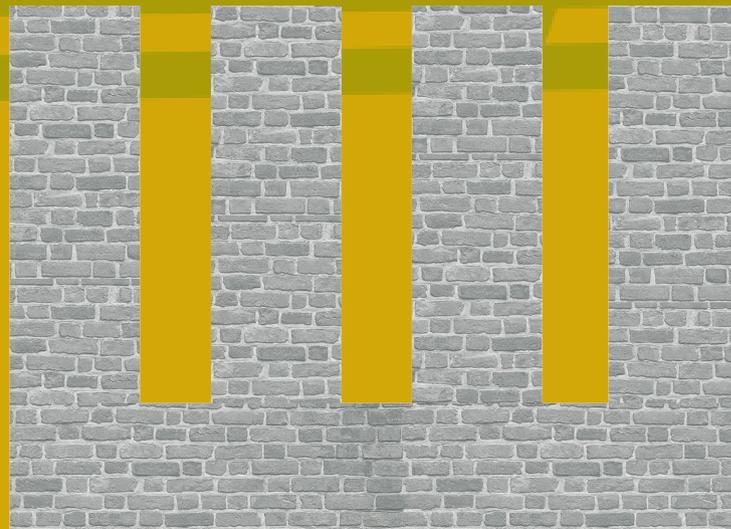


La web app si apre con una mappa interattiva in cui sono individuati in larga scala i luoghi del contemporaneo a Cassino.

In questa, l'utente sceglie quale luogo visitare virtualmente cliccando in corrispondenza del punto di interesse. Per gli edifici dell'università sono state predisposte delle mappe che facilitano l'orientamento spaziale tra le opere installate, per le quali sono state create delle icone che l'utente può selezionare per usufruire del contenuto multimediale o testuale.

1. Cristina. Pizarro, Orion, Acciaio inox, 2006, Cassino, Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale, Ingresso Folcara.
2. Simulazione fruizione WebApp Cassino Contemporanea.
3. Klaus Münch, Senza Titolo, Plexiglas serigrafato oro, argento, porpora, 1998, Cassino, Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale, Rettorato.
4. Sol LeWitt, Four Pillars [Riproduzione digitale], Blocchi forati in cemento, 1999, Cassino, Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale, Cortile Dipartimento di Ingegneria.

Cassino Contemporanea



Conclusioni

Il progetto ha condotto all'elaborazione di una web app, che ha reso accessibili una serie di contenuti relativi al patrimonio di arte contemporanea presente sul territorio di Cassino, sulla base delle ricerche effettuate da Museo Facile. Tutto questo nell'ottica di offrire una visione complessiva del patrimonio e di far sì che questo possa essere compreso e fruito nella sua interezza.



5. Jannis Kounellis, Senza Titolo (il pozzo) [Riproduzione digitale], 2006, Bitume, pietra, ferro, Cassino, Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale, Cortile Folcara.

Prospettive

Le prospettive future del progetto riguardano in prima istanza la realizzazione dei video relativi alle restanti opere di arte contemporanea di Cassino, sulla scia di quelli prodotti durante il Corso di Alta Formazione, e la creazione di una rete che includa le differenti realtà presenti nel territorio, progettando una serie iniziative comuni, seppur diversificate, volte nuovamente a favorire la conoscenza delle opere. Ulteriore prospettiva è quella di sviluppare una vera e propria App nativa, scaricabile su Apple Store e Play Store, che consenta di consultare la piattaforma direttamente in situ e che si ponga dunque come orientamento fisico alla collezione.



6. Bizhan Bassiri, Specchio Solare [Riproduzione digitale], Acciaio inox, 1997, Cassino, Università degli studi di Cassino e del Lazio Meridionale, Facciata Dipartimento di Ingegneria.

Comunicazione e fruizione del Patrimonio culturale nel palinsesto paesaggistico

Il caso studio di S. Elia Fiumerapido (Frosinone)

Curatori:
Rachele Frasca
Riccardo Iannucelli
Melania Marrocco
Sonia Muscedere
Ilenia Nardone
Valentina Soviero

Partendo dallo studio integrato di fonti letterarie, storiche, archeologiche ed iconografiche relative al paesaggio culturale, prevalentemente agrario, di un comparto dell'antico ager della Casinum romana oggi compreso nel territorio comunale di S. Elia Fiumerapido (FR), è stata svolta una ricerca che ha messo in luce i luoghi identitari di questo palinsesto paesaggistico, attraverso sopralluoghi, esplorazioni, analisi delle fonti e con l'organizzazione e gestione delle informazioni mediante l'ausilio di strumenti per la rappresentazione e la condivisione di dati spaziali.



L'esame di questo contesto, compreso tra le alture montuose delle Mainerde e la valle del Liri, ha consentito di sviluppare una "narrazione" dei suoi luoghi identitari e del paesaggio, evidenziando la sua complessità culturale in senso diacronico. Infatti, questo territorio, prima ager romano,

in seguito cella monastica di Montecassino e parte della storica Terra di Lavoro e anche punto strategico nei pressi della Linea Gustav, costituisce un contesto prezioso di patrimonio materiale e immateriale, disegnato nei secoli dalle variazioni naturali e antropiche del corso fluviale del Rapido.

Coordinamento scientifico:
prof.ssa Ivana Bruno

Laboratorio didattico:
Nuove tecnologie per la rappresentazione del territorio e del paesaggio e gestione dei dati cartografici (tutor: Antonio Leopardi – Dante Sacco, Società Domenici Beni Culturali, Cassino)

Tematica:
Rappresentazione e narrazione del Territorio e del Paesaggio; uso delle nuove tecnologie per la gestione dei dati cartografici ai fini della fruibilità e comunicazione del Patrimonio culturale.

Obiettivi:
Comunicazione del Patrimonio culturale locale; riappropriazione del senso di appartenenza della Comunità ai luoghi identitari del Patrimonio materiale e immateriale; veicolazione di

informazioni di pronto uso utili alla comunicazione e fruizione del Patrimonio per scopi amministrativi e/o turistici in vista di uno sviluppo economico del territorio; costituzione di una base utile ad una Mappa di Comunità per un futuro Museo diffuso.

Destinatari:
Residenti e abitanti delle aree limitrofe, amministrazioni ed enti pubblici, associazioni del territorio, scuole e università, turisti e visitatori.

Prodotti:
Mappa interattiva tramite app responsive navigabile on-line "Visit S. Elia Fiumerapido" (all'indirizzo <https://mytouristapp.it/it/visit-s-elia-fiumerapido>), con smart-Map, galleria fotografica e schedatura del Patrimonio fruibile; qr-code di rimando alla pagina web My Tourist App; presentazione del project-work in powerpoint; quaderno didattico.

Descrizione del progetto

A seguito delle riflessioni sul patrimonio culturale e sul paesaggio, una volta effettuato lo studio integrato di fonti letterarie, storiche, archeologiche, iconografiche, toponomastiche relative al paesaggio culturale santeliano, nell'ambito della azione didattica, è stata effettuata una mirata attività di scouting sui siti identitari del territorio. L'azione d'indagine ha compreso il confronto

2.



diretto con la Comunità locale tramite interviste ad associazioni e residenti: si è tenuto conto dell'importanza della partecipazione diretta alla progettazione e della valutazione del

3.



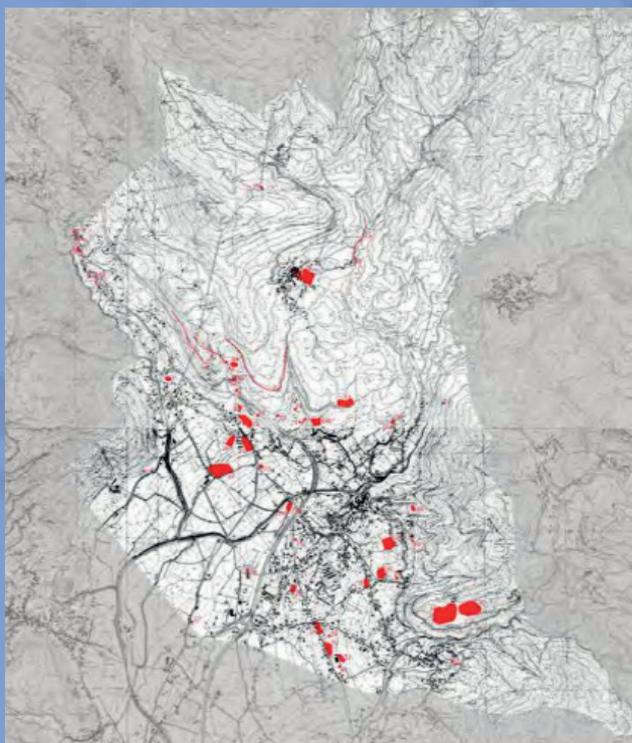
confronto generazionale, stabilendo un dialogo teso al perfezionamento del processo di apprendimento culturale innescato sul posto. L'insieme di tali attività si è tradotta nell'individuazione

4.



dei siti del patrimonio materiale e immateriale più efficacemente fruibili, consentendo di stilare una prima stima quantitativa di luoghi utile alla determinazione della loro

1.



5.



6.

7.



effettiva accessibilità, e finalizzabile ad un uso in termini comunicativo-didattici, oltre che turistici. Ai fini della fruibilità e comunicazione del Patrimonio, i Beni individuati sono stati posizionati mediante GPS o su base cartografica ed inseriti in una mappa interattiva, fotografati e dotati di una schedatura sintetica, con rimando nel web tramite link dopo attenta selezione delle informazioni veicolate e tenendo conto delle annesse citazioni bibliografiche, mettendo a punto l'app "Visit S.Elia Fiumerapido".

Gli strumenti per la gestione consapevole dei dati cartografici si sono rivelati validi mezzi per la conoscenza,

8.



comunicazione e fruizione integrata delle risorse e per una innovativa forma di narrazione dello spazio fisico-geografico. Ai fini della narrazione del palinsesto paesaggistico santeliano, lo studio svolto ha permesso di individuare nell'ambito di un contenitore culturale chiave nel Patrimonio locale, costituito dalla chiesa di S. Maria Maggiore, una fusione emblematica di valori storico-artistici, culturali e identitari rappresentativi del territorio. Infatti, sulle pareti interne, si nota la curiosa raffigurazione di un santo vissuto alla corte merovingia: Eligio, vescovo di Noyon e artigiano esperto nella lavorazione del ferro e dei metalli preziosi,

ben riconoscibile dagli attributi iconografici quali il martello e il ferro di cavallo, distintivi del patrono dei maniscalchi. Un'enigmatica presenza che sancisce la "cerniera identitaria" con il palinsesto paesaggistico studiato, sciogliendosi nella contingenza dettata dal territorio, come testimoniano le scelte toponomastiche moderne ricalcanti l'odonomastica antica nell'odierna viabilità della "Sferracavalli", passante un agro nei secoli solcato dal corso del Rapido, modificato da fattori naturali ed antropici tra i quali il Ponte Lagnaro, avulso dall'originario contesto nel paesaggio agrario santeliano.

9.



10.

1. Carta archeologica di S.Elia Fiumerapido: in rosso le evidenze storico-archeologiche (Archeoproject, Carta archeologica di S.Elia, Roma 2003)
2. Antico portale con chiave di volta decorato con un angelo, iconografia ricorrente nel borgo
3. Reimpiego e continuità d'uso di strutture addossate all'antica cinta muraria del borgo
4. Porta d'accesso al tratto N dell'antica cerchia muraria santeliana
5. Stralcio della tavola acquerellata raffigurante a volo d'uccello la "Terra di S.to Elia" (Guglielmelli 1715-17)
6. Ponte romano cosiddetto "Lagnaro"
7. Portale d'ingresso della chiesa di S.Maria Maggiore con lunetta affrescata
8. Parete absidale di S.Maria Maggiore affrescata con palinsesto pittorico
9. Particolare di affresco raffigurante S.Eligio, patrono dei maniscalchi, con il tipico ferro di cavallo
10. Veduta esterna della chiesa di S.Maria Maggiore

Conclusioni

Il project-work si è concretizzato nella pubblicazione on-line di uno strumento digitale sostenibile, attingendo dal web un'applicazione gratuita, liberamente fruibile, facilmente accessibile, responsive, personalizzabile, costantemente aggiornabile, con funzionalità di mappatura, in grado di elaborare una notevole mole di informazioni relative ai siti d'interesse; questi sono visualizzabili su mappa interattiva, con possibilità di implementazione continua in un archivio permanente dei luoghi identitari, per tramandare il genius loci del territorio costituente il caso studio.

Prospettive

Si auspicano azioni di cittadinanza attiva per continuare la narrazione del patrimonio culturale locale immerso nel suo palinsesto paesaggistico, fondamentali per renderlo fruibile nelle componenti materiali e immateriali tramite una Mappa di Comunità, tesa ad implementare i contenuti necessari alla strutturazione del Museo Diffuso della Valle del Liri.



Veduta interna della chiesa di S.Maria Maggiore

Oltre le sbarre! Prigionieri di un Castello invisibile: Progetto di allestimento multimediale del Castello Angioino di Gaeta

Curatori:
Anna Catania
Martina Lepore
Giada Margheri
Daniela Masiello
Andrea Pecoraro

Il progetto *"Oltre le sbarre! Prigionieri di un Castello invisibile"* si propone di sviluppare un allestimento museale interattivo, non invasivo, volto a valorizzare il complesso storico e architettonico del Castello di Gaeta. L'idea nasce nel contesto del laboratorio *"Audiovisivi, sistemi multimediali e nuove tecnologie interattive per raccontare il Castello Angioino di Gaeta"*, curato da Stefano Fiori e Luigi Vetrani di *Hubstract Made for Art* nell'ambito del Corso di Alta Formazione *"Educazione al patrimonio e comunicazione museale"*.



Attraverso l'esperienza di visita con l'utilizzo di tecnologie immersive e interattive, il pubblico sarà guidato alla scoperta del Castello, della sua storia, del territorio circostante e della vita dei detenuti che troppo a lungo lo hanno abitato.

L'obiettivo è quello di restituire alla cittadinanza una parte della città di cui era stata privata, offrendo a diverse tipologie di visitatori, cittadini residenti, turisti, famiglie, studiosi o

ricercatori, elementi di riflessione sulla storia del luogo e più ampiamente sui diritti umani e le condizioni di vita dei detenuti.

Coordinamento scientifico:
prof.ssa Ivana Bruno

Laboratorio didattico:
Audiovisivi, sistemi multimediali e nuove tecnologie interattive per raccontare il patrimonio (tutor: Stefano Fiori, Luigi Vetrani, Società Hubstract made for art)

Tematica:
Audiovisivi, sistemi multimediali e nuove tecnologie interattive per raccontare il Castello Angioino di Gaeta

Obiettivi:
Coinvolgere il visitatore attraverso esperienze immersive e interattive volte a evidenziare le tematiche sociali e civili collegate alla storia del Castello di Gaeta

Destinatari:
Residenti, turisti, famiglie con bambini, studiosi e ricercatori

Prodotti:

- Biglietto d'ingresso a forma di moneta con il motto "Amore-Coraggio-Fedeltà"
- Installazioni audiovisive, multimediali e interattive
- Apparati di comunicazione e sistemi di approfondimento con QR Code
- "Family Kit" per l'esplorazione dei bambini

• App, Sito Web e Archivio Digitale

Veduta dall'alto del Castello angioino di Gaeta

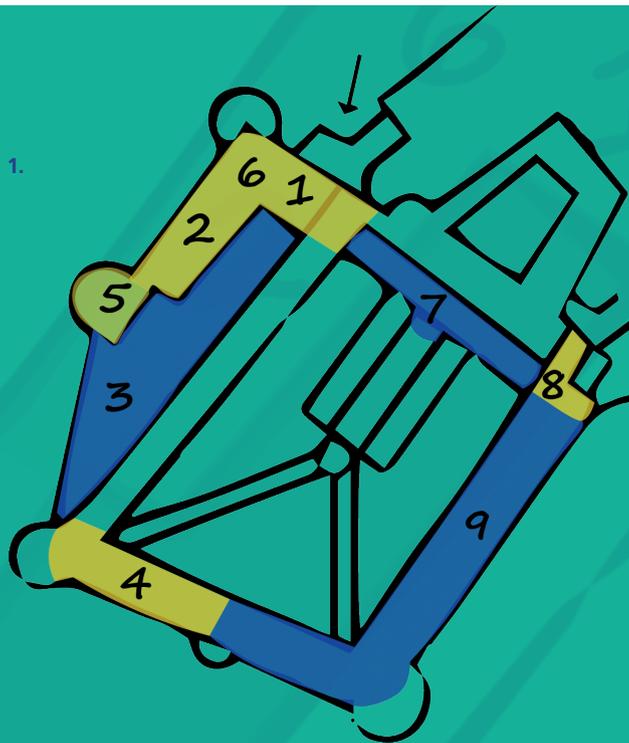
Descrizione del progetto

Il progetto di allestimento si snoda in spazi distribuiti su più livelli, sia al coperto che all'aperto, e vuole raccontare il Castello Angioino di Gaeta attraverso la sua storia fino alla recente funzione di carcere militare avuta fino al 1990.

Le strategie di racconto prevedono esperienze divise tra la sfera del *visibile* e quella dell'*invisibile*:

- Le prime consentono al visitatore di vivere un itinerario sensoriale coinvolgendolo attivamente alla scoperta degli ambienti;
- Le seconde, invece, riguardano gli spazi non

1.

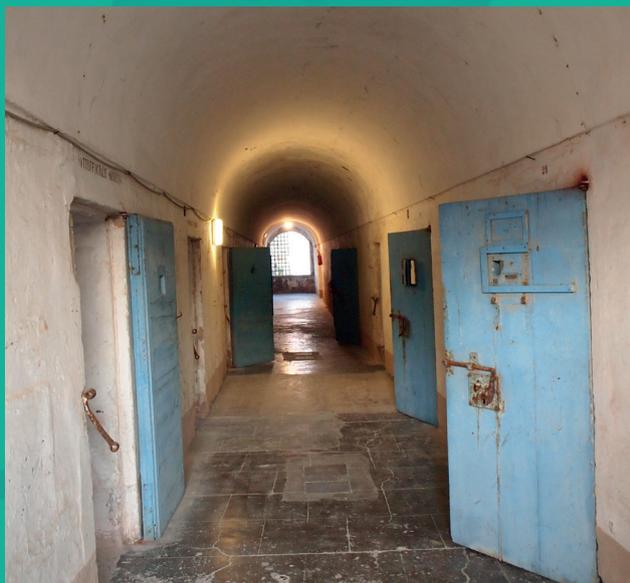


accessibili che, attraverso il sito internet, un sistema beacon e l'applicazione

dedicata, permetteranno di effettuare virtual tours e approfondimenti alla visita.

L'App sarà anche dotata di un'area gaming per i più giovani, mentre il sito potrà ospitare webinar on demand dell'Università di Cassino e un Archivio Digitale per ricercatori e studenti, nazionali e internazionali.

L'allestimento consentirà al visitatore di approfondire sia la storia del Castello, attraverso una guida d'eccellenza come la regina "soldato" Maria Sofia di Borbone, che tematiche sociali relative ai Diritti Umani e alle condizioni storiche ed attuali dei detenuti. "Amore - Coraggio - Fedeltà" sarà il motto che il visitatore troverà sul biglietto/moneta che



2.



3.

4.



5.



6.



7.



8.



riceverà all'ingresso. Tavoli touch screen, proiezioni e un plastico consentiranno al pubblico di apprendere la storia e la composizione architettonica dell'edificio, entrando subito in contatto con Maria Sofia. Il percorso proseguirà nelle celle medievali e poi nell'ala piemontese. Attraverso installazioni sonore, pannelli, proiezioni, visori VR ed esperienze interattive con oggetti dell'epoca, il visitatore diverrà parte attiva di un

itinerario esperienziale che gli consentirà di vivere il castello calandosi sia nei panni del detenuto che nelle vesti del secondino. Un'attenzione particolare sarà rivolta ai più piccoli, a cui verrà consegnato un Family Kit contenente al suo interno una serie di strumenti per esplorare il castello e una piccola guida per facilitare la visita negli spazi del carcere e per approfondire i temi legati al bastione angioino con giochi e attività. L'allestimento

prevederà, inoltre, una pannellistica specifica per accompagnare i bambini negli spazi più angusti e bui, come ad esempio le celle medievali. Inoltre, il progetto non vuole limitarsi al solo castello, ma intende consentire al fruitore di scoprire la spettacolare cornice di Monte Orlando, offrendo spunti per un percorso storico-naturalistico che abbia origine proprio dalla storia dell'assedio di Gaeta del 1861. Non bisogna dimenticare,

infine, che il Castello di Gaeta sorge su uno sperone roccioso a picco sul mare, elemento che, nell'immaginario collettivo, è da sempre simbolo di libertà. A questo proposito sarà ideata una campagna social #oltrelesbarre, che inviti il visitatore a riflettere sul tema della libertà a partire da un luogo che, troppo a lungo, è stato invece teatro di atrocità e di reclusione.

1. Mappa del percorso espositivo, in giallo gli spazi al coperto in blu i settori all'aperto.
2. 3. L'ala Piemontese, particolari spazi espositivi.
4. Antico portone di ingresso del carcere.
5. Corridoio delle Celle Medievali.
6. e 7. Particolari delle Celle Medievali.
8. Vista esterna delle camerate.

Oltre le sbarre! Prigionieri di un Castello invisibile

Conclusioni

L'allestimento vuole valorizzare l'ex-carcere militare attraverso tecnologie immersive offrendo elementi di riflessione legati alle tematiche storiche e civili del castello. L'utilizzo della tecnologia permetterà di superare le numerose barriere architettoniche presenti e di mostrare anche gli spazi attualmente non visitabili, oltre ad offrire ambienti di studio e di formazione per appassionati e ricercatori.

Prospettive

Il fine ultimo è quello di restituire agli abitanti di Gaeta una parte della città di cui troppo a lungo sono stati privati. Il Castello può, quindi, diventare un Museo del territorio e della Memoria Storica, motore di nuove realtà economiche e culturali che consentano la riqualificazione di ulteriori spazi della struttura, tali da condurla verso una nuova forma di libertà come polo culturale del territorio.



9. Particolare delle porte delle Celle Piemontesi.

10. 11.12.13. Family Kit per le famiglie composto da: shopper in cotone, libro attività, torcia ricaricabile, set di matite colorate.



11.



10.

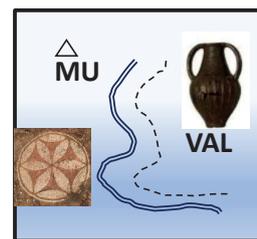


12.



13.

Elaborati realizzati dagli studenti durante il corso di Metodi e tecnologie per la grafica e l'immagine coordinata

ACRONIMO	OBIETTIVI	MEODOLLOLOGIA PROGETTUALE	PROPOSTA SIMBOLO	SLOGAN
<p>1° gruppo</p> <p>Agnese Del Basso Milena Integlia Caterina Lazzarin Melania Marrocco Giovanna Martella Marina Sabatini</p>	<p>#LIRIVERde</p>	<p>HASHTAG per richiamare un simbolo che è sempre più sotto gli occhi di tutti, accattivante e immediatamente riconoscibile anche dai più giovani</p>	<p>MUSEO DIFFUSO</p>  <p>VALLE DEL LIRI</p>	<p>UN PONTE TRA L'ACQUA E LA MEMORIA</p>
<p>2° gruppo</p> <p>Rachele Frasca Riccardo Iannuccelli Sonia Muscedere Ilenia Nardone Valentina Soviero</p>	<p>OPZIONE 1: ECO MUSEO DELLA VALLE DEL LIRI EcoMuVal</p> <p>OPZIONE 2: MUSEO DIFFUSO DELLA VALLE DEL LIRI MuDiVal</p>	<p>Pone in risalto il contesto territoriale contraddistinto dal fiume Liri, principale emergenza naturalistica dell'ambito considerato</p>	<p>1. il corso del fiume Liri (via naturale) 2. la strada ferrata (via antropica) 3. Astrazione grafica di particolari decorativi provenienti dalle principali aree archeologiche del territorio 4. ANFORETTA «TIPO ALFEDENA»</p> 	<p>OPZIONE 1: UN FIUME DI CONNESSIONI</p> <p>OPZIONE 2: LI.RI. LINKING RIVERS LINKING MINDS</p>
<p>3° gruppo</p> <p>Sara Cipullo Jennifer Simeone Katiana Tersali Cristina Picone Virginia Miele</p>	<p>Museo Diffuso Valle del Liri</p>	<p>Il Logo esemplifica le molteplici realtà del territorio. Si propone di valorizzare sia il patrimonio tangibile che quello intangibile.</p>	<p>1. I canali / corsi d'acqua / cascata 2. Monumenti 3. Territorio 4. Ferrovia Roccasecca-Avezzano 5. Le testimonianze archeologiche</p>  <p>MUSEO DIFFUSO VALLE DEL LIRI</p>	<p>ATTRAVERSA LA NATURA, CONDIVIDI LA CULTURA</p>
<p>4° gruppo</p> <p>Tamara Baris Anna Catania Martina Lepore Giada Margheri Daniela Masiello Andrea Pecoraro</p>	<p>museo diffuso valle del liri</p> <p>MUDIVALI</p>	<p>Lo studio del logo ha origine da un'immagine cartografica della Valle del Liri: il fiume è l'elemento che accomuna e unisce le comunità del territorio. L'idea iniziale è stata quella di lasciare come logo il profilo del fiume, accompagnato da un lettering essenziale.</p>	<p>L'idea dello slogan ha preso vita dal percorso del fiume Liri che ricorda il profilo di un volto umano. Più precisamente, potremmo parlare di un doppio profilo: uno in alto e l'altro in basso, quasi speculari, come se l'uno fosse l'immagine riflessa dell'altro.</p> 	<p>UN TERRITORIO DAL PROFILO UMANO</p> <p>OPZIONI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Racconti che scorrono nel tempo • Riflettici... Potrebbe nascondere una bella storia! • Lo scorrere del passato nel fiume del presente

Proposte dei gruppi per la realizzazione di campagne di Guerrilla marketing

1° gruppo



#liRIVERde

MUSEO DIFFUSO VALLE DEL LIRI

ISTITUTI SCOLASTICI

Agnese Del Basso, Milena Integlia
Caterina Lazzarin, Melania Marrocco
Giovanna Martella, Marina Sabatini

2° gruppo



Glie sciume se sparte,
se spacca a ddu' parte.



Rachele Frasca, Riccardo Iannuccelli
Sonia Muscedere, Ilenia Nardone
Valentina Soviero

3° gruppo



- ▶ Azioni performative/installative con focus sui cinque sensi
- ▶ QR Code con accesso alla spiegazione del Museo Diffuso
- ▶ Segnaltica Verticale con illustrazioni o aforismi di personaggi sia storici (come Giovanale, Cicerone);

👁️ **Vista:** Cortocircuiti visivi

👂 **Udito:** Installazione sonore che diffondono il rumore della Cascata o di un treno, accostate allo slogan:
"Senti questo suono è il battito del Liri"

👄 **Gusto:** biscotti con logo, caramelle erbe tipiche

👃 **Olfatto:** essenze che richiamano i profumi e gli odori dell'acqua e della vegetazione, vaporizzati dalle installazioni che si attivano mediante sensori di prossimità.

👋 **Tatto:** Pannello tattile con iscrizioni che attingono dal patrimonio archeologico del territorio.

Sara Cipullo, Jennifer Simeone,
Katiana Tersali, Cristina Picone,
Virginia Miele

4° gruppo



GUERRILLA MARKETING



Anna Catania,
Martina Lepore, Giada Margheri,
Daniela Masiello, Andrea Pecoraro

**PROGETTO GRAFICO
E IMPAGINAZIONE**
Paolo Marabotto

EDITING
Luca Bianchi

STAMPA
Centro Copie l'Istantanea s.r.l.
Via Merulana, 213-214
00185 Roma

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 – Regione Lazio**, 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.