



àisthesis

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Rivista vocale e online

www.museoomero.it

Numero 33 – Anno 13 – Maggio 2026

!mò. museo
tattile statale
omero

Sommario

Il Premio Omero: nuovi stimoli per l'arte contemporanea	3
di Andrea Socrati	
Arte e tatto. Verso una fruizione consapevole	7
di Elena Tesser	
Non si tocca. Arte, conservazione, esperienza tattile	10
Maria Pia Coccia, Maria Manganaro	
Guernica. La strage degli innocenti: analisi iconografica e sintesi stilistica in Picasso	12
di Loretta Secchi	
Un museo per tutti: innovazione e accessibilità alla galleria Nazionale dell'Umbria	15
di Costantino D'Orazio	
Crediti	18

Il Premio Omero: nuovi stimoli per l'arte contemporanea

di Andrea Socrati

La scena dell'arte contemporanea nazionale può finalmente giovare di suggestivi e inediti stimoli grazie ad una particolare iniziativa promossa dalla **Direzione Generale Creatività Contemporanea** (DGCC) del Ministero della Cultura e dal **Museo Tattile Statale Omero**. Stiamo parlando del **Premio Omero**, rivolto ad artisti già consolidati nel panorama artistico contemporaneo, ai quali viene proposto di introdurre o ampliare un nuovo punto di vista sulla pratica creativa e quindi sulle modalità di fruizione dell'opera d'arte.

L'obiettivo del premio, in piena sintonia con la filosofia del Museo Omero, è quello di stimolare e sostenere proposte artistiche originali, multisensoriali e inclusive, capaci di ampliare le modalità di accesso ai contenuti culturali.

Il bando della prima edizione, pubblicato il 15 luglio 2025, ha riscosso un grande successo chiudendosi il 30 settembre 2025 con ben **114 candidature**. Una Commissione formata da esperti in diversi settori ha decretato il vincitore della I edizione del Premio Omero: l'artista **Alberto Tadiello** con l'opera **RMN - Risonanza Magnetica Nucleare**.

Notevole è stato l'impegno dei membri della Commissione nell'esaminare e valutare attentamente le numerose opere candidate. Valutazione che richiede l'adozione di un punto di vista diverso, come quello richiesto agli artisti stessi. Il valore estetico dell'opera passa ora attraverso i valori che ogni singolo canale sensoriale esprime, a cominciare dal canale tattile.

Partendo dall'esperienza del Museo Omero, i non vedenti ci hanno insegnato quanto sia importante l'apporto del tatto, quante informazioni, stimoli e suggestioni esso è in grado di fornirci. Pertanto, fruire tattilmente di un'opera d'arte non solo consente anche ai ciechi di conoscere e godere della bellezza ma propone a tutti, indistintamente, una nuova e più ricca esperienza estetica.

Estetica tattile: consistenza, temperatura, affettività

Non dimentichiamo che alcuni aspetti della realtà sono percepibili solo attraverso il canale tattile come la consistenza di un oggetto, la sua temperatura, le caratteristiche del materiale e della sua superficie. Ricordiamo, inoltre, che il tatto è su tutto il nostro corpo, esternamente ed internamente, consentendo un rapporto diretto e intimo con l'oggetto artistico. Non tralasciamo infine, l'aspetto affettivo, componente importante dell'esperienza estetica, che trova la massima espressione nel contatto fisico.

Va da sé che l'impiego del canale tattile nella pratica artistica, sia nella produzione che nella fruizione, richiede un'attenta riflessione su quelli che sono le modalità e i valori tattili, un'attenta organizzazione e quindi una vera e propria educazione.

Di educazione del tatto ne parlava già nel 1921 il leader del Futurismo, Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944), nel suo manifesto Il Tattilismo. Marinetti scrive di aver sottoposto il suo tatto ad una "cura intensiva con l'obiettivo di raggiungere la "grande virtù tattile" e di aver creato una scala educativa del tatto ed una scala di valori tattili da utilizzare nelle creazioni di quella che definisce un'Arte del tatto.

In quello stesso periodo ricordiamo le esperienze didattiche di educazione sensoriale realizzate alla Bauhaus, la scuola d'istruzione artistica fondata nel 1919 da Walter Gropius.

Tenendo conto di tutte le questioni appena illustrate sul valore della multisensorialità e della tattilità, il Comitato di valutazione, come previsto dal bando, ha individuato tre artisti finalisti, ammessi alla seconda fase di valutazione: **Francesca Grilli** con *The Conversation* (2010), **Rachele Maistrello** con *The Silent World* (2022-2023) e **Alberto Tadiello** con *RMN – Risonanza Magnetica Nucleare* (2005).

Dal 5 febbraio 2026 le tre opere finaliste sono state presentate in una mostra digitale accessibile sui siti web della Direzione Generale Creatività Contemporanea e del Museo Omero, con la finalità di raccontarle e valorizzarle attraverso immagini, testi e audiodescrizioni e video.

Multisensorialità e creatività contemporanea

Le opere selezionate propongono esperienze artistiche che coinvolgono il corpo, il suono, il tatto e la percezione spaziale. La Commissione ha riconosciuto nelle opere una forte e originale **componente multisensoriale**, unita a un uso consapevole e innovativo dei linguaggi della **creatività contemporanea**, in piena sintonia con le finalità del Premio e con i criteri stabiliti dal bando.

Con tre finalisti e un vincitore verso la seconda edizione del Premio

Al termine della seconda fase di valutazione della Commissione, il 24 febbraio è stato reso noto il vincitore, che come anticipato è **Alberto Tadiello**. L'artista vicentino (Montecchio Maggiore (VI) 1983), vive e lavora in un Ex Panificio ai piedi delle Dolomiti. Laureato in "Progettazione e Produzione delle Arti Visive" all'Università IUAV di Venezia ha al suo attivo differenti mostre personali e collettive in Italia e all'estero ed ha partecipato a numerosi programmi di residenza.

L'opera vincitrice RMN, acronimo di **Risonanza Magnetica Nucleare** e di **Rete Mareografica Nazionale** è un'installazione sonora che è stata realizzata nel 2005 a Venezia. RMN, come racconta l'artista, è una scultura invisibile ma fisicamente percepibile, realizzata attraverso la diffusione di basse frequenze nello spazio che la ospita. Le vibrazioni sono emesse da due subwoofer che, tramite un sistema di decodificazione, traducono in tempo reale i livelli di andamento delle **maree**. Un sistema appositamente programmato e collegato al centro della **Rete Mareografica Nazionale**, si aggiorna ogni 30 secondi tarando e modulando il livello di intensità di produzione sonora. RMN si può immaginare come una stazione radio a bassa frequenza, che ha per antenna il palo metereologico del porto di Ancona, captando costantemente l'andamento locale delle maree.

Queste **vibrazioni**, caratterizzate da grandi lunghezze d'onda, a seconda di come si addizionano o si sottraggono creano dei volumi effimeri la cui percezione avviene soprattutto con le cavità corporee come lo stomaco, la testa, le ossa e va a stimolare l'apparato propriocettivo. L'opera penetra e risuona tattilmente nel corpo del fruitore creando con quest'ultimo una connessione fisica e allo stesso tempo ponendolo in relazione diretta con l'ambiente marino circostante.

Unico dettaglio plastico è un doppio filamento metallico, libera **rielaborazione di una curva di livello idrografico**, che ridisegna lo spazio come una linea guida, conducendo i fruitori in un'**architettura** vuota ma piena di energia, **plasmata dal suono**.

Lo spazio interno al museo vive in relazione simbiotica con le forze naturali esterne e ne traduce in frequenze sonore tutti gli andamenti e le sfumature, come in una **partitura sismografica, ogni giorno differente**. Per un attimo ci si trova immersi nel tentativo di rivelare un'energia che, aldilà dei sensi, ci pervade nel quotidiano ed è costitutiva di una **ciclicità** e di un **bioritmo** tutto umano.

RMN si configura come un'entità dinamica, in costante trasformazione e in relazione al movimento e alla presenza degli astanti. Essa assume significato solo nella misura in cui esiste uno spettatore che la percepisce e la interpreta, diventando lui stesso parte attiva del processo. Il corpo diviene parte responsabile che interferisce e interagisce sulla propagazione delle frequenze, andando a plasmare ulteriormente le forme che il suono crea.

Ultimo, ma non meno importante, è il **potenziale immaginativo** che il progetto mette in moto. Il fatto di evocare una distanza, una dilatazione geofisica, uno spostamento di enormi masse d'acqua, una connessione tra museo e città, tra interno ed esterno, tra natura ed artificio, genera una tensione di concetti ed immagini che, proprio perché astratti, diventano estremamente soggettivi e portatori di una intima possibilità interpretativa.

“Indifferente” alla disabilità visiva, la quasi totale invisibilità del lavoro annulla qualsiasi gerarchia di sensorialità: aldilà degli occhi, delle orecchie, dei polpastrelli, delle labbra, si percepisce con i vuoti interni al corpo, si esperisce portando il proprio corpo.

Per concludere, siamo lieti di comunicare che è già in fase di avvio la II edizione del Premio Omero, sicuri di poter contribuire attraverso i temi della multisensorialità, della tattilità e dell'inclusione ad alimentare e stimolare riflessioni e nuove modalità creative contemporanee.

Arte e tatto. Verso una fruizione consapevole

di Elena Tesser

(Università Iuav di Venezia, responsabile del Laboratorio Analisi dei materiali antichi - LAMA)

Il divieto di toccare le opere d'arte ha **radici socio-politiche ed evidenze scientifiche** legate alla materia. Nel XVIII secolo, l'accesso tattile era un privilegio delle classi elevate, il cui tocco era considerato "razionale" e non dannoso. Con l'apertura dei musei al grande pubblico, il divieto di toccare le opere divenne stringente, bollando il contatto fisico come "sporco" e "indisciplinato". Tale restrizione, mantenuta valida fino a oggi, ha portato la museologia moderna a privilegiare la vista come senso principale dell'apprendimento, relegando gli altri sensi, tra cui il tatto, a modalità conoscitive secondarie.

Se le giustificazioni socio-politiche possono oggi essere opinabili, dal punto di vista scientifico l'interazione della pelle con i materiali dell'arte mostra alcune evidenze chiare.

La pelle è un sistema biochimico complesso, costituito dal 70% di acqua, 25% di proteine e 3% di lipidi, con percentuali inferiori di sali minerali. L'ambiente in cui viviamo porta l'organismo ad assorbire un contenuto variabile di inquinanti e gas disciolti nell'atmosfera.

Con il tatto la pelle trasferisce una miscela di sebo e sudore: il sebo è una secrezione lipidica, mentre il sudore è prevalentemente acquoso, non neutro, con elettroliti e composti organici potenzialmente reattivi con vari substrati.

Il deterioramento delle opere non può essere stabilito a priori ma dipende dal materiale, dalla porosità, dall'ambiente e dalla presenza di eventuali trattamenti conservativi.

Dal punto di vista chimico, il deposito di sudore su opere in bronzo e leghe di rame può favorire fenomeni di corrosione a causa dei cloruri disciolti (bronze disease). In altri casi, residui organici lasciati dal tocco su substrati lapidei porosi possono

alimentare lo sviluppo di batteri come il *Serratia marcescens*, che produce pigmenti bruno-rossastri. Inoltre, sostanze solforose veicolate dalle secrezioni cutanee possono reagire con pigmenti a base di piombo nei dipinti, provocando alterazioni cromatiche.

Dal punto di vista fisico, invece, l'abrasione dovuta allo strofinio può rimuovere nel tempo la patina nobile e la superficie decorata originaria, aumentando rugosità e porosità del substrato.

Attraverso la scienza applicata ai beni culturali, le opere costituiscono una fonte imprescindibile di informazioni per conoscere tecnologie di produzione, provenienza, datazione, autenticità e stato di conservazione dei manufatti, oltre a identificare le cause del degrado e sviluppare linee guida che garantiscano conservazione e fruibilità.

La letteratura scientifica è tuttavia ricca di interventi di restauro che hanno compromesso la stabilità delle opere per uso errato di prodotti, pratiche inadatte o ambienti di conservazione non idonei. C'è allora da chiedersi: in ottica di preservare il patrimonio, sono davvero le mani delle persone l'unico fattore da limitare?

La "Museologia Sensoriale" promuove oggi, su basi solide, un **tocco controllato** o stratificato. Lo stesso Museo Omero parla non di toccare ma di accarezzare le opere. Il tatto fornisce informazioni su peso, densità, temperatura e vibrazione che la vista non può cogliere, acquisendo così un valore cognitivo. Persone cieche e ipovedenti necessitano del contatto fisico per avere accesso all'arte, e diversi studi hanno dimostrato come il tatto abbia comportato benefici terapeutici significativi anche in contesti di cura.

Per i grandi musei custodi di opere storiche e contemporanee si potrebbe allora pensare non a un divieto universale, ma a uno studio dei materiali delle collezioni per selezionare **oggetti "adatti alla manipolazione"** — come pietre a bassa porosità o metalli protetti — altri a "uso limitato" in occasioni particolari, come il recente caso del Cristo velato al Museo

Cappella Sansevero di Napoli, e oggetti “intoccabili” per fragilità o natura dei materiali. Per questi ultimi, scansioni e stampanti 3D, insieme alla riproduzione di copie fedeli degli originali, possono permettere un’esperienza tattile completa senza rischio.

La diagnostica dei beni culturali potrebbe essere al servizio di questa soluzione, non solo per classificare le opere da toccare ma anche per monitorare nel tempo l’impatto del tatto sulle superfici, limitando o ampliando eventualmente i permessi concessi.

Le visite tattili spesso promuovono l’utilizzo di guanti in nitrile a tutela sia dell’operatore sia dell’opera, sebbene i guanti limitino talvolta la reale percezione del materiale. In alcuni musei, per evitare l’uso dei guanti, viene richiesto il **lavaggio delle mani** prima del contatto, al fine di ridurre l’apporto di inquinanti esterni, sostanze grasse e sali solubili. Nel 2021, in occasione della mostra “This Living Hand”, la Henry Moore Foundation introdusse negli Henry Moore Studios & Gardens un lavabo all’ingresso per incoraggiare i visitatori a interagire con le sculture solo dopo aver lavato le mani.

È necessario ricordare, che anche con mani perfettamente pulite la pelle continua a emettere sebo e sudore; pertanto, sarebbe necessario ripetere il lavaggio in relazione alla durata della visita. Inoltre, i gel igienizzanti non rimuovono la componente lipidica del sebo e possono lasciare sulla pelle sostanze trasferibili con il tatto.

In un panorama così ricco e sfaccettato di varianti, piuttosto che continuare ad applicare la regola assoluta del “non toccare”, si potrebbe lavorare in gruppi multidisciplinari per regolare le visite tattili a tutela delle opere e dei pubblici.

Il divieto non dovrebbe quindi essere assunto come dogma, ma sottoposto a valutazione scientifica per **permettere a tutti un accesso più ampio** alla cultura e alla conoscenza.

Non si tocca.

Arte, conservazione, esperienza tattile

Maria Pia Coccia (restauratrice, podcaster)

Maria Manganaro

Nei musei di tutto il mondo vige un divieto: NON TOCCARE. Un imperativo tanto abituale da essere percepito quasi come un postulato sacro. La sua ragion d'essere non è tuttavia da ricercare nelle sacre scritture, bensì nella natura stessa della materia: instabile, alterabile, deperibile.

La pelle umana non è neutra. Ogni contatto deposita acqua, sali, grassi, acidità: una traccia biologica invisibile che, nel tempo, modifica ciò con cui entra in contatto. Il sudore accelera l'ossidazione dei metalli, altera patine superficiali e protettivi, rendendo opache e progressivamente porose superfici originariamente lucide e brillanti.

Dal punto di vista scientifico, il deterioramento prodotto dal tatto dipende dai materiali costitutivi dell'opera, dalla loro porosità, dall'ambiente di conservazione e dagli eventuali trattamenti subiti nel tempo. Nel caso di bronzi e leghe metalliche, i cloruri presenti nel sudore possono favorire fenomeni corrosivi; sulle superfici lapidee porose, i residui organici possono invece alimentare lo sviluppo di microrganismi e alterazioni cromatiche. Anche l'abrasione prodotta dallo strofinio ripetuto può consumare progressivamente patine storiche e superfici decorate.

Per questo, nei musei, il tatto è normalmente proibito. Non per difendere un'aura sacrale dell'opera, ma per rallentarne il deterioramento.

Nella tradizione occidentale, infatti, la conservazione dell'originale possiede un valore non soltanto estetico, ma culturale e scientifico. Nei materiali dell'opera — pigmenti, leganti, fibre, patine, tecniche esecutive, tracce di restauro — si conserva una quantità di informazioni essenziale alla **conoscenza storica**. Distruggere quella materia significa perdere occasioni di conoscenza. Negli ultimi decenni, tuttavia, musei tattili ed esperienze accessibili hanno messo in discussione un modello fondato quasi esclusivamente sulla visione. In particolare, il lavoro di Aldo

Grassini e del Museo Tattile Statale Omero ha riportato al centro una domanda radicale: **il tatto è davvero incompatibile con l'arte?**

La risposta non consiste nel negare il problema della conservazione, ma nel ripensare il rapporto tra contatto e opera. Il Museo Omero raccoglie infatti opere concepite fin dall'origine per essere esplorate attraverso le mani. Non copie appositamente realizzate, ma opere donate affinché il contatto faccia parte della fruizione. Opere che accettano usura e trasformazione prodotte dall'esperienza tattile.

Non è dunque il tatto in sé a essere proibito. È il contatto inconsapevole, indiscriminato, cumulativo.

La conservazione contemporanea non elimina il contatto: lo disciplina. Per questo restauratori, conservatori e studiosi manipolano le opere seguendo protocolli rigorosi e utilizzando dispositivi di protezione. Anche nelle visite tattili, **l'esperienza può essere regolata** attraverso il lavaggio delle mani, l'uso di guanti o la selezione di materiali più resistenti.

La diagnostica scientifica potrebbe inoltre permettere di distinguere opere manipolabili, opere accessibili solo in occasioni specifiche e opere troppo fragili per essere toccate. In molti casi, scansioni e riproduzioni tridimensionali consentono già oggi un'esperienza tattile senza rischi per gli originali.

In questo senso, il Museo Omero non rappresenta soltanto un'eccezione inclusiva al divieto museale. Propone una diversa idea di relazione con l'arte: un'esperienza tattile prevista, progettata, accettata.

La tradizione occidentale tende infatti a riconoscere **nell'originale un valore irripetibile**. Non si vuole tramandare soltanto l'immagine dell'opera, ma la sua stessa materia storica.

Per questo il "non si tocca" non nasce dal desiderio di separare il pubblico dall'arte, bensì dal tentativo di preservare ciò che il tempo ci ha consegnato.

Esso non dovrebbe però trasformarsi in un dogma assoluto, ma in una pratica consapevole, capace di conciliare tutela, accessibilità e conoscenza.

Guernica. La strage degli innocenti: analisi iconografica e sintesi stilistica in Picasso

di Loretta Secchi

Sabato 9 maggio 2026, presso il Museo tattile Statale Omero di Ancona, si è svolto il primo dei tre eventi in programma, riferibili ad un pregiato progetto di AICVAS, acronimo di Associazione Italiana Combattenti Volontari Antifascisti di Spagna, per l'anno corrente e finanziato dal Ministero della Difesa. Si tratta dell'iniziativa: **“Educare alla Pace con l'Arte”**.

L'argomento esaminato è stato il capolavoro indiscusso di **Pablo Picasso**, intitolato **Guernica**, realizzato dal celebre pittore spagnolo in seguito ai tragici eventi che coinvolsero la omonima città basca, bombardata il 26 aprile dalla Legione Condor tedesca e dall'Aviazione Legionaria italiana, su richiesta dei nazionalisti di Francisco Franco.

In *Guernica* affiorano simboli e reminiscenze iconografiche care a Picasso, assolutamente attaggiate al tema trattato. Ricordando le parole dello storico dell'arte Roberto Longhi, potremmo sostenere che la genesi del dipinto porta a scavare nella profondità della tradizione iconografica cristiana, al fine di conferire un'aura universale e sacrale alla sofferenza civile di *Guernica*. Il legame più diretto con il tema della strage degli innocenti si manifesta nella figura della madre urlante, sulla sinistra del dipinto, che ricorda la Mater dolorosa della versione della **Strage degli innocenti** di Guido Reni. Il **Pathos** e la **Pietas**, dunque, altro non sono che una comunione di condizioni umane, reali e simboliche al tempo stesso. La donna che sorregge il figlio morto richiama per questo la struttura della Pietà, ribaltata in un grido di disperazione, a ricordare sia certe composizioni medievali della pittura del nord, sia alcune rappresentazioni drammatiche della pittura rinascimentale e seicentesca, in cui i gesti di implorazione o disperazione si fanno volutamente eloquenti. In *Guernica*, il collo del bambino, spezzato e rivolto all'indietro, è un riferimento esplicito alla staticità tragica dei neonati trucidati nelle pale d'altare rinascimentali e barocche. La stessa mimica del dolore: gli occhi a forma di lacrima e la bocca spalancata verso l'alto, trasformano

il dato di cronaca in un archetipo biblico, dove la violenza del potere si abbatte sull'indifeso. Utilizzando questi codici, Picasso eleva il bombardamento del 1937 da evento politico a tragedia eterna e moralmente inumana. La *Strage degli Innocenti* diventa il filtro attraverso cui l'osservatore riconosce l'orrore morale della guerra, trasformando le vittime spagnole in martiri universali della modernità. Vi è la forza istintuale del toro che riecheggia la natura cruenta e fiera della corrida in Arena. Soprattutto il cavallo imbizzarrito, per anatomia e postura, riconduce ai trionfi della morte tardo trecenteschi o protorinascimentali, basti pensare all'impressionante affresco staccato, di autore e datazione sconosciuti, oggi esposto presso Palazzo Abatellis, in cui la morte in groppa a uno spettrale cavallo scheletrico si lancia al galoppo, mentre intorno a sé la vita si svolge incurante del destino che si sta abbattendo sugli umani, senza distinzione di età ed estrazione sociale. Similmente il cavallo geometrizzato di Picasso, dalle froge dilatate per lo spavento e la dentatura esposta, evoca questo essere colti di sorpresa, il non potersi sottrarre a un destino, esattamente come il guerriero che giace a terra, smembrato, con ancora in pugno la spada spezzata, segno inequivocabile di vita interrotta. Ma vi sono anche simboli che riaccendono la speranza, per quanto timidi: un fiore che spunta vicino ai morenti; la lampada sorretta dalla mano di una donna che irrompe nella scena e sembra accendere una luce capace di cacciare le tenebre dal cuore umano.

“La pittura è una professione da cieco: uno non dipinge ciò che vede, ma ciò che sente, ciò che dice a se stesso riguardo a ciò che ha visto”, sosteneva Pablo Picasso. Giusto: se pensiamo cosa significhi trasfigurare la realtà, conservando per stile e cognizione aderenza al senso profondo di un tema e del modo in cui esso trova degna e pregnante rappresentazione, indipendentemente da ogni pretesa di verosimiglianza, tanto limitante, quanto inadeguata operazione nell'arte. Poiché l'essenza del vero vince sull'apparenza della verosimiglianza, Picasso lungo l'intera sua carriera ha studiato il modo migliore per esprimere iconicamente il suo pensiero, senza elucubrazioni, semplicemente con la forza della forma e dello stile, quindi nel modo migliore in cui un artista elegge un soggetto per tradurre in immagine ciò che prova in cuore.

Va considerato che proprio al Museo Omero è permanentemente esposta una riproduzione a rilievo, in scala 1:2,775, di Guernica, realizzata in terracotta policroma da undici allievi della Libera Università Cinque Castelli e donata al museo nel 2017, a ottant'anni di distanza esatti dagli eventi che ne hanno determinato la genesi. Si tratta di una restituzione che, pur presentando alcune variazioni rispetto all'originale, offre alle persone non vedenti e ipovedenti una concreta conoscenza di questo capolavoro. Al contrario del dipinto, dove i toni predominanti sono quelli del blu e del grigio, la terracotta, nella traduzione tattilmente esperibile, è stata smaltata, usando il bianco e l'arancio per le figure e i toni del blu per lo sfondo, scelta che facilita la percezione degli elementi compositivi, nei visitatori ipovedenti.

Durante la presentazione dell'iniziativa, il Coordinatore di AICVAS delle Marche Giordano Vecchietti, il Presidente del Museo Omero Aldo Grassini e l'Assessore alla cultura del Comune di Ancona Marta Paraventi, hanno saputo e voluto sottolineare il ruolo educativo e l'attualità del tema, oggetto della conferenza, invitando il pubblico, comprensivo di ventuno studenti del Liceo Artistico "Licini" di Ascoli Piceno, a riflettere su quanto le opere d'arte possano essere una *Summa symbolica* e un precipitato della coscienza umana, senza tempo, pur calate nella storia.

Un museo per tutti: innovazione e accessibilità alla galleria Nazionale dell'Umbria

di Costantino D'Orazio

(Direttore dei Musei nazionali di Perugia – Direzione regionale Musei nazionali dell'Umbria)

Grazie ad un finanziamento PNRR (Missione 1, Componente 2 - Cultura 4.0, Misura 1, Investimento 1.2) la **Galleria Nazionale dell'Umbria** ha progettato e realizzato un intervento mirato alla **rimozione delle barriere percettive e cognitive**, con l'obiettivo di ridefinire l'esperienza di visita grazie a nuovi contenuti e a strumenti accessibili e di ampliare in modo significativo la partecipazione del pubblico.

Fulcro del progetto è l'idea di offrire una nuova narrazione della collezione, che privilegia contenuti universali rispetto a quelli specialistici e li rende accessibili a diverse tipologie di visitatori. Sono state realizzate **audioguide tradizionali**, in italiano e in inglese, articolate in un percorso di trenta capolavori, e **audioguide per bambini**, che guidano i più piccoli alla scoperta dei dettagli naturalistici - animali, piante, fiori, fenomeni atmosferici- e del loro significato.

Cuore dell'innovazione è **AifeelGNU**, web app ideata dallo staff della Galleria e sviluppata da TuoMuseo. Basata sull'**intelligenza artificiale generativa**, l'app crea **percorsi personalizzati** a partire da una mappatura emozionale delle opere. Accedendo dal proprio smartphone, il visitatore viene accolto dalla domanda "**Come stai?**" e guidato da un **assistente virtuale** lungo un itinerario costruito su misura, che tiene conto dell'età, del tempo disponibile e dello stato d'animo. Ne deriva un'esperienza interattiva e dinamica, capace di accompagnare e trasformare le emozioni durante la visita e di offrire una percezione viva e attuale dell'arte.

Accanto alla dimensione digitale, il progetto ha portato alla realizzazione di una serie articolata di strumenti che consentono di superare barriere sensoriali e cognitive, sviluppati con il coinvolgimento diretto di associazioni ed esperti. Tra questi, il **percorso tattile** rappresenta uno degli interventi più significativi.

Pensato per persone cieche e ipovedenti, il percorso integra **sette sculture originali e cinque rilievi tattili in resina** che traducono celebri dipinti della collezione in forme percepibili attraverso il tatto. I rilievi, collocati in prossimità delle opere originali e perfettamente integrati nell'allestimento museale, consentono una lettura spaziale e compositiva delle immagini pittoriche, restituendone volumi, proporzioni e dettagli. Le opere da riprodurre sono state individuate in modo da offrire una varietà iconografica, tipologica e cronologica utile a raccontare diversi aspetti della produzione figurativa medievale e rinascimentale.

Ciascun elemento del percorso tattile -sculture originali e rilievi in resina- è dotato di un QRcode tattile, un piccolo magnete collocato in basso a destra di ciascun elemento, che consente di accedere all'**audiodescrizione** dell'opera. Tramite il proprio smartphone, il visitatore può ascoltare contenuti che non si limitano a descrivere l'opera, ma **guidano passo dopo passo l'esplorazione tattile**, suggerendo movimenti delle mani, punti di attenzione e modalità di lettura. L'esperienza diventa così attiva e autonoma, fondata sull'**integrazione tra percezione sensoriale e narrazione**. Il percorso è stato realizzato da Atlante Servizi Culturali in collaborazione con la tifloga Deborah Tramentozzi. L'elenco delle opere e le relative audiodescrizioni sono disponibili e consultabili sul sito della Galleria Nazionale dell'Umbria.

Per il pubblico sordo, il museo ha sviluppato un percorso di **16 videoracconti** sui maggiori capolavori della collezione. I contenuti, disponibili in **italiano e inglese**, integrano **lingua dei segni, sottotitoli, audio e immagini delle opere, offrendo una narrazione completa e inclusiva**. I visitatori hanno accesso ai videoracconti inquadrando con il proprio smartphone un QRcode all'ingresso del percorso espositivo e poi riproducendo i video segnalati da numeri progressivi sulle didascalie delle opere. Tutto il materiale è fruibile anche consultando la pagina Accessibilità nel sito del museo. Il progetto è stato coordinato dalla sezione umbra dell'Ente Nazionale Sordi APS-EPS con il coinvolgimento di interpreti e tecnici specializzati.

L'attenzione all'accessibilità cognitiva si concretizza in **due percorsi tematici in Comunicazione Aumentativa Alternativa**: "*Animali al museo*", dedicato al

significato e alle storie degli animali nelle opere della collezione, e “*La Galleria Nazionale dell’Umbria racconta Perugia*”, incentrato sulla storia della città e del Palazzo dei Priori, sede del museo.

I percorsi sono **distribuiti gratuitamente in formato cartaceo** e sono **disponibili sul sito del museo in formato digitale**, per consentire ai visitatori di anticipare e preparare la visita. Il lavoro di progettazione, traduzione e adattamento è stato condotto dalle logopediste Daniela Toccaceli e Chiara Occhigrossi, insieme alle associazioni ANFFAS “Per Loro” APS-ETS e “Popy on the road”. I contenuti sono stati testati e validati attraverso attività laboratoriali curate da Atlante Servizi culturali, che hanno coinvolto i membri delle associazioni.

Nel loro insieme, questi interventi delineano un **nuovo modello di museo**, in cui **tecnologia, accessibilità e partecipazione** si intrecciano. La Galleria Nazionale dell’Umbria diventa così uno spazio capace di accogliere e coinvolgere pubblici diversi, offrendo esperienze personalizzate e realmente prive di barriere.

Per approfondire consultare:

<https://gallerianazionaledellumbria.it/accessibilita/>

Crediti

Aisthesis

Scoprire l'arte con tutti i sensi

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

Rivista vocale e online – www.museomero.it

Numero 33 – Anno 13 – Maggio 2026

Sede della redazione e della direzione:

Museo Tattile Statale Omero – Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 – Ancona

Sito: www.museomero.it

Editore: Associazione Per il Museo Tattile Statale Omero ODV-ETS.

Per il

ODV - ETS

Direttore: Aldo Grassini.

Direttrice Responsabile: Gabriella Papini.

Redazione: Monica Bernacchia, Andrea Sòcrati, Annalisa Trasatti, Massimiliano Trubbiani, Alessia Varricchio.

Progetto grafico e impaginazione: Massimo Gatto.

Registrazione e master a cura di Matteo Schiaroli.

Voce: Luca Violini.

mo museo
tattile statale
omero

www.museomero.it