

# ARTE E TECNOLOGIA

TRADURRE LA PITTURA:  
INCISIONI E QUADRI TATTILI

Giornata di studi

Istituto centrale per la grafica di palazzo Poli, Roma  
3 dicembre 2019

A cura di  
Simonetta Baroni e Federica Bertini

Prefazione di  
Carmelo Occhipinti

Roma 2019  
Collana *Arte e Tecnologia*, 1

*UniversItalia*

Collana  
*Arte e Tecnologia*, 1

*Comitato scientifico:*  
Carmelo Occhipinti, Federica Bertini,  
Simonetta Baroni, Giorgio Fornetti.

La rivista *Horti Hesperidum* è pubblicata sotto il patrocinio di



**Dipartimento di Studi letterari, filosofici e di storia dell'arte**

PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA  
© Copyright 2019 - UniversItalia - Roma  
ISBN 978-88-3293-385-7

A norma della legge sul diritto d'autore e del codice civile è vietata la riproduzione di questo libro o parte di esso con qualsiasi mezzo, elettronico, meccanico, per mezzo di fotocopie, microfilm, registrazioni o altro.

## INDICE

PROGRAMMA DELLA GIORNATA DI STUDI.....	XI
SALUTI.....	XVII
PREFAZIONE.....	XXV
SIMONETTA BARONI, FEDERICA BERTINI, <i>Arte e Tecnologia per l'accessibilità. Resoconto di una giornata di studi</i> .....	XXVII
SIMONETTA BARONI, FEDERICA BERTINI, <i>La mostra "Con tatto e con vista". Incisioni e quadri tattili</i> .....	XXXIX
ANNAMARIA CURATOLA, <i>Il progetto "Emozionarti"</i> .....	LI
FEDERICA BERTINI, ELIANA MONACA, <i>Per un percorso sensoriale. "Il Microcosmo della pittura" di Francesco Scannelli: la scelta critica delle opere e l'impianto narrativo</i> .....	LIX
SAGGI INTRODUTTIVI	
FEDERICA BERTINI, <i>La "Lettera sui ciechi per l'utilità dei vedenti" (1749). Riflessioni critiche su Denis Diderot e sul «paragone»: toccare la statua</i> .....	5
GABRIELLA BOCCONI, <i>La ricezione di un'opera attraverso un altro linguaggio. L'incisione di traduzione</i> .....	29
ISABELLA ROSSI, <i>La ricezione di un'opera attraverso un altro linguaggio. Traduzione e percezione: alcuni esempi</i> .....	43
ELIANA MONACA, <i>Le stampe nel "Microcosmo della pittura" di Francesco Scannelli (1657)</i> .....	57
PRIMA PARTE – APPROFONDIMENTI E BUONE PRASSI	
PATRIZIA DE SOCIO, <i>L'educazione al patrimonio culturale: un dialogo costante tra scuole e luoghi della cultura</i> .....	95
MARIA ANTONELLA FUSCO, <i>Ci vuole tatto. Esperienze di storia dell'arte mai viste</i> .....	111
LORETTA SECCHI, <i>"Ut pictura poesis". Una riflessione sul concetto di equivalente estetico nella restituzione, in forma e contenuto, di un'immagine artistica</i> .....	119
CRISTIANA CARLINI, <i>Progetti e percorsi espositivi per l'accessibilità delle persone con disabilità visiva</i> .....	151
SECONDA PARTE - TECNOLOGIE E PERCORSI ESPOSITIVI	
STEFANIA POESINI, LUCIA SARTI, <i>Accessibilità e beni culturali. 1. Buone pratiche di "Vietato NON Toccare" - Università di Siena</i> .....	175
FABIO MARTINI, <i>2. Il Museo e Istituto Fiorentino di Preistoria e il progetto "I for All-Inclusione Formazione Accessibilità Libertà Lavoro"</i> .....	191
PAOLA VISENTINI, <i>3. Il Museo Archeologico di Udine: gli interventi di accessibilità realizzati con il progetto europeo "Interreg Central Europe Come-in!"</i> .....	199
ANNAMARIA CURATOLA, <i>Il museo come luogo di apprendimento ed inclusione</i> .....	209
IVANA BRUNO, <i>Apparati comunicativi e tecnologia per un museo inclusivo. Il sistema integrato "Museo Facile"</i> .....	229
ALDO R. D. ACCARDI, STEFANO CHIARENZA, ROSALINDA INGLISA, <i>Nuovi strumenti tecnologici per la fruizione del patrimonio culturale: i musei digitali</i> .....	255
SIMONETTA BARONI E GABRIELLA GANGI, <i>Dal percorso tattile della mostra "Canova. Eterna bellezza" al Museo di Roma. due "traduzioni" a confronto: dall'incisione alla tavola tattile</i> .....	277
TERZA PARTE – ALCUNE ESPERIENZE A CONFRONTO	
SARA COLANTONIO, <i>La Gatta Prisca e gli altri. 1. I progetti di inclusione del Museo Nazionale Romano</i> .....	293
CARLOTTA CARUSO, <i>2. La Gatta Prisca va al Museo: la progettazione</i> .....	301

ANDREA DELL'UOMO, <i>3. La Gatta Prisca va al Museo: la realizzazione</i> .....	307
MARIA POSCOLIERI, <i>La percezione della pittura: oltre le barriere visive</i> .....	315
SILVIO FARAONE, MARTINA GATTI, <i>“Diversamente arte”. Esperienze di accessibilità dell’Associazione Sinopie a partire dall’Alternanza scuola-lavoro</i> .....	335
GIORNATA DI STUDI DEL 28 MARZO 2019	
ALDO GRASSINI, <i>Arte e tecnologia, risorse e criticità</i> .....	347
ANDREA SÒCRATI, <i>La tattilità e l’esperienza estetica</i> .....	351
APPROFONDIMENTI	
OLGA CONCETTA PATRONI, <i>Si prega di toccare. Un invito inusuale per una mostra speciale</i> .....	359

APPARATI COMUNICATIVI E TECNOLOGIA PER UN MUSEO INCLUSIVO. IL SISTEMA INTEGRATO “MUSEO FACILE”

IVANA BRUNO

L'utilizzo della tecnologia, da più di un ventennio oramai, ha cominciato a ricoprire un notevole spazio all'interno dei musei e anche in Italia, come mostra il recente *Piano triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione* del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo<sup>1</sup>, ha assunto una funzione strategica per la comunicazione e promozione del patrimonio culturale<sup>2</sup>. Oltre a rendere più efficaci la mediazione dei contenuti museali e l'interazione con i visitatori, soprattutto quelli potenziali, favorisce l'inclusione di pubblici diversi fornendo modalità, anche di

Docente di Museologia presso l'Università degli Studi di Cassino e del Lazio meridionale.

<sup>1</sup> Il *Piano triennale per la Digitalizzazione e l'Innovazione* è stato pubblicato dalla Direzione Generale Musei del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo il 23 agosto 2019 (<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/08/Piano-Triennale-per-la-Digitalizzazione-e-l'Innovazione-dei-Musei.pdf>).

<sup>2</sup> Per una bibliografia aggiornata essenziale sul tema cfr: MANDARANO 2019, pp. 119-126. Sugli aspetti della comunicazione museale e del suo rapporto con il mondo digitale si vedano gli atti del convegno internazionale di studi *COMUNICARE IL MUSEO* 2016.

tipo assistivo, che consentono di rispondere in particolare alle esigenze delle persone con disabilità visiva e uditiva.

Contemperare i tradizionali strumenti analogici, quali i cartellini, i pannelli e le schede di sala, con soluzioni digitali –dal QR Code a piattaforme web, app, video 3D –e ricorrere alle tecnologie avanzate per realizzare dispositivi che favoriscano l'accessibilità è quanto si è proposto il gruppo di ricerca interdisciplinare che, dal 2012, lavora all'elaborazione e creazione di un sistema integrato di comunicazione museale, denominato "Museo Facile"

*"Museo Facile" un progetto di rete*

"Museo Facile" è un progetto di accessibilità culturale dell'Università degli Studi di Cassino e del Lazio meridionale, frutto della sinergia tra varie istituzioni, che ne sono partner: uffici centrali e territoriali del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo –quali il Centro per i servizi educativi del museo e del territorio, oggi all'interno della Direzione Educazione e Ricerca –nonché alcuni dei musei appartenenti dal 2015 al Polo Museale del Lazio, oltre ad enti ed associazioni quali l'Istituto statale per sordi, la Federazione nazionale delle istituzioni pro ciechi, il Centro universitario diversamente abili ricerca e innovazione dello stesso ateneo di Cassino e l'Unione nazionale lotta contro l'analfabetismo<sup>3</sup>. Ma è il frutto, soprattutto, del dialogo tra saperi e competenze diverse, apertosi già all'interno della stessa istituzione universitaria cassinate, che ha determinato una collaborazione virtuosa tra storici dell'arte, linguisti, museologi del Dipartimento di Lettere e Filosofia, ed anche tra dipartimenti di area umanistica e altri di area scientifica.

"Museo Facile" è nato nel 2012 come un progetto pilota di carattere anche didattico, occasione di 'apprendimento attivo' all'interno dell'Università, che ha sperimentato questa forma di tirocinio come modello percorribile di formazione per il museo. Oggi si avvia a diventare spin-off universitario.

<sup>3</sup> Sull'impianto teorico, gli obiettivi e gli esiti del progetto si vedano: BRUNO 2019, pp. 297-325; *LUOGHI DEL CONTEMPORANEO* 2017; *MUSEO FACILE* 2015. All'articolo e ai volumi si rimanda per ulteriori approfondimenti sul progetto e su altre esperienze a confronto.

L'obiettivo è quello di favorire la fruizione del patrimonio culturale e garantire a tutti la migliore condizione di godibilità delle collezioni, attraverso la revisione sistematica o la realizzazione *ex novo* degli apparati di comunicazione del museo, oltre alla predisposizione di strumenti e materiali didattici ad alta comprensibilità, in un approccio orientato fortemente ai bisogni del pubblico.

Un progetto che, dunque, è stato realizzato calandosi nei panni dei visitatori i quali, all'interno del museo, si trovano anche ad essere lettori di apparati informativi e didattici. E che, in alcuni casi, possono trovarsi a disagio, perché non in grado di padroneggiare l'uso della lingua italiana se non per testi elementari, oppure non più capaci di farlo a causa di una condizione di regressione culturale, fenomeno questo piuttosto diffuso tra gli adulti. All'interno di queste categorie rientrano molti destinatari: non solo le comunità di immigrati, i nuovi arrivati in Italia, che possono non conoscere bene la lingua italiana, ma anche le persone sorde segnanti native (per le quali l'italiano è seconda lingua), quelle con disabilità visive che hanno necessità di strumenti appositi, o ancora gli adulti con problemi di analfabetismo di ritorno, ovvero tutti coloro che presentano vari tipi di impedimenti – a livello linguistico – nel partecipare attivamente alla conoscenza del patrimonio culturale nazionale.

Gli studenti selezionati, e che entrano nel gruppo di lavoro, collaborano alla messa a punto di un piano di comunicazione museale su più livelli, analizzando i materiali in funzione dell'identità del museo, dei suoi contenuti, del percorso museale, della comprensibilità linguistica, della leggibilità (intesa sia in relazione ai contenuti sia sul piano grafico), ma anche dal punto di vista dei processi cognitivi e dei meccanismi di lettura e di elaborazione delle informazioni, misurando la qualità e l'efficacia dell'intero sistema di comunicazione e valutando il contributo che il museo può offrire nei processi di apprendimento della lingua e nei vari livelli di uso.

Alla fase di studio e di ricerca è legata quella applicativa, che fin dall'inizio è consistita nell'ideare e realizzare nuovi strumenti e apparati comunicativi che, coniugando sistemi tradizionali con

le nuove tecnologie, facilitassero ed implementassero l'accesso culturale al museo da parte di tutti i tipi di pubblico, puntando l'attenzione, in prima battuta, sull'uso di linguaggi e di modalità espressive di facile comprensione. Strumenti, linguaggi che, in base alle situazioni, possono essere anche visivi, sonori, multimediali e lingue di cui è d'obbligo almeno la traduzione in inglese, ma anche il ricorso alla lingua dei segni concorrono a creare un sistema integrato di comunicazione rivolto a rendere efficace e piacevole a tutti la visita museale.

Questo sistema, che ha le caratteristiche di prototipo versatile, implementabile e trasferibile in contesti diversi, trova oggi diretto riscontro nel decreto ministeriale del 21 febbraio 2018 sull'Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale<sup>4</sup> e nelle circolari del 6 luglio 2018 (*Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche P.E.B.A nei musei, complessi museali, aree e parchi archeologici*) e del 14 giugno 2019 (*Miglioramento costante del racconto museale: linee guida per la redazione di didascalie e pannelli*), normative che individuano nella valorizzazione, comunicazione e accessibilità alcuni degli obiettivi strategici del nuovo Sistema museale nazionale ed evidenziano la necessità di orientare la politiche museali affinché le esigenze delle persone con disabilità non siano un impegno occasionale, ma diventino parte integrante di una convinta programmazione strutturale<sup>5</sup>.

### *I principi metodologici*

Il confronto interdisciplinare e la progettazione partecipata rap-

<sup>4</sup> <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2018/04/04/18A02353/sg>.

<sup>5</sup> I documenti sono direttamente consultabili sul sito web <http://musei.beniculturali.it/>. In particolare: <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/linee-guida-per-la-redazione-del-piano-di-eliminazione-delle-barriere-architettoniche-p-e-b-a>; <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/miglioramento-costante-del-racconto-museale-linee-guida-per-la-redazione-di-didascalie-e-pannelli>.

presentano il presupposto metodologico del progetto. È un processo partecipativo che, fin dalle prime fasi dell'attività, si propone anche di coinvolgere direttamente i beneficiari. Lo spirito che anima "Museo Facile", infatti, è quello di considerare coloro i quali vivono una situazione di disagio, non soltanto come destinatari di iniziative di miglioramento della qualità della fruizione del patrimonio culturale, ma anche come portatori di competenze e interlocutori attivi all'interno del gruppo di lavoro. La loro inclusione, già a livello progettuale, è fondamentale per orientare scelte anche di tipo tecnico, per valutarne *in itinere* l'efficacia e permettere di apportare in corso d'opera eventuali variazioni.

Si rovescia così la logica: eliminare le barriere – linguistiche, percettive o digitali che siano – significa considerare l'accessibilità come diritto di cittadinanza e miglioramento della qualità della fruizione di luoghi e di servizi per tutti. Si superano inoltre alcuni inveterati stereotipi legati al museo: in particolare, riferendoci alla disabilità, significa ad esempio rivedere – e di fatto rivoluzionare – la pratica corrente di creare percorsi specifici per utenti 'particolari', come avviene ad esempio per le persone con disabilità della vista<sup>6</sup>. Bisogna, invece, prevedere sempre e in ogni caso la possibilità – quando aspetti conservativi non la vietino – di esplorare tattilmente le opere e inserirne comunque riproduzioni tattili all'interno del percorso<sup>7</sup>. In questo modo si offre, a tutti i visitatori, l'occasione di un'esperienza di visita che metta in moto altri sensi, oltre alla vista (Fig. 1).

L'ottica, dunque, che consente di rivedere la comunicazione e l'accessibilità, si basa anche sul ripensamento del concetto di «persona con disabilità» che – secondo quanto delineato dalla Classificazione internazionale del funzionamento, della disabilità e della salute elaborata dall'Organizzazione mondiale della

<sup>6</sup> Sull'argomento si è discusso durante la sessione "Identità e pregiudizi" nell'ambito della terza edizione della Settimana di Eccellenza *Giovani, studenti e infiniti mondi* organizzata dall'Università degli Studi di Macerata dal 21-10-2019 al 25-10-2019.

<sup>7</sup> Cfr. GRASSINI 2019.

sanità<sup>8</sup> – sposta il fulcro della questione dalla malattia dell'individuo alla disabilità intesa quale prodotto di fattori ambientali, fisici e sociali e di inadeguate o insufficienti risposte che la società fornisce alle persone che hanno bisogni particolari<sup>9</sup>.

Partendo da queste premesse sono stati realizzati, ridisegnandoli e ripensandoli secondo i canoni del *Design for all*, i principali sussidi alla visita: cartellino dell'opera, pannello informativo, scheda di sala e segnaletica interna. Pur in linea con la tradizione, questi strumenti presentano importanti innovazioni nelle loro componenti tipiche – testo, supporto, grafica – guadagnando in funzionalità ed efficacia comunicativa<sup>10</sup>. Ausili specifici, inoltre, integrati negli apparati – in particolare tavole tattili e altri materiali tiflodidattici, video in lingua dei segni italiana (LIS), QR code – favoriscono un approccio accessibile e diretto alle collezioni museali anche ai visitatori con disabilità visiva e uditiva, nell'ottica dell'integrazione e della partecipazione attiva di pubblici diversi.

In questi prodotti, dopo lo studio della collezione e l'analisi del percorso, l'aspetto sul quale è stata rivolta una particolare attenzione è il testo scritto, sia sul piano della comprensibilità, sia della sua leggibilità. Pertanto, nei cartellini e nei pannelli di "Museo Facile" prevale la cura del contenuto scritto, mirata innanzitutto alla semplificazione linguistica e alla chiarezza espositiva: un'operazione, questa, non destinata ad impoverire il testo, ma rivolta piuttosto – attraverso un delicato lavoro, colto e raffinato – a sottrarre complicazione e ad aggiungere senso<sup>11</sup>. La

cura del contenuto scritto, come già sottolineato, è finalizzata anche alla leggibilità grafica, dettata dal rispetto di alcune regole codificate (dimensione e tipo del carattere, spaziatura del testo) che assicurano la lettura anche agli ipovedenti. In questo modo la lingua presente negli apparati comunicativi risulta più chiara e comprensibile a chiunque, perché sono stati eliminati le barriere visive e tutti quei fattori che ne possono condizionare la leggibilità, fornendo un servizio a tutti<sup>12</sup>.

Il testo, nei pannelli o nelle schede di sala, è presentato in forme diverse: all'Andersen, ad esempio, avvalendosi del metodo maieutico, è stato proposto all'interno di una struttura 'domanda e risposta'. Questo espediente facilita il processo di lettura e comprensione e, al tempo stesso, favorisce una strutturazione tipografica efficace, inducendo ad organizzare il contenuto in piccoli blocchi testuali, evidenti graficamente che, non avendo rimandi tra loro ma possedendo senso compiuto, possono essere letti in modo indipendente.

Il sistema integrato di comunicazione e accessibilità museale è stato applicato in vari contesti museali grazie a finanziamenti ottenuti direttamente dalle istituzioni oppure tramite la partecipazione con esito positivo a bandi competitivi. Dopo la sperimentazione al Museo H.C. Andersen di Roma, il progetto è stato realizzato al Museo dell'Abbazia di Montecassino (sezione arte medievale), per il museo diffuso Luoghi del Contemporaneo a Cassino e presso il Museo Guglielmo Romanazzi Carducci di Putignano, in provincia di Bari (sezione Collezione Giuseppe Albano).

*Quale narrazione per una casa museo. Gli apparati comunicativi del Museo H.C. Andersen di Roma*

L'esperienza al Museo Andersen è coincisa con la fase sperimentale del progetto, nella quale l'esigenza di comunicare e

<sup>8</sup> CLASSIFICAZIONE 2001.

<sup>9</sup> *Linee guida per la redazione del Piano di eliminazione delle barriere architettoniche (P.E.B.A) nei musei, complessi museali, aree e parchi archeologici*; Allegato 2, *Fruizione e accessibilità. Profili giuridici e strumenti di attuazione*, Circolare del Ministero per i Beni e le Attività Culturali e per il Turismo del 2/08/2018 (<http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/linee-guida-per-la-redazione-del-piano-di-eliminazione-delle-barriere-architettoniche-p-e-b-a>).

<sup>10</sup> BRUNO 2017b, pp. 107-117.

<sup>11</sup> DA MILANO, SCIACCHITANO 2015.

<sup>12</sup> L'importanza di questi aspetti era già emersa al convegno *LA PAROLA* 2008. Cfr. JALLA 2009, pp. 7-18.

rendere accessibile una casa museo ha dovuto fare i conti con una tipologia museale abbastanza particolare, dove è l'ambiente di vita, e in questo caso studio di un artista, a trasformarsi in creazione<sup>13</sup>.

Il Museo Andersen è una casa museo che si trova a Roma vicino a Piazzale Flaminio e che è stata per tanto tempo l'abitazione-studio dello scultore e pittore norvegese Hendrik Christian Andersen, trasferitosi nella capitale nel 1870<sup>14</sup>(Fig. 2).

La collezione d'arte è quasi tutta incentrata attorno all'idea utopistica di un "Centro Mondiale di Comunicazione" nel quale potessero confluire i più alti risultati scientifici e artistici, conseguiti nel campo delle arti, delle scienze, della filosofia, della religione e della cultura fisica dalle nazioni di tutto il mondo, per favorire il progresso e il bene dell'umanità. In questo contesto l'artista attribuiva grande valore alla comunicazione, quale mezzo di diffusione della conoscenza e strumento di progresso. Il Centro Mondiale di Comunicazione non fu mai realizzato, ma l'idea si materializzò nei disegni dell'artista e in un articolato progetto, messo a punto insieme con l'architetto francese Ernest Michel Hébrard tra il 1901 e il 1911 e presentato in un volume pubblicato nel 1913<sup>15</sup>.

Nell'ambito della ricca collezione di Andersen l'attenzione del gruppo di lavoro coinvolto in "Museo Facile" è stata volutamente indirizzata su un complesso scultoreo in particolare: la *Fontana della Vita*, che rappresentava per l'artista il cuore della sua città ideale ed al quale appartiene il nucleo più consistente delle opere esposte nel museo. Nella scelta degli strumenti da utilizzare è prevalsa la volontà di conciliare il ricorso a mezzi tradizionali, quali gli apparati scritti (schede di sala e cartellini), con l'utilizzo delle nuove tecnologie (QR code, ricostruzione

3D, modello tattile realizzato con plotter elettronico tridimensionale), improntando in entrambi i casi i testi informativi e i contenuti multimediali a principi di chiarezza, leggibilità, coerenza grafica e accessibilità.

Inoltre è stato scelto di costruire un unico percorso per tutti i tipi di pubblico, comprese le persone con disabilità visiva e uditiva. Ciò è stato reso possibile anche grazie alla particolare tipologia di supporto: una struttura autoportante in plexiglass che risponde agli standard di altezza previsti dalla normativa per persone con disabilità motoria su sedia a ruote e ai canoni del *Design for all* e che contiene tutti gli strumenti necessari per orientare il visitatore e guidarlo nel lavoro di ricontestualizzazione delle opere (Fig. 3).

Grazie a questa struttura anche il visitatore con disabilità visiva è messo in condizione di usufruire delle tavole termoformate e, tramite il QR code, della sintesi vocale<sup>16</sup>; le persone sorde possono essere guidate dai video in LIS appositamente realizzati dal team di professionisti dell'Istituto statale per sordi che, in sinergia con gli altri membri del gruppo di lavoro, ha seguito tutte le fasi di lavorazione, dall'adattamento dei contenuti alla resa in LIS alle riprese video e montaggio con sovrapposizioni fotografiche (Fig. 4).

Per rendere più efficace la comunicazione all'interno del museo è stato realizzato un modello tridimensionale della *Fontana della Vita*, basato su uno studio attento del volume del 1913 e dei materiali grafici conservati nel museo. È un modello sia virtuale

<sup>13</sup> Sull'argomento si è discusso in occasione del recente convegno "Case museo. Un universo da scoprire" a cura di Maria Giuseppina Di Monte e Giuseppe Carci (Roma, Museo H.C. Andersen, 6 dicembre 2019), di cui è in corso la pubblicazione degli atti. Cfr. BRUNO c.s.

<sup>14</sup> CIOTTA 2011; *MUSEO ANDERSEN* 2008.

<sup>15</sup> ANDERSEN, HÉBRARD 1913.

<sup>16</sup> Per quanto riguarda gli aspetti tecnologici, molto importante è stato l'apporto della Federazione nazionale delle istituzioni pro ciechi di Roma che, all'interno del laboratorio tiflodidattico, avvalendosi di tecnologie avanzate, ha realizzato le tavole termoformate e il modello tattile. Inoltre, con la preziosa collaborazione di uno degli informatici (cieco) della Federazione, Vincenzo La Francesca, purtroppo da poco prematuramente scomparso, sono stati realizzati la piattaforma informatica ([www.museofacile.unicas.it](http://www.museofacile.unicas.it)) e il modello di QR code. Nello specifico, il QR code, grazie anche ai contatti con gli sviluppatori dell'applicazione di lettura "i-nigma", può essere usato dalle persone cieche in autonomia, senza che si verifichi alcun conflitto con il *VoiceOver* dello smartphone.

– visibile attraverso un audiovisivo che ha lo scopo di introdurre il visitatore più direttamente ed ‘emozionalmente’ alla comprensione della *Fontana della Vita* – sia plastico con un’apposita legenda esplicativa in braille, esplorabile tattilmente e inserito all’interno del percorso museale a disposizione di tutti e utile a tutti, perché contribuisce a riportare a unità i singoli tasselli, cioè le sculture incontrate durante la visita. Accanto ad esso sono collocate statuette in bronzo, realizzate dallo stesso Andersen, che riproducono le sculture della *Fontana della Vita*, anch’esse esplorabili tattilmente. In questo modo è favorita la percezione aptica dell’opera d’arte, facendo sì che l’esperienza percettiva della persona cieca non sia affidata solo alla descrizione verbale, come spesso avviene nei musei nei quali prevale quasi sempre il divieto di toccare.

*“Semplice capire” al Museo dell’Abbazia di Montecassino*

Se la fase sperimentale è stata effettuata all’interno del piccolo Museo Andersen, una più completa e articolata applicazione del progetto è stata possibile, grazie ad un finanziamento del Ministero dell’istruzione, dell’università e della ricerca, nel Museo dell’Abbazia di Montecassino, dove nel 2016 sono stati realizzati gli apparati comunicativi della sezione arte medievale allo scopo di rendere il percorso museale più comprensibile (“semplice capire”) a tutti i tipi di pubblico<sup>17</sup>(Figg. 5-6). Il museo è al

<sup>17</sup> Il finanziamento è stato ottenuto a seguito della partecipazione al bando di concorso nazionale “Progetti didattici nei Musei, nei siti di interesse archeologico, storico e culturale o nelle istituzioni culturali e scientifiche”, nota Reg. prot.n. 10245/2015 con il progetto “Nuovi apparati comunicativi per il Museo dell’Abbazia di Montecassino”, responsabile scientifico: Ivana Bruno. Il progetto, coordinato da chi scrive insieme con Giulia Orofino e Gianluca Lauta, si avvale del contributo della direttrice del Museo, Gabriella Musto e del sostegno dell’abate di Montecassino, don Donato Oglari. L’attenzione in questo caso è stata maggiormente rivolta alle giovani generazioni, agli studenti stranieri con cittadinanza non italiana, agli studenti con ambiente familiare non italofono e agli studenti portatori di disabilità visiva e uditiva. È in corso la prosecuzione del progetto con la realizzazione degli apparati comu-

centro di un vasto flusso turistico ma è anche, per il patrimonio storico-artistico di enorme importanza che conserva, una delle principali attrazioni per le scuole di ogni ordine e grado del territorio.

Preliminarmente è stata operata un’attenta scelta dei contenuti ed una revisione del percorso museale, nell’ottica di valorizzare le opere e i materiali, anche frammentari, provenienti dalla chiesa abbaziale di Desiderio, per mettere in luce la vera identità del museo strettamente legata alla storia dell’Abbazia, offuscata da una distorta politica di marketing, che ha puntato tutta l’attenzione su una presunta *Natività* di Sandro Botticelli, non fondata su supporto scientifico.

Il centro focale del percorso – illustrato nella sua completezza in altra sede<sup>18</sup> – coincide con le sale dedicate al prezioso pavimento a mosaico geometrico in marmi policromi della chiesa abbaziale di Desiderio, realizzato entro il 1071 per volere dello stesso abate e ricoperto, nel 1728, da un altro pavimento dettato dal gusto d’età moderna al quale fu adeguata la nuova decorazione della chiesa. Nelle due sale di Desiderio ne sono esposti i frammenti più significativi, recuperati da don Angelo Pantoni dopo il secondo conflitto mondiale.

Al pavimento è dedicata un’intera postazione tattile che riproduce sia l’incisione del 1713 pubblicata da Erasmo Gattola nella sua storia dell’Abbazia, dalla quale è possibile ricostruire l’aspetto originario, sia il rilievo dei resti superstiti visti da don Angelo Pantoni sotto il pavimento settecentesco dopo i bombardamenti del 1944 (Fig. 7). Il racconto della storia, gli approfondimenti sulla tecnica, sui materiali e sui motivi ornamentali e la descrizione dei singoli frammenti esposti sono affidati ad un libro tattile fissato direttamente alla struttura e facilmente sfogliabile. È questo uno strumento del tutto nuovo, che attraverso le immagini e il supporto grafico consente a tutti – anche ai visitatori ciechi – di collegare i frammenti esposti alla rappresenta-

nicativi nelle altre sezioni del Museo. Sul progetto, le opere prese in esame e i prodotti realizzati cfr. BRUNO 2017a, pp. 28-36.

<sup>18</sup> BRUNO 2017a, pp. 28-36.



zione settecentesca del pavimento medievale.

### *Le altre esperienze*

Il progetto *Luoghi del Contemporaneo a Cassino*, finanziato dalla Regione Lazio e cofinanziato dal CAMUSAC (Cassino Museo Arte Contemporanea) nel 2017<sup>19</sup>, si è proposto di rendere «semplice capire» le opere d'arte contemporanea presenti in città e di creare nel territorio una rete fatta di «reciproche relazioni che legano architetture, paesaggi naturali, memorie e tradizioni [...] di paragoni e di raffronti che non possono farsi che sul posto», come scrisse l'archeologo Quatremere de Quincy nel 1796 anticipando con grande modernità per l'epoca il concetto di museo diffuso<sup>20</sup>.

In questo caso, infatti, il confronto non riguarda una realtà museale, che aveva già una sua anima, una sua identità da esprimere e valorizzare, ma singole opere di arte contemporanea, appartenenti all'Ateneo cassinate, al Comune di Cassino e al CAMUSAC, esposte in luoghi diversi e molto frequentati della città. Un modo per valorizzare opere per lo più ignorate e per avviare, al contempo, un museo diffuso nel territorio dedicato all'arte contemporanea, nell'ottica di creare nuovi percorsi culturali in grado di dare a Cassino un'identità artistica diversa da quella

<sup>19</sup> Il progetto si inserisce nell'ambito della iniziativa "Itinerario nei luoghi del contemporaneo a Cassino. Da Sol Lewitt a Mimmo Paladino" (coordinamento scientifico: Ivana Bruno, Giulia Orofino, Caterina Toschi), promossa nell'ottobre 2017 dal Dipartimento di Lettere e Filosofia e dalla Delega alla Diffusione della cultura e della conoscenza dell'Ateneo cassinate, risultata tra i vincitori del bando del Consiglio regionale del Lazio *Programma per la concessione di contributi a sostegno d'iniziative idonee a valorizzare sul piano culturale, sportivo, sociale ed economico la collettività regionale*. L'iniziativa ha potuto godere, oltre che del finanziamento della Regione Lazio (delibera nr. 53 del 9 maggio 2017), anche dei contributi della Fondazione CAMUSAC, del Centro universitario diversamente abili e innovazione (CUDARI) dell'Università di Cassino e del Lazio Meridionale e dell'Archeoclub d'Italia, sede di Cassino "Latium Novum".

<sup>20</sup> QUATREMÈRE DE QUINCY 2002, p. 3.

tradizionalmente riconosciuta di città 'martire' della seconda guerra mondiale. A tal fine gli apparati comunicativi di "Museo Facile" sono proposti, quasi come punti esclamativi, accanto alle opere per affermare il significato e sollecitare attenzione e interesse (Fig. 8).

Gli apparati contengono la descrizione e l'analisi dell'opera, una mappa di riferimento con l'indicazione dei luoghi del percorso di arte contemporanea e la spiegazione degli strumenti messi a disposizione da "Museo Facile". Sono inoltre corredati di QR code che, oltre a rimandare a contenuti aggiuntivi, consente la sintesi vocale del testo e la visione dei video in LIS.

L'esposizione permanente della Collezione Albano nell'ex scuderia del palazzo del principe Guglielmo Romanazzi Carducci di Santo Mauro di Putignano, una delle principali emergenze architettoniche e museali in provincia di Bari, ha offerto invece l'opportunità di prevedere e progettare gli apparati comunicativi di un museo già nella stessa fase del suo ordinamento e allestimento: una buona pratica che rende la comunicazione una parte essenziale del progetto museale, assicurandone la coerenza con la sua identità<sup>21</sup>.

L'intento è stato quello di cercare il giusto compromesso tra l'esposizione – in cui giocano un ruolo fondamentale, soprattutto in questo caso, anche la suggestione e il coinvolgimento emotivo – e l'accessibilità alle opere e ai contenuti del museo, che comporta molto spesso l'utilizzo di strumenti e supporti comunicativi. Questo è il motivo per cui abbiamo voluto contribuire a richiamare e rendere forte l'aspetto di *atelier*, lasciando che fosse idealmente lo stesso Giuseppe Albano, ritratto in una bellissima foto d'epoca mentre lavora, ad accogliere il pubblico e ad accompagnarlo nel percorso, evitando – ma non per questo trascurando le esigenze dettate dall'accessibilità – che il sistema informativo risultasse invasivo e che l'aura del museo venisse in qualche modo scalfita (Fig. 9).

<sup>21</sup> Per approfondimenti cfr. BIANCHI 2018, pp. 24-27; BRUNO 2018, pp. 18-23.

*Nuovi sviluppi sul piano tecnologico*

Dal 2018 il progetto “Museo Facile” è confluito all’interno di due reti di laboratorio del Centro di eccellenza del Distretto tecnologico per il beni culturali della Regione Lazio, che riunisce i cinque atenei della nostra Regione (La Sapienza, Tor Vergata, Roma Tre, UNICAS, Tuscia) e i principali enti nazionali di ricerca per la tecnologia e l’innovazione dei beni culturali (CNR, INF, Enea)<sup>22</sup>. Quest’infrastruttura di ricerca ha lo scopo e il compito fondamentali di favorire il trasferimento del *know how* e delle competenze scientifiche degli enti di ricerca al tessuto imprenditoriale del territorio della Regione Lazio.

In quest’ambito il laboratorio progetto “Museo Facile” ha continuato, in maniera più strutturata, a lavorare per una formazione sull’accessibilità, organizzando due corsi di alta formazione professionale, uno sull’accessibilità museale, con attenzione agli strumenti e tecnologie assistive, l’altro sull’educazione al patrimonio, coinvolgendo, secondo lo spirito del Distretto, istituti e figure professionali esperte del settore<sup>23</sup>.

L’obiettivo, in linea con le nuove sfide del museo, è sviluppare competenze trasversali per favorire l’accessibilità museale, con attenzione alla sua accezione culturale, da parte di tutti i pubblici, progettare sistemi informativi basati sul *Design for all* e favorire nuovi approcci per la mediazione del patrimonio.

Seguendo questa direzione, in collaborazione con l’Istituto statale per sordi e con il sostegno della Direzione educazione e ricerca del Ministero per i beni e le attività culturali e per il turismo e della Galleria Borghese, è stata ideata un’applicazione mobile dal nome “Mus-A. Museo Aperto”, pensata come una tecnologia per tutti, semplice da usare e da capire, anch’essa fondata sulla coprogettazione (Fig. 10)<sup>24</sup>. Una nuova opportuni-

tà fornita da un uso appropriato e intelligente della tecnologia, che può contribuire a perseguire l’*audience development*, fornendo un apporto importante al rinnovamento della *mission* tradizionale del museo, non più soltanto luogo della conservazione e dell’esposizione delle collezioni ma «spazio relazionale» e vero e proprio motore di cambiamento sociale<sup>25</sup>.

<sup>22</sup> <https://dclazio.it/>. Il sito web del laboratorio progetto “Museo Facile” è: <https://www.unicas.it/siti/laboratori/museo-facile>.

<sup>23</sup> <https://www.unicas.it/siti/laboratori/museo-facile/formazione>.

<sup>24</sup> “Mus-A. Museo Aperto” è un’applicazione mobile che completa il sistema integrato di comunicazione e accessibilità “Museo Facile”, progettata da chi

scrive e Luca Bianchi (Istituto statale per sordi) nell’ambito della convenzione scientifica tra il Dipartimento di Lettere e Filosofia dell’Università degli Studi di Cassino e del Lazio Meridionale e l’Istituto statale per sordi, in collaborazione con Claudio Marrocco, ricercatore in “Sistemi di elaborazione dell’informazione” dello stesso Ateneo cassinatese.

<sup>25</sup> Sul tema risulta sempre di grande attualità: HOOPER-GREENHILL. 2005 (prima edizione 1992). Cfr. BODO 2003.

## Bibliografia

- ANDERSEN, HÉBRARD 1913 = Hendrik Christian Andersen, Ernest Michel Hébrard, *Creation of a World Centre of Communication*, Paris 1913.
- BIANCHI 2018 = Luca Bianchi, *Un museo che accoglie*, in *Collezione Civica Giuseppe Albano*, L'Erma di Bretschneider, Putignano 2018, pp. 24-27.
- BRUNO 2017a = Ivana Bruno, *Museo Facile dal Medioevo al Contemporaneo*, in *LUOGHI DEL CONTEMPORANEO 2017*, pp. 28-36.
- BRUNO 2017b = Ivana Bruno, *I prodotti tra tradizione e innovazione*, in *LUOGHI DEL CONTEMPORANEO 2017*, pp. 107-117.
- BRUNO 2018 = Ivana Bruno, *Un "Museo Facile" per la Collezione Civica Albano di Putignano. Riflessioni a margine*, in *Collezione Civica Giuseppe Albano*, Putignano 2018, pp. 18-23.
- BRUNO 2019 = Ivana Bruno, *Comunicazione e accessibilità culturale. L'esperienza di Museo Facile*, in «Il Capitale Culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage», 20, 2019, pp. 297-325.
- BRUNO c.d.s. = Ivana Bruno, *Quale narrazione per una casa museo. Gli apparati comunicativi del Museo H.C. Andersen di Roma*, in «Museum and House Review», 1, 2020 (in corso di stampa).
- CIOTTA 2011: Anna Ciotta, *La cultura della comunicazione nel piano del Centro Mondiale di Hendrik Ch. Andersen e di Ernest M. Hébrard*, FrancoAngeli, Milano 2011.
- CLASSIFICAZIONE 2001 = *Classificazione internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute (ICF)*, Trento 2001.
- COMUNICARE IL MUSEO 2016 = *Comunicare il museo oggi. Dalle scelte museologiche al digitale*, a cura di L. Branchesi, V. Curzi, N. Mandarano, Skira, Milano 2016.
- DA MILANO, SCIACCHITANO 2015 = Cristina Da Milano, Erminia Sciacchitano, *Linee guida per la comunicazione all'interno dei musei: segnalatica interna, didascalie e pannelli*, in «Quaderni della valorizzazione», n. s. 1, 2015.
- GRASSINI 2019 = Aldo Grassini, *Per un'estetica della tattilità. Ma esistono davvero arti visive?*, nuova edizione aggiornata, Armando Editore, Roma 2019.
- HOOPER-GREENHILL 2005 = Eileen Hooper-Greenhill, *I musei e la formazione del sapere*, Il Saggiatore, Milano 1992 (ristampa 2005).
- LUOGHI DEL CONTEMPORANEO 2017 = *Luoghi del contemporaneo a Cassino. Museo Facile. Medioevo/Contemporaneo*, a cura di I. Bruno, G. Orofino, in «Studi e ricerche del Dipartimento di Lettere e Filosofia»,

- 19, Cassino 2017.
- IL MUSEO RELAZIONALE 2003 = *Il museo relazionale, riflessioni ed esperienze europee*, a cura di S. Bodo, Edizioni Fondazioni Giovanni Agnelli, Torino 2003.
- JALLA 2009 = Daniele Jalla, *La comunicazione scritta nei musei: una questione da affrontare*, in *La parola scritta nel museo. Lingua, accesso, democrazia*, atti del convegno (Arezzo 2008), Regione Toscana, Firenze 2009, pp. 7-18.
- LA PAROLA 2008 = *La parola scritta nel museo. Lingua, accesso, democrazia*, atti del convegno (Arezzo 2008), Regione Toscana, Firenze 2008.
- MANDARANO 2019 = Nicolette Mandarano, *Musei e media digitali*, Carocci, Roma 2019, pp. 119-126.
- MUSEO ANDERSEN 2008 = *Museo Hendrik Christian Andersen*, a cura di E. Di Majo, Electa, Milano 2008.
- MUSEO FACILE 2015 = *Museo Facile. Progetto sperimentale di comunicazione e accessibilità culturale*, a cura di Ivana Bruno, in «Studi e ricerche del Dipartimento di Lettere e Filosofia», 12, Cassino 2015.
- QUATREMÈRE DE QUINCY 2002 = Antoine Chrysostome Quatremère de Quincy, *Lettere à Miranda*, con scritti di E. Pommier, introduzione e traduzione a cura di M. Scolaro, Minerva, Bologna 2002.

## Bibliografia in rete

- <https://dtclazio.it/>
- <https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2018/04/04/18A02353/sg>
- <http://musei.beniculturali.it/>
- <http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2019/08/Piano-Triennale-per-la-Digitalizzazione-e-l-Innovazione-dei-Musei.pdf>
- <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/linee-guida-per-la-redazione-del-piano-di-eliminazione-delle-barriere-architettoniche-p-e-b-a>
- <http://musei.beniculturali.it/notizie/notifiche/miglioramento-costante-del-racconto-museale-linee-guida-per-la-redazione-didascalie-e-pannelli>
- <https://www.unicas.it/siti/laboratori/museo-facile>
- <https://www.unicas.it/siti/laboratori/museo-facile/formazione>

*Didascalie*

Fig. 1 Esplorazione tattile del *Leone stiloforo* in marmo e visita in LIS, Museo dell'Abbazia di Montecassino, sezione arte medievale, sala di Desiderio. Foto di Gaetano Alfano, archivio Museo Facile.

Fig. 2 Sistema integrato di comunicazione e accessibilità "Museo Facile", Museo Hendrik Christian Andersen di Roma, Studio. Foto di Gaetano Alfano, archivio Museo Facile.

Fig. 3 Sistema integrato di comunicazione e accessibilità "Museo Facile", progetto dei supporti di Lorenzo Mattone, Museo Hendrik Christian Andersen di Roma.

Fig. 4 Sistema integrato di comunicazione e accessibilità "Museo Facile", QR code con collegamento ai video LIS e alla sintesi vocale dei contenuti, Museo Hendrik Christian Andersen di Roma. Foto di Gaetano Alfano, archivio Museo Facile.

Fig. 5 Sistema integrato di comunicazione e accessibilità "Museo Facile", cartellino con notizie in braille, Museo dell'Abbazia di Montecassino, Sezione arte medievale, ballatoio. Foto di Gaetano Alfano, archivio Museo Facile.

Fig. 6 Sistema integrato di comunicazione e accessibilità "Museo Facile", QR code, con collegamento ai video LIS e alla sintesi vocale dei contenuti, Museo dell'Abbazia di Montecassino, punto di accoglienza. Foto di Gaetano Alfano, archivio Museo Facile.

Fig. 7 Sistema integrato di comunicazione e accessibilità "Museo Facile", postazione sul pavimento medievale della chiesa abbaziale di Montecassino con libro tattile, Museo dell'Abbazia di Montecassino, Sezione arte medievale, sala di Desiderio. Foto di Gaetano Alfano, archivio Museo Facile.

Fig. 8 Sistema integrato di comunicazione e accessibilità "Museo Facile", pannello di *Four Pillars* di Sol Lewitt Museo diffuso "Luoghi del contemporaneo a Cassino", dipartimento di Ingegneria. Foto di Gaetano Alfano, archivio Museo Facile.

Fig. 9 Palazzo Romanazzi Carducci di Santo Mauro di Putignano, Collezione Civica Albano – Sistema integrato di comunicazione e accessibilità "Museo Facile". Foto di Lorenzo Mattone, archivio Museo Facile.

Fig. 10 Tavola sintesi del progetto "Mus-A. Museo Aperto", applicazione mobile.

*Crediti fotografici*

Fig. 1-2, 4-8. Foto di Gaetano Alfano, archivio Museo Facile.

Fig. 9. Foto di Lorenzo Mattone, archivio Museo Facile.

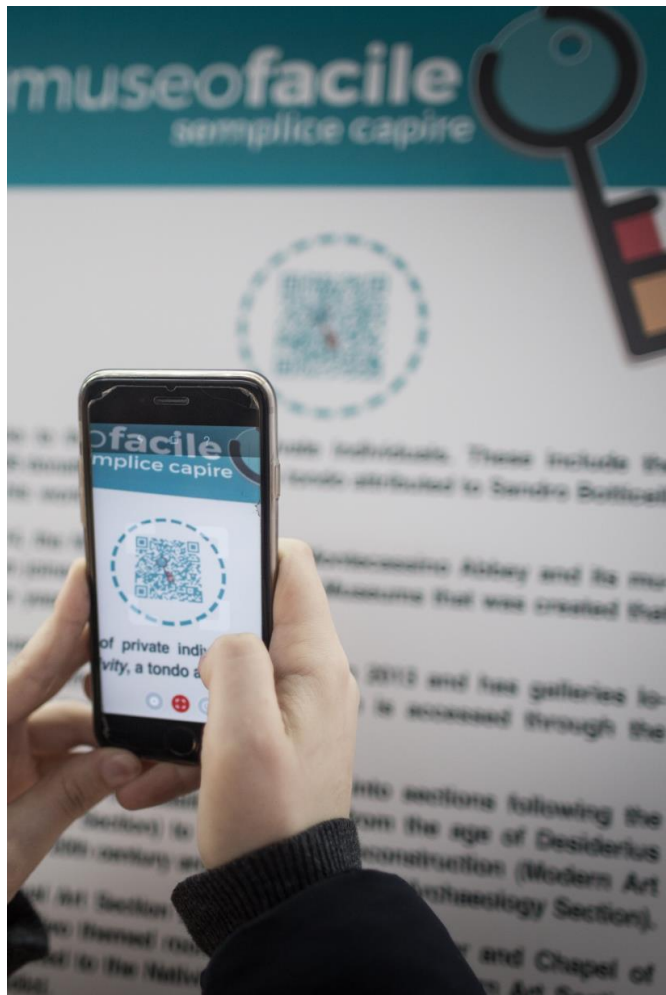


1



2





6

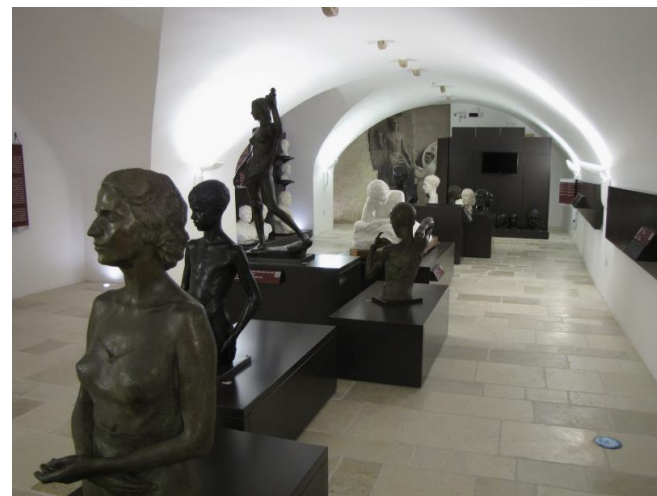


7

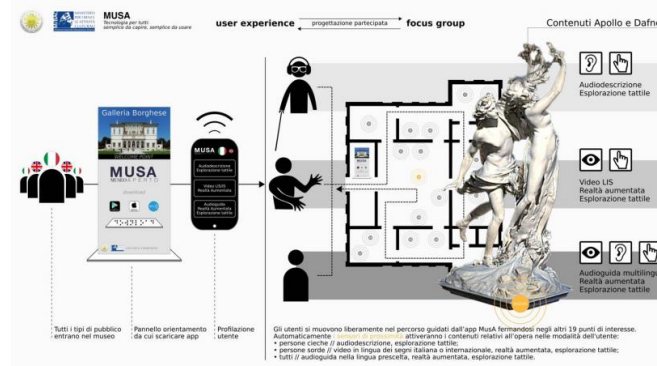




8



9



10

