



# àisthesis

Descubrir el arte con todos los sentidos

Revista de voz en línea

[www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)

Número 33 – Año 13 – Mayo 2026

**!mò.** museo  
tattile statale  
**omero**

# Sumario

<b>El Premio Omero: nuevos impulsos para el arte contemporáneo</b> .....	<b>3</b>
de Andrea Socrati	
<b>Arte y tacto. Hacia un disfrute consciente</b> .....	<b>7</b>
de Elena Tesser	
<b>No tocar. Arte, conservación, experiencia táctil</b> .....	<b>10</b>
de Maria Pia Coccia y Maria Manganaro	
<b>Guernica. La matanza de los inocentes: análisis iconográfico y síntesis estilística en Picasso</b> .....	<b>12</b>
de Loretta Secchi	
<b>Un museo para tod@s: innovación y accesibilidad en la galleria nazionale dell'umbria</b> .....	<b>15</b>
de Costantino D'Orazio	
<b>Créditos</b> .....	<b>18</b>

# El Premio Omero: nuevos impulsos para el arte contemporáneo

de Andrea Socrati

El panorama del arte contemporáneo nacional puede por fin beneficiarse de impulsos sugerentes y novedosos gracias a una iniciativa especial promovida por la **Dirección General de Creatividad Contemporánea (DGCC)** del Ministerio de Cultura y por el **Museo Tattile Statale Omero**. Nos referimos al **Premio Omero**, dirigido a artistas ya consolidados en el panorama artístico contemporáneo, a quienes se les propone introducir o ampliar un nuevo punto de vista sobre la práctica creativa y, por tanto, sobre las formas de disfrutar de la obra de arte.

El objetivo del premio, en plena sintonía con la filosofía del Museo Omero, es estimular y apoyar propuestas artísticas originales, multisensoriales e inclusivas, capaces de ampliar las formas de acceso a los contenidos culturales. La convocatoria de la primera edición, publicada el 15 de julio de 2025, tuvo un gran éxito y se cerró el 30 de septiembre de 2025 con nada menos que **114 candidaturas**. Un tribunal formado por expertos de diversos sectores ha designado al ganador de la I edición del Premio Omero: el artista **Alberto Tadiello** con la obra **RMN – Resonancia Magnética Nuclear**.

Ha sido notable el compromiso de los miembros del tribunal a la hora de examinar y evaluar cuidadosamente las numerosas obras candidatas. Una evaluación que requiere la adopción de un punto de vista diferente, como el que se exige a los propios artistas. El valor estético de la obra pasa ahora por los valores que expresa cada uno de los canales sensoriales, empezando por el canal táctil.

Partiendo de la experiencia del Museo Omero, las personas ciegas nos han enseñado lo importante que es la aportación del tacto, cuánta información, estímulos y sugerencias es capaz de proporcionarnos. Por lo tanto, disfrutar táctilmente de una obra de arte no solo permite a las personas ciegas conocer y disfrutar de la belleza, sino que ofrece a todos, sin distinción, una experiencia estética nueva y más rica.

## **Estética táctil: textura, temperatura, afectividad**

No olvidemos que algunos aspectos de la realidad solo son perceptibles a través del canal táctil, como la textura de un objeto, su temperatura, las características del material y de su superficie. Recordemos, además, que el tacto está presente en todo nuestro cuerpo, tanto externa como internamente, lo que permite una relación directa e íntima con el objeto artístico. Por último, no dejemos de lado el aspecto afectivo, componente importante de la experiencia estética, que encuentra su máxima expresión en el contacto físico.

Es evidente que el uso del canal táctil en la práctica artística, tanto en la producción como en la recepción, requiere una reflexión atenta sobre cuáles son las modalidades y los valores táctiles, una organización cuidadosa y, por lo tanto, una verdadera y propia educación.

Ya en 1921, el líder del futurismo, Filippo Tommaso Marinetti (1876-1944), hablaba de la educación del tacto en su manifiesto *Il Tattilismo*. Marinetti escribe que sometió su tacto a una “cura intensiva con el objetivo de alcanzar la “gran virtud táctil” y que creó una escala educativa del tacto y una escala de valores táctiles para utilizarlas en las creaciones de lo que él define como un Arte del tacto.

En ese mismo periodo recordamos las experiencias didácticas de educación sensorial llevadas a cabo en la Bauhaus, la escuela de enseñanza artística fundada en 1919 por Walter Gropius.

Teniendo en cuenta todas las cuestiones que acabamos de exponer sobre el valor de la multisensorialidad y la tactilidad, el tribunal de evaluación, tal y como se preveía en la convocatoria, ha seleccionado a tres artistas finalistas, admitidos a la segunda fase de evaluación: **Francesca Grilli** con *The Conversation* (2010), **Rachele Maistrello** con *The Silent World* (2022-2023) y **Alberto Tadiello** con *RMN – Risonanza Magnetica Nucleare* (2005).

Desde el 5 de febrero de 2026, las tres obras finalistas se han presentado en una exposición digital accesible en los sitios web de la Dirección General de Creatividad Contemporánea y del Museo Omero, con el objetivo de dar a conocer y valorizarlas a través de imágenes, textos, audiodescripciones y vídeos.

## **Multisensorialidad y creatividad contemporánea**

Las obras seleccionadas proponen experiencias artísticas que involucran el cuerpo, el sonido, el tacto y la percepción espacial. El tribunal ha reconocido en las obras un fuerte y original **componente multisensorial**, unido a un uso consciente e innovador de los lenguajes de la **creatividad contemporánea**, en plena sintonía con los objetivos del Premio y con los criterios establecidos en la convocatoria.

### **Con tres finalistas y un ganador, rumbo a la segunda edición del Premio**

Al término de la segunda fase de evaluación del tribunal, el 24 de febrero se dio a conocer el ganador, que, como se había adelantado, es **Alberto Tadiello**. El artista de Vicenza (Montecchio Maggiore (VI), 1983) vive y trabaja en una antigua panadería a los pies de los Dolomitas. Licenciado en Diseño y Producción de Artes Visuales por la Universidad IUAV de Venecia, ha protagonizado diversas exposiciones individuales y colectivas en Italia y en el extranjero, y ha participado en numerosos programas de residencia.

**La obra ganadora, RMN**, acrónimo de **Resonancia Magnética Nuclear** y de **Red Mareográfica Nacional**, es una **instalación sonora** que se realizó en 2005 en Venecia. RMN, como cuenta el artista, es una escultura invisible pero físicamente perceptible, realizada mediante la difusión de bajas frecuencias en el espacio que la acoge. Las vibraciones son emitidas por dos subwoofers que, a través de un sistema de decodificación, traducen en tiempo real los niveles de evolución de las **mareas**. Un sistema especialmente programado y conectado al centro de la **Red Mareográfica Nacional** se actualiza cada 30 segundos, calibrando y modulando el nivel de intensidad de la producción sonora. RMN puede imaginarse como una emisora de radio de baja frecuencia, que tiene como antena el mástil meteorológico del puerto de Ancona, captando constantemente la evolución local de las mareas.

Estas **vibraciones**, caracterizadas por grandes longitudes de onda, según se sumen o se resten, crean volúmenes efímeros cuya percepción se produce sobre todo a través de las cavidades corporales como el estómago, la cabeza y los huesos, y estimulan el aparato propioceptivo. La obra penetra y resuena

táctilmente en el cuerpo del espectador, creando con este una conexión física y, al mismo tiempo, poniéndolo en relación directa con el entorno marino circundante.

El único detalle plástico es un doble filamento metálico, libre **reelaboración de una curva de nivel hidrográfica**, que redibuja el espacio como una línea guía, conduciendo a los espectadores hacia una **arquitectura** vacía pero llena de energía, **plasmada por el sonido**. El espacio interior del museo vive en relación simbiótica con las fuerzas naturales externas y traduce en frecuencias sonoras todas sus tendencias y matices, como en una **partitura sismográfica, cada día diferente**. Por un instante nos vemos inmersos en el intento de revelar una energía que, más allá de los sentidos, nos impregna en lo cotidiano y es constitutiva de una **ciclicidad** y de un **biorritmo** totalmente humanos.

RMN se configura como una entidad dinámica, en constante transformación y en relación con el movimiento y la presencia de los espectadores. Solo adquiere significado en la medida en que existe un espectador que la percibe e interpreta, convirtiéndose él mismo en parte activa del proceso. El cuerpo se convierte en un agente responsable que interfiere e interactúa en la propagación de las frecuencias, moldeando aún más las formas que crea el sonido.

Por último, pero no menos importante, está el **potencial imaginativo** que el proyecto pone en marcha. El hecho de evocar una distancia, una dilatación geofísica, un desplazamiento de enormes masas de agua, una conexión entre el museo y la ciudad, entre el interior y el exterior, entre la naturaleza y lo artificial, genera una tensión de conceptos e imágenes que, precisamente por ser abstractos, se vuelven extremadamente subjetivos y portadores de una íntima posibilidad interpretativa. “Indiferente” a la discapacidad visual, la casi total invisibilidad de la obra anula cualquier jerarquía de la sensorialidad: - más allá de los ojos, los oídos, las yemas de los dedos, los labios - se percibe con los vacíos internos del cuerpo, se experimenta llevando el propio cuerpo.

Para concluir, nos complace comunicar que ya se está poniendo en marcha la II edición del Premio Omero, seguros de poder contribuir, a través de los temas de la multisensorialidad, la tactilidad y la inclusión, a alimentar y estimular reflexiones y nuevas modalidades creativas contemporáneas.

# Arte y tacto. Hacia un disfrute consciente

de Elena Tesser

(Università IUAV de Venecia, responsable del Laboratorio de Análisis de Materiales Antiguos - LAMA)

La prohibición de tocar las obras de arte tiene **raíces sociopolíticas** y **fundamentos científicos** relacionados con la materia. En el siglo XVIII, el acceso táctil era un privilegio de las clases altas, cuyo tacto se consideraba “racional” y no dañino. Con la apertura de los museos al gran público, la prohibición de tocar las obras se hizo estricta, tachando el contacto físico de “sucio” e “indisciplinado”. Esta restricción, que se mantiene vigente hasta hoy, ha llevado a la museología moderna a privilegiar la vista como sentido principal del aprendizaje, relegando los demás sentidos, entre ellos el tacto, a modalidades cognitivas secundarias.

Si bien las justificaciones sociopolíticas pueden ser hoy discutibles, desde el punto de vista científico la interacción de la piel con los materiales artísticos muestra algunas evidencias claras. **La piel** es un sistema bioquímico complejo, compuesto por un 70 % de agua, un 25 % de proteínas y un 3 % de lípidos, con porcentajes menores de sales minerales. El entorno en el que vivimos hace que el organismo absorba una cantidad variable de contaminantes y gases disueltos en la atmósfera.

A través del tacto, la piel transfiere una mezcla de sebo y sudor: el sebo es una secreción lipídica, mientras que el sudor es predominantemente acuoso, no neutro, con electrolitos y compuestos orgánicos potencialmente reactivos con diversos sustratos. El **deterioro de las obras** no puede determinarse a priori, sino que depende del material, de la porosidad, del entorno y de la presencia de posibles tratamientos de conservación.

Desde el punto de vista químico, el depósito de sudor sobre obras de bronce y aleaciones de cobre puede favorecer fenómenos de corrosión debido a los cloruros disueltos (enfermedad del bronce). En otros casos, los residuos orgánicos que deja el tacto sobre sustratos pétreos porosos pueden alimentar el desarrollo de bacterias como la *Serratia marcescens*, que produce pigmentos de color

marrón rojizo. Además, las sustancias sulfurosas transportadas por las secreciones cutáneas pueden reaccionar con los pigmentos a base de plomo de las pinturas, provocando alteraciones cromáticas.

Desde el punto de vista físico, en cambio, la abrasión debida al roce puede eliminar con el tiempo la pátina noble y la superficie decorada original, aumentando la rugosidad y la porosidad del sustrato.

A través de la ciencia aplicada al patrimonio cultural, las obras constituyen una fuente imprescindible de información para conocer las tecnologías de producción, la procedencia, la datación, la autenticidad y el estado de conservación de los objetos, además de identificar las causas del deterioro y desarrollar directrices que garanticen su conservación y accesibilidad.

La literatura científica está, sin embargo, repleta de intervenciones de restauración que han comprometido la estabilidad de las obras por el uso incorrecto de productos, prácticas inadecuadas o entornos de conservación no aptos. Cabe preguntarse entonces: con el fin de preservar el patrimonio, ¿son realmente las manos de las personas el único factor que hay que limitar?

La “Museología Sensorial” promueve hoy, sobre bases sólidas, **un tacto controlado** o estratificado. El propio Museo Omero habla no de tocar, sino de acariciar las obras. El tacto proporciona información sobre el peso, la densidad, la temperatura y la vibración que la vista no puede captar, adquiriendo así un valor cognitivo. Las personas ciegas y con discapacidad visual necesitan el contacto físico para acceder al arte, y diversos estudios han demostrado que el tacto ha aportado beneficios terapéuticos significativos también en contextos de tratamiento.

Para los grandes museos custodios de obras históricas y contemporáneas, se podría pensar entonces no en una prohibición universal, sino en un estudio de los materiales de las colecciones para seleccionar **objetos “aptos para la manipulación”** - como piedras de baja porosidad o metales protegidos - otros de “uso limitado” en ocasiones especiales, como el reciente caso del Cristo velado en el Museo Capilla Sansevero de Nápoles, y objetos “intocables” por su fragilidad o la naturaleza de los materiales. Para estos últimos, los escáneres y las impresoras

3D, junto con la reproducción de copias fieles de los originales, pueden permitir una experiencia táctil completa sin riesgo.

**El diagnóstico de los bienes culturales** podría estar al servicio de esta solución, no solo para clasificar las obras que se pueden tocar, sino también para supervisar a lo largo del tiempo el impacto del tacto sobre las superficies, limitando o ampliando, en su caso, los permisos concedidos.

Las visitas táctiles suelen promover el uso de guantes de nitrilo para proteger tanto al operador como a la obra, aunque los guantes a veces limitan la percepción real del material. Para evitar el uso de guantes, en algunos museos se exige el **lavado de manos** antes del contacto, con el fin de reducir la aportación de contaminantes externos, sustancias grasas y sales solubles. En 2021, con motivo de la exposición “This Living Hand”, la Fundación Henry Moore instaló en los Henry Moore Studios & Gardens un lavabo en la entrada para animar a los visitantes a interactuar con las esculturas solo después de haberse lavado las manos.

Es necesario recordar que, incluso con las manos perfectamente limpias, la piel sigue emitiendo sebo y sudor; por lo tanto, sería necesario repetir el lavado en función de la duración de la visita. Además, los geles desinfectantes no eliminan el componente lipídico del sebo y pueden dejar en la piel sustancias transferibles al tacto.

En un panorama tan rico y variado, en lugar de seguir aplicando la regla absoluta de “no tocar”, se podría trabajar en grupos multidisciplinares para regular las visitas táctiles en protección de las obras y del público.

La prohibición no debería, por tanto, asumirse como un dogma, sino someterse a una evaluación científica para **permitir a todos un acceso más amplio** a la cultura y al conocimiento.

# No tocar.

## Arte, conservación, experiencia táctil

de Maria Pia Coccia (restauradora, podcaster) y Maria Manganaro

En los museos de todo el mundo rige una prohibición: NO TOCAR. Un imperativo tan habitual que se percibe casi como un postulado sagrado. Sin embargo, su razón de ser no hay que buscarla en las escrituras sagradas, sino en la propia naturaleza de la materia: inestable, alterable, perecedera. **La piel humana no es neutra.** Cada contacto deposita agua, sales, grasas, acidez: una huella biológica invisible que, con el tiempo, modifica aquello con lo que entra en contacto. El sudor acelera la oxidación de los metales, altera las pátinas superficiales y protectoras, haciendo opacas y progresivamente porosas superficies originalmente lustrosas y brillantes.

Desde el punto de vista científico, el deterioro producido por el tacto depende de los materiales constitutivos de la obra, de su porosidad, del entorno de conservación y de los posibles tratamientos a los que haya sido sometida a lo largo del tiempo. En el caso de los bronce y las aleaciones metálicas, los cloruros presentes en el sudor pueden favorecer fenómenos corrosivos; por el contrario, en las superficies pétreas porosas los residuos orgánicos pueden alimentar el desarrollo de microorganismos y alteraciones cromáticas. También la abrasión producida por el frotamiento repetido puede desgastar progresivamente las pátinas históricas y las superficies decoradas. Por ello, en los museos, normalmente está prohibido tocar. No para defender un aura sagrada de la obra, sino para frenar su deterioro. En la tradición occidental, de hecho, la conservación del original tiene un valor no solo estético, sino también cultural y científico. En los materiales de la obra - pigmentos, aglutinantes, fibras, pátinas, técnicas de ejecución, rastros de restauración - se conserva una cantidad de información esencial para el **conocimiento histórico**. Destruir esa materia significa perder oportunidades de conocimiento.

En las últimas décadas, sin embargo, los museos táctiles y las experiencias accesibles han puesto en tela de juicio un modelo basado casi exclusivamente

en la visión. En particular, el trabajo de Aldo Grassini y del Museo Tattile Statale Omero ha vuelto a situar en el centro una pregunta radical: **¿el tacto es realmente incompatible con el arte?**

La respuesta no consiste en negar el problema de la conservación, sino en replantearse la relación entre el contacto y la obra. De hecho, el Museo Omero reúne obras concebidas desde el principio para ser exploradas a través de las manos. No se trata de copias realizadas expresamente, sino de obras donadas para que el contacto forme parte de su disfrute, obras que aceptan el desgaste y la transformación producidos por la experiencia táctil.

No es, por tanto, el tacto en sí mismo lo que está prohibido. Es el contacto inconsciente, indiscriminado, acumulativo.

La conservación contemporánea no elimina el contacto: lo regula. Por eso los restauradores, conservadores y estudiosos manipulan las obras siguiendo protocolos rigurosos y utilizando dispositivos de protección. Incluso en las visitas táctiles, **la experiencia puede regularse** mediante el lavado de manos, el uso de guantes o la selección de materiales más resistentes. El diagnóstico científico podría, además, permitir distinguir entre obras manipulables, obras accesibles solo en ocasiones específicas y obras demasiado frágiles para ser tocadas. En muchos casos, los escaneos y las reproducciones tridimensionales ya permiten hoy en día una experiencia táctil sin riesgos para los originales.

En este sentido, el Museo Omero no representa solo una excepción inclusiva a la prohibición museística, sino propone una idea diferente de relación con el arte: una experiencia táctil prevista, diseñada, aceptada.

La tradición occidental tiende, de hecho, a reconocer **en el original un valor irrepetible**. No se quiere transmitir solo la imagen de la obra, sino su propia materia histórica. Por eso, el “no tocar” no nace del deseo de separar al público del arte, sino del intento de preservar lo que el tiempo nos ha legado. Sin embargo, esto no debería convertirse en un dogma absoluto, sino en una práctica consciente, capaz de conciliar la protección, la accesibilidad y el conocimiento.

# Guernica.

## La matanza de los inocentes: análisis iconográfico y síntesis estilística en Picasso

de Loretta Secchi

El sábado 9 de mayo de 2026, en el Museo Tattile Statale Omero de Ancona, tuvo lugar el primero de los tres eventos programados, pertenecientes a un valioso proyecto de la AICVAS (Asociación Italiana de Combatientes Voluntarios Antifascistas de España) para el año en curso y financiado por el Ministerio de Defensa. Se trata de la iniciativa: “**Educar a la paz con el arte**”.

El tema analizado fue la obra maestra indiscutible de **Pablo Picasso**, titulada **Guernica**, realizada por el célebre pintor español a raíz de los trágicos acontecimientos que afectaron a la ciudad vasca del mismo nombre, bombardeada el 26 de por la Legión Cóndor alemana y la Aviación Legionaria italiana, a petición de los nacionales de Francisco Franco.

En *Guernica* afloran símbolos y reminiscencias iconográficas queridas por Picasso, absolutamente acordes con el tema tratado. Recordando las palabras del historiador del arte Roberto Longhi, podríamos sostener que la génesis del cuadro lleva a indagar en las profundidades de la tradición iconográfica cristiana, con el fin de conferir un aura universal y sacra al sufrimiento civil de *Guernica*. El vínculo más directo con el tema de la matanza de los inocentes se manifiesta en la figura de la madre que grita, a la izquierda del cuadro, que recuerda a la Mater dolorosa de la versión de la Matanza de los inocentes de Guido Reni. El Pathos y la Pietas, por lo tanto, no son más que una comunión de condiciones humanas, reales y simbólicas al mismo tiempo. La mujer que sostiene a su hijo muerto evoca, por ello, la estructura de la Piedad, volcada en un grito de desesperación, que recuerda tanto a ciertas composiciones medievales de la pintura del norte como a algunas representaciones dramáticas de la pintura renacentista y del siglo XVII, en las que los gestos de imploración o desesperación se vuelven deliberadamente elocuentes. En *Guernica*, el cuello del niño, quebrado y girado

hacia atrás, es una referencia explícita a la estética trágica de los recién nacidos asesinados en los retablos renacentistas y barrocos. La misma mímica del dolor: los ojos en forma de lágrima y la boca abierta hacia arriba, transforman el hecho de actualidad en un arquetipo bíblico, donde la violencia del poder se abate sobre el indefenso. Utilizando estos códigos, Picasso eleva el bombardeo de 1937 de acontecimiento político a tragedia eterna y moralmente inhumana. La Matanza de los Inocentes se convierte en el filtro a través del cual el observador reconoce el horror moral de la guerra, transformando a las víctimas españolas en mártires universales de la modernidad. Está la fuerza instintiva del toro, que se hace eco de la naturaleza cruenta y feroz de la corrida en la Plaza de Toros. Sobre todo el caballo encabritado, por su anatomía y postura, remite a los triunfos de la muerte de finales del siglo XIV o del proto-Renacimiento, basta pensar en el impresionante fresco desprendido, de autor y datación desconocidos, hoy expuesto en el Palazzo Abatellis, en el que la muerte, a lomos de un espectral caballo esquelético, se lanza al galope, mientras a su alrededor la vida transcurre ajena al destino que se abate sobre los humanos, sin distinción de edad ni condición social. De manera similar, el caballo geometrizado de Picasso, con las fosas nasales dilatadas por el susto y la dentadura al descubierto, evoca a este ser tomado por sorpresa, la imposibilidad de escapar a un destino, exactamente igual que el guerrero que yace en el suelo, desmembrado, con la espada rota aún en la mano, signo inequívoco de una vida interrumpida. Pero también hay símbolos que reavivan la esperanza, por tímidos que sean: una flor que brota cerca de los moribundos; la lámpara sostenida por la mano de una mujer que irrumpe en la escena y parece encender una luz capaz de ahuyentar las tinieblas del corazón humano.

*“La pintura es un oficio de ciegos: uno no pinta lo que ve, sino lo que siente, lo que se dice a sí mismo sobre lo que ha visto”*, sostenía Pablo Picasso. Es cierto, si pensamos en lo que significa transfigurar la realidad, conservando por estilo y conocimiento una correspondencia al sentido profundo de un tema y a la forma en que este encuentra una representación digna y significativa, independientemente de toda pretensión de verosimilitud, operación tan limitante como inadecuada en el arte. Puesto que la esencia de lo verdadero prevalece sobre la apariencia de la verosimilitud, Picasso estudió a lo largo de toda su carrera la mejor manera de expresar icónicamente su pensamiento, sin elucubraciones, simplemente con la

fuerza de la forma y el estilo, es decir, de la mejor manera en que un artista elige un tema para traducir en imagen lo que siente en su corazón.

Cabe señalar que precisamente en el Museo Omero se expone de forma permanente una reproducción en relieve, a escala 1:2,775, de Guernica, realizada en terracota policromada por once alumnos de la Libera Università Cinque Castelli y donada al museo en 2017, exactamente ochenta años después de los acontecimientos que determinaron su génesis. Se trata de una recreación que, a pesar de algunas variaciones con respecto al original, ofrece a las personas ciegas y con discapacidad visual un conocimiento concreto de esta obra maestra. A diferencia del cuadro, donde predominan los tonos azules y grises, la terracota, en su versión táctil, ha sido esmaltada utilizando el blanco y el naranja para las figuras y tonos de azul para el fondo, una elección que facilita la percepción de los elementos compositivos a los visitantes con discapacidad visual.

Durante la presentación de la iniciativa, el Coordinador de AICVAS de la región de Las Marcas, Giordano Vecchiotti, el Presidente del Museo Omero, Aldo Grassini, y la Concejala de Cultura del Ayuntamiento de Ancona, Marta Paraventi, supieron y quisieron destacar el papel educativo y la actualidad del tema, objeto de la conferencia, invitando al público, entre el que se encontraban veintiún alumnos del Liceo Artístico «Licini» de Ascoli Piceno, a reflexionar sobre hasta qué punto las obras de arte pueden ser una *Summa symbolica* y un precipitado de la conciencia humana, sin tiempo, a pesar de pertenecer a la historia.

# Un museo para tod@s: innovación y accesibilidad en la galleria nazionale dell'umbria

de Costantino D'Orazio,

(Director de los Museos Nacionales de Perugia – Dirección Regional  
Museos Nacionales de Umbría)

Gracias a una financiación del Plan Nacional de Recuperación y Resiliencia (Misión 1, Componente 2 - Cultura 4.0, Medida 1, Inversión 1.2), la **Galleria Nazionale dell'Umbria** ha diseñado y llevado a cabo un proyecto destinado a la **eliminación de las barreras perceptivas y cognitivas**, con el objetivo de redefinir la experiencia de visita gracias a nuevos contenidos y herramientas accesibles, y de ampliar de manera significativa la participación del público.

El eje central del proyecto es la idea de ofrecer una nueva narración de la colección, que da prioridad a los contenidos universales frente a los especializados y los hace accesibles a diferentes tipos de visitantes. Se han creado **audioguías tradicionales**, en italiano y en inglés, estructuradas en un recorrido de treinta obras maestras, y **audioguías para niños**, que guían a los más pequeños al descubrimiento de los detalles naturalistas, como animales, plantas, flores, fenómenos atmosféricos, y de su significado.

El núcleo de la innovación es **AlfeelGNU**, una aplicación web ideada por el personal de la Galería y desarrollada por TuoMuseo. Basada en la **inteligencia artificial generativa**, la aplicación crea **recorridos personalizados** a partir de un mapeo emocional de las obras. Al acceder desde su smartphone, el visitante es recibido con la pregunta «¿Cómo estás?» y guiado por un **asistente virtual** a lo largo de un itinerario diseñado a medida, que tiene en cuenta la edad, el tiempo disponible y el estado de ánimo. El resultado es una experiencia interactiva y dinámica, capaz de acompañar y transformar las emociones durante la visita y de ofrecer una percepción viva y actual del arte.

Además de la dimensión digital, el proyecto ha dado lugar a la creación de una serie articulada de herramientas que permiten superar barreras sensoriales y cognitivas, desarrolladas con la participación directa de asociaciones y expertos. Entre ellos, el **recorrido táctil** representa una de las intervenciones más significativas. Pensado para personas ciegas y con discapacidad visual, el recorrido integra **siete esculturas originales y cinco relieves táctiles de resina** que traducen famosas pinturas de la colección en formas perceptibles a través del tacto. Los relieves, situados cerca de las obras originales y perfectamente integrados en la exposición del museo, permiten una lectura espacial y compositiva de las imágenes pictóricas, reproduciendo sus volúmenes, proporciones y detalles. Las obras que se reproducen se han seleccionado de manera que ofrezcan una variedad iconográfica, tipológica y cronológica útil para narrar diversos aspectos de la producción figurativa medieval y renacentista.

Cada elemento del recorrido táctil - esculturas originales y relieves de resina - está provisto de un código QR táctil, un pequeño imán situado en la parte inferior derecha de cada elemento, que permite acceder a la **audiodescripción** de la obra. A través de su propio smartphone, el visitante puede escuchar contenidos que no se limitan a describir la obra, sino que **guían paso a paso la exploración táctil**, sugiriendo movimientos de las manos, puntos de atención y formas de interpretación. La experiencia se convierte así en activa y autónoma, basada en la **integración entre la percepción sensorial y la narración**. El recorrido ha sido realizado por Atlante Servizi Culturali en colaboración con la tiflóloga Deborah Tramentozzi. La lista de obras y sus respectivas audiodescripciones están disponibles y pueden consultarse en la página web de la Galleria Nazionale dell'Umbria.

Para el público sordo, el museo ha desarrollado un recorrido de **16 videorrelatos** sobre las principales obras maestras de la colección. Los contenidos, disponibles en **italiano** y en **inglés**, integran **lengua de signos, subtítulos, audio e imágenes de las obras**, ofreciendo una **narración completa e inclusiva**. Los visitantes acceden a los videorrelatos enfocando con su smartphone un código QR situado a la entrada del recorrido expositivo y reproduciendo luego los vídeos señalados por números progresivos en el pie de las obras. Todo el material también se puede

consultar en la página Accessibilità del sitio web del museo. El proyecto ha sido coordinado por la sección de Umbría de Ente Nazionale Sordi APS-EPS con la participación de intérpretes y técnicos especializados.

La atención a la accesibilidad cognitiva se materializa en **dos recorridos temáticos en Comunicación Aumentativa y Alternativa**: «*Animales en el museo*», dedicado al significado y a las historias de los animales en las obras de la colección, y «*La Galería Nacional de Umbría cuenta Perugia*», centrado en la historia de la ciudad y del Palazzo dei Priori, sede del museo.

Los recorridos se **distribuyen gratuitamente en formato impreso** y están **disponibles en la página web del museo en formato digital**, para permitir a los visitantes anticipar y preparar la visita. El trabajo de diseño, traducción y adaptación ha sido llevado a cabo por las logopedas Daniela Toccaceli y Chiara Occhigrossi, junto con las asociaciones ANFFAS «Per Loro» APS-ETS y «Popy on the road». Los contenidos han sido probados y validados a través de actividades de taller organizadas por Atlante Servizi culturali, en las que han participado los miembros de las asociaciones.

En su conjunto, estas iniciativas perfilan un **nuevo modelo de museo**, en el que **tecnología, accesibilidad y participación** se entrelazan. La Galería Nacional de Umbría se convierte así en un espacio capaz de acoger e involucrar a públicos diversos, ofreciendo experiencias personalizadas y realmente sin barreras.

Para más información, consulte:

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

# Créditos

## Aisthesis

### Descubrir el arte con todos los sentidos

Promueve y difunde estudios e investigaciones sobre la percepción sensorial y la accesibilidad al patrimonio cultural.

Revista de voz en línea – [www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)

Número 33 – Año 13 – Mayo 2026

### Sede editorial y de gestión:

Museo Tattile Statale Omero - Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 - Ancona

[www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)

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

Per il  
  
ODV - ETS

**Director:** Aldo Grassini.

**Directora responsable:** Gabriella Papini.

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

**Proyecto gráfico y maquetación:** Massimo Gatto.

**Traductora:** Elisabetta Paolozzi.

**Grabación y masterización de** Matteo Schiaroli.

**Voz:** Luca Violini.



**mo** museo  
tattile statale  
**omero**

[www.museomero.it](http://www.museomero.it)