

Accesso alla cultura per le persone non vedenti e ipovedenti

Monica Bernacchia - Responsabile Ufficio Comunicazione del
Museo Tattile Statale Omero

Museo Tattile Statale Omero ANCONA



Dove l'arte incontra il tatto



Fondatori



“Io e mia moglie, da **viaggiatori appassionati**, ci siamo dovuti scontrare sovente con gli assurdi divieti che in tutti i musei vengono posti: «**Non si può toccare!**», che riferito ad un cieco è come dire a un vedente di non poter guardare.”

Aldo Grassini

L'idea



Da questa esasperazione è nato **il Museo Omero**: l'uovo di Colombo, una cosa, in fondo, semplicissima, quasi ovvia.

Scultura: calchi da copie al vero



Architettura: modellini



Scultura: originali



Oggetti di design



Un Museo senza barriere per tutti



Fin dall'inizio, non abbiamo pensato a un museo «solo» per i ciechi, perché l'arte va fruita socialmente, è **un'esperienza da fare insieme con gli altri**, e non volevamo creare una specie di «riserva indiana».

Vedere e toccare



Allora abbiamo pensato a un museo allestito in modo da far piacere anche agli occhi, oltre che alle mani.

Peculiarità del senso del tatto



- temperatura
- consistenza
- peso

- superficie
- forma
- materia

è il senso della vicinanza e della concretezza, lento e analitico.

Esplorazione tattile



“L’esplorazione tattile crea una relazione fisica con le cose che amiamo, elimina la distanza e, in certo senso, **fonde insieme il soggetto e l’oggetto**”.

Il tatto va educato



Delicatezza e sistematicità sono richieste per una buona esplorazione tattile.

Importante è riconoscere e **verbalizzare** le sensazioni.

La creazione dell'immagine tattile è un'operazione complessa che richiede **astrazione e memoria**.

Piacere estetico



Senso e intelletto si fondono nell'esperienza estetica, percezioni e concetti si intrecciano in una impressione che produce piacere.

Anche il gusto estetico va educato.

Come descrivere a chi non vede

- **dati identificativi** (titolo, autore, data, luogo di conservazione)
- **dati concreti** (tipologia, dimensione, materiale, colore)
- **morfologia** (soggetto, forma, posizione, particolari)
- **qualità tattili e non solo visive** (superficie, materia)
- **stile e poetica** dell'autore

Sintesi, ordine, chiarezza e precisione.

Numeri, geometrie, un lessico più tattile.

Workshop



Chiudete gli occhi, ascoltate la descrizione dell'opera e disegnate sul foglio l'immagine che si è creata nella vostra mente.

Allestimento



Adeguare il contesto per permettere a tutti di entrare nel mondo magico della bellezza dell'arte.

Un percorso unico

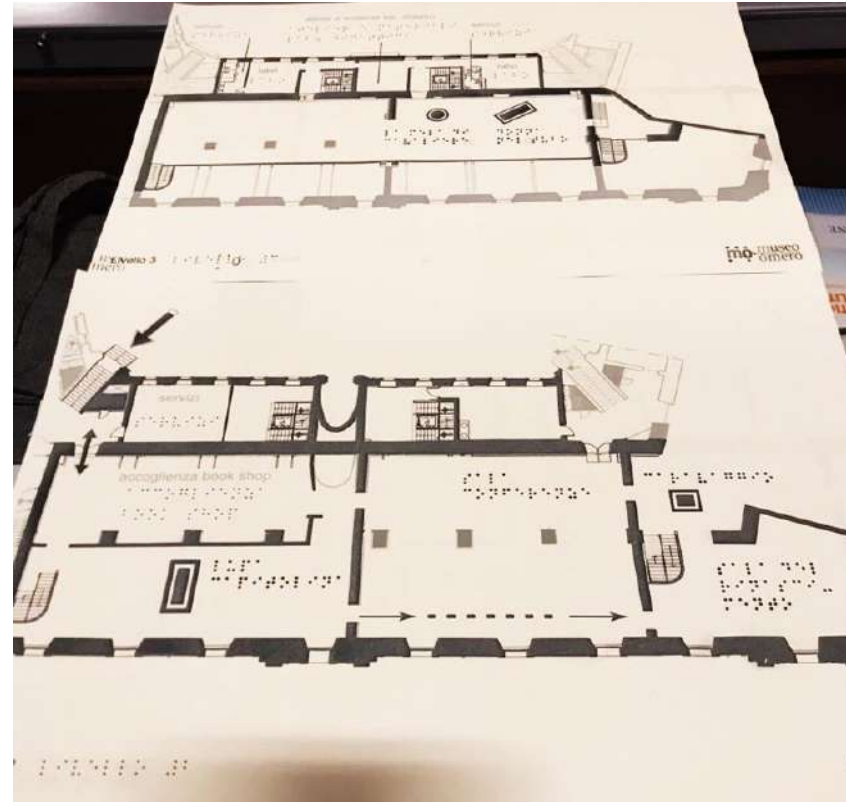
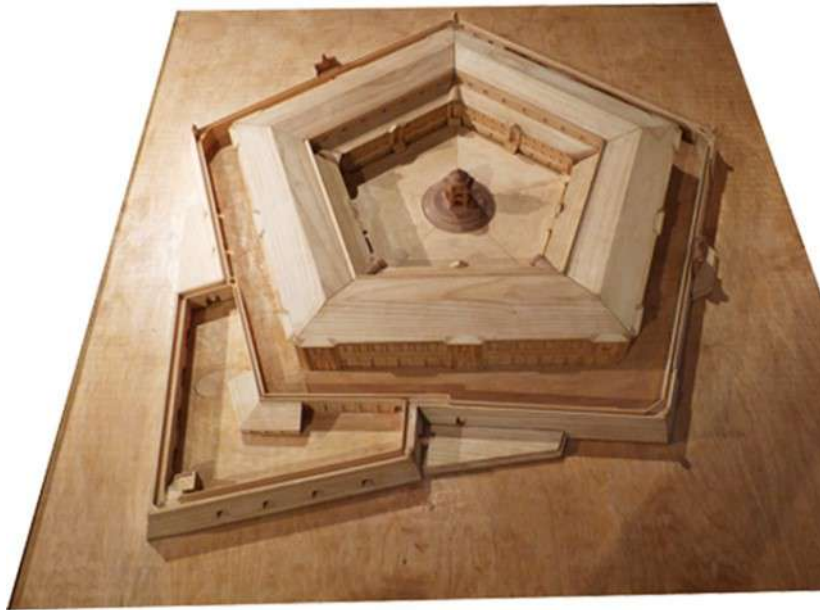


- Non creare percorsi alternativi o sezioni tattili separate
- Selezionare le opere che possono essere toccate all'interno del consueto percorso o, dove non possibile, affiancare le riproduzioni

Traduzioni in bassorilievo dei dipinti



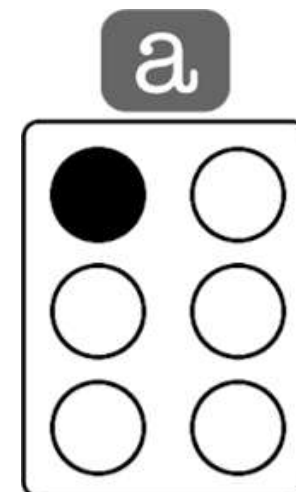
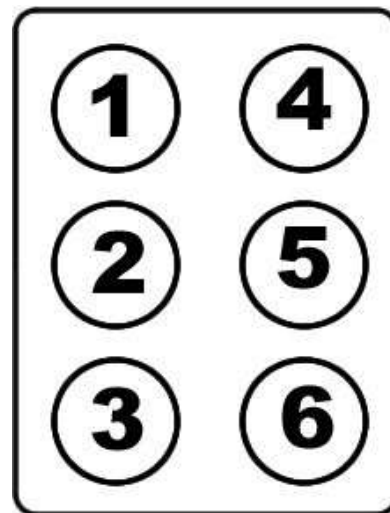
Ingresso



Supporti
all'orientamento:

- modello volumetrico
- mappe a rilievo

Traduzione Braille = “Ti stavo aspettando”



Braille



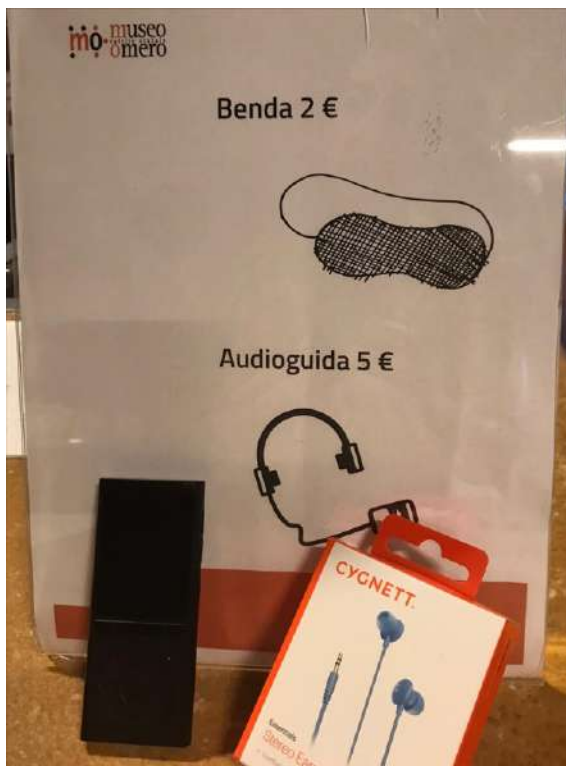
“Attraverso la scrittura Braille è più facile **memorizzare visivamente**: il tatto trasferisce un’idea visiva della riga, del punto”.
Stefania Terrè, Vice Presidente UICI Marche

Leggibilità di didascalie e pannelli

Per le persone ipovedenti:

- font senza grazie
- dimensione carattere
- contrasto colore testo/sfondo
- allineamento e spaziatura

Audio



Supporti per fruire
di contenuti audio
come ipod,
audiopen

L'accoglienza: cosa **NON** fare

- **Non attivate giorni speciali** riservati alle persone non vedenti e ipovedenti per la visita alla collezione
- Non fate sentire la persona un **problema**
- **Non rivolgetevi all'accompagnatore**, ma direttamente alla persona non vedente

L'accoglienza: cosa fare

- Mettetevi di **fronte alla persona** e chiedete direttamente a lei se ha bisogno di aiuto e come preferisce svolgere la visita
- Informate la persona non vedente se vi **allontanate**
- Prima di lasciarla assicuratevi che **sappia dove si trova**, con chi e che sia in grado di proseguire da sola

Le parole

- **Presentatevi** il nome è il segno distintivo
- Usate tranquillamente i **verbi “vedere” e “guardare”**
- Usate i **riferimenti spaziali** “destra, sinistra, davanti, dietro” e parole utili a descrivere il contesto (“Ora scendiamo una scala”)

L'accompagnamento

- **Offrite il braccio** o la spalla e state sempre un passo avanti
- Prendete i **gradini** sempre perpendicolarmente
- Descrivete gli **spostamenti** nelle sale

Percorrere lo spazio, percepirne la variabilità tattile-plantare o acustica è un valore aggiunto per la visita delle persona non vedente.

La guida

- Selezionate un **percorso consono** alla visita tattile che richiede tempo e concentrazione massimo 15/20 opere
- Conformate il racconto in base all'**interesse di ciascuno**
- Lasciate la persona libera di esplorare l'opera e sintonizzate le parole su ciò che stanno toccando
- Se è gradito guidate le sue mani sull'opera alla scoperta dei dettagli

La visita



Progettare per tutti e per ciascuno.

Museo come luogo di incontro e benessere fisico e culturale.

Laboratori accessibili



Attività multisensoriali e manipolative: argilla, gesso, libri tattili, Braille.



Video riassuntivo



Risorse

- “Ma esistono davvero le arti visive?” di Aldo Grassini, Armando Editore
- “L’arte contemporanea e la scoperta dei valori della tattilità” di Aldo Grassini, Andrea Socrati, Annalisa Trasatti, Armando Editore
- “L’accessibilità al patrimonio museale per le persone con disabilità visiva” dispensa a cura del Museo Omero
- [Il patrimonio culturale per tutti. Fruibilità, riconoscibilità, accessibilità](#)
- [Accessibilità e Patrimonio Culturale](#)
- [Guida breve all’accessibilità](#)

Conclusioni

Museo Tattile Statale Omero
Mole Vanvitelliana
Banchina Giovanni da Chio 28
60121 ANCONA

www.museoomero.it

Tel. 335 5696985 (e whatsapp)

@MuseoOmero su Facebook, Instagram, Twitter, Youtube

Con il patrocinio di



Sustainability Partner



Special Sponsor



Finanziato dall'Unione Europea -
Next Generation EU



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU

