



## **Guida Facile per visitare il Museo Tattile Statale Omero**



## Indice

Guida facile da leggere.....	3
Dove si trova il Museo Omero? .....	4
Che cosa è il Museo Omero? .....	5
Cosa puoi fare? .....	7
Cosa c'è dentro il Museo Omero? .....	8
Tutte le sale.....	11
Sala Greco-romana .....	15
Il Partenone .....	16
Il Discobolo .....	18
La Lupa.....	20
Il Pantheon.....	22
Sala Rinascimento.....	24
La Pietà.....	24
Sala contemporanea .....	27
Ragazza con pappagallo.....	28
Come nasce una scultura in legno.....	31
Donna nel tubo.....	32
Come nasce una scultura in Gesso .....	34
La donna nel vento .....	35
Come nasce una scultura in marmo .....	37
Nonna del Sud .....	38
Come nasce una scultura in argilla.....	40
Il pittore sconosciuto .....	41

Come nasce una scultura in Bronzo .....	43
Collezione Design.....	44
Falkland .....	47
Anna G.....	50
Puppy .....	54
Bocca.....	57
La guida è finita .....	59

## Guida facile da leggere



Questa guida è scritta in modo semplice per aiutare tutte le persone a visitare il Museo Tattile Statale Omero.

Una **guida** vuole aiutare le persone ad imparare cose nuove.

Questa guida ti spiegherà:

- Dove si trova il Museo Omero
- Che cosa è il Museo Omero
- Cosa puoi fare dentro il Museo Omero
- Cosa c'è dentro il Museo Omero

## Dove si trova il Museo Omero?

Il Museo Tattile Statale Omero si trova dentro la **Mole Vanvitelliana**.



La Mole Vanvitelliana è un edificio in mattoni nella città di **Ancona**.

La Mole è circondata dal mare e per questo assomiglia a un'isola.



## Che cosa è il Museo Omero?

Il Museo Omero è un luogo speciale.

Il museo è uno spazio dove troverai opere d'arte.

Il Museo Omero ha due genitori-fondatori:

il papà di nome **Aldo** e la mamma di nome **Daniela**.



Aldo Grassini e Daniela Bottegoni sono due persone **cieche**.

Essere cieco significa **non poter vedere** con i propri occhi.

Le persone cieche devono **toccare** le cose per capirle.



Aldo e Daniela hanno viaggiato per anni in tutto il mondo.

Nei musei di tutto il mondo c'è una regola:  
**si può guardare, ma non toccare.**

Quindi Aldo e Daniela **non potevano toccare** le opere dentro i musei.

Insieme hanno pensato di **creare un museo**  
dove tutti possono sia guardare, sia **toccare le opere.**

Il Museo Omero è un luogo dove tutte le opere si possono toccare.

Per questo è un museo **tattile.**

## Cosa puoi fare?

- Andare vicino ad un'opera che ti interessa
- Osservarla e toccarla con due mani

Provare a capire:

- È più grande o piccolo di te?
- Puoi abbracciarla?
- È fredda o calda?
- È liscia o ruvida?

Provare a imitare la posizione del corpo della statua che stai toccando.



## Cosa c'è dentro il Museo Omero?

Dentro il museo ci sono:

- copie di sculture
- modellini architettonici
- opere d'arte originali
- oggetti di design

Un'**opera d'arte** è un oggetto pensato e costruito da un **artista** con le sue mani.

L'opera creata da un artista è originale.

Un'opera d'arte originale può essere anche copiata.

L'opera d'arte **copiata** è molto simile (o identica) all'originale.

Copia di scultura: "Auriga di Delfi" e Scultura originale: "Auriga di Delfi"



Al Museo Omero abbiamo:

- copie di opere d'arte fatte tanto tempo fa;
- modellini di architetture fatte tanto tempo fa;
- opere d'arte originali fatte poco tempo fa;
- oggetti di Design italiano fatti poco tempo fa e anche oggi.



Vicino ad ogni opera troverai una **targhetta** con:

- testo che presenta l'opera (come si chiama, quando è stata fatta, etc.)
- codice Braille: questo codice è creato da una serie di puntini in rilievo.

Il codice Braille è usato dalle persone **cieche** per **leggere** un testo.

Infatti i puntini vengono **toccati con le dita** da sinistra verso destra.

I puntini **corrispondono** alle **lettere** del nostro alfabeto.

## Tutte le sale

In ogni sala ci fermeremo a conoscere alcune opere:

### Sala greco-romana

- Partenone
- Discobolo
- Lupa Capitolina
- Pantheon – modellino volumetrico



## Sala del Rinascimento

→ La Pietà di Michelangelo



## Sala Arte contemporanea

- Ragazza con pappagallo
- Donna nel tubo
- Donna nel vento
- Nonna del sud
- Pittore sconosciuto



## Collezione Design

- Falkland
- Anna G.
- Puppy
- Bocca



## Sala Greco-romana

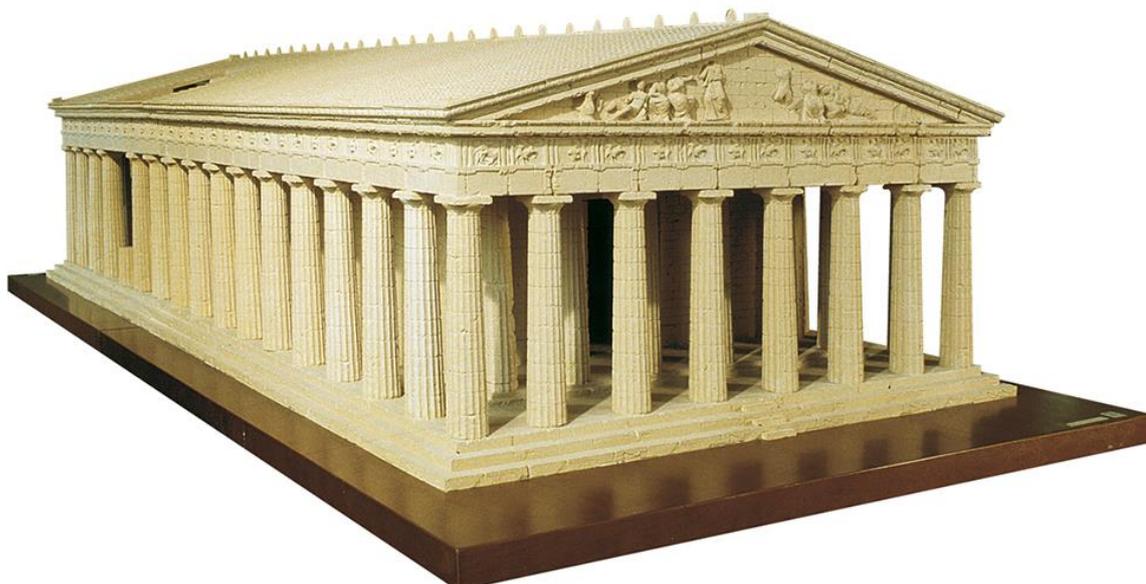
Nella **prima sala** trovi copie di opere molto famose e modellini architettonici.

Un modellino architettonico è **una copia di un edificio** in **piccole dimensioni**.

Partenone nelle sue dimensioni originali:



Modellino architettonico del Partenone:



## Il Partenone

Avvicinati all'opera che si chiama "**Partenone**".

Si trova all'inizio della sala greco-romana, nella parte destra.

Il Partenone è un **grande modellino architettonico** di un tempio che si trova in **Grecia**.

Questo **tempio** è un edificio costruito oltre 2.000 anni fa.

I templi venivano usati per pregare, chiedere aiuto e portare doni alle **divinità** in cambio di protezione.

Il Partenone è un tempio costruito per pregare una **Dea** di nome **Atena**.

Il Partenone ha **quattro lati** e molte colonne.

Dentro il tempio ci sono due stanze separate da un muro.

Dentro il tempio c'è una **statua**, che puoi toccare.



La statua rappresenta la Dea **Atena** che proteggeva la città di **Atene**.



## Il Discobolo



Nella stessa sala trovi **“Il Discobolo”**.

Questa che vedi e tocchi è una **copia** di una statua che si trova a Roma.

La statua di Roma è stata creata da un uomo di nome **Mirone**, moltissimi anni fa.

La statua rappresenta un **giovane ragazzo** che sta lanciando un **disco**.

Il ragazzo è un atleta che si allena per giocare alle Olimpiadi.

Il materiale con cui è fatto il “Discobolo” si chiama **gesso**.

Se tocchi la statua con entrambe le mani  
puoi sentire come il gesso sia molto **liscio e freddo**.

Il giovane è nudo e **sta per lanciare il disco** che tiene nella mano  
destra.

Il suo corpo sta facendo un grande **sforzo**.

Prende forza per lanciare il disco molto lontano.



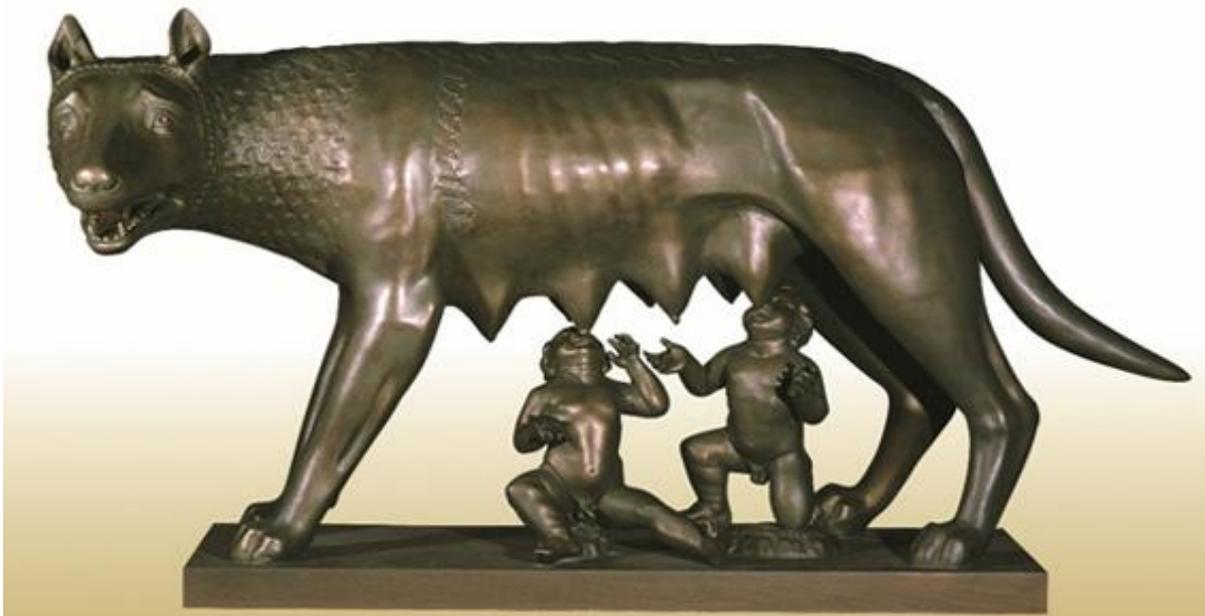
Il braccio destro è portato indietro per prendere forza.

Le ginocchia sono piegate.

L'artista ha creato quest'opera  
per **mostrarci la bellezza del corpo** del giovane uomo.

Questo corpo, tantissimi anni fa, veniva considerato **perfetto**.

## La Lupa



Alla fine della prima sala puoi vedere “**La Lupa**”.

Questa che vedi e tocchi è una **copia** di una scultura che si trova a **Roma**, una città italiana molto antica



La lupa è in piedi e con la testa ti guarda.



Se tocchi la Lupa senti il pelo è solo sulla testa e nella schiena.

Sotto la sua pancia trovi due **fratellini** che si chiamano **Romolo** e **Remo**.

I due bambini stanno aspettando di prendere il **latte** dalla mamma Lupa.

La Lupa e i due bambini sono **molto importanti per la città di Roma**.



Si racconta che **Romolo**, diventato adulto, **fondò** la città di Roma.

Romolo, dopo aver creato questa nuova città, ne è diventato il **Re**.

## Il Pantheon



Avvicinati ora al piccolo **modellino volumetrico** intitolato “**Pantheon**”.

Il Pantheon è un **grande edificio** che si trova a **Roma**.

Quello che hai davanti a te

è stato costruito **molto più piccolo dell'originale**.



Pantheon originale:



Il modellino del Pantheon può essere diviso in **sei parti**.

La parte **centrale** e il **tetto** dell'edificio sono particolari perché **rotondi**.

L'interno della parte centrale può contenere alla perfezione una **sfera**.



## Sala Rinascimento

Nella **terza sala** trovi le copie delle opere di un artista italiano molto famoso.

Questo artista si chiamava **Michelangelo Buonarroti**.

### La Pietà

Fermati di fronte alla scultura intitolata **“La Pietà”**.



Quest'opera è una **copia** della scultura originale che si trova dentro la Chiesa di San Pietro, in **Città del Vaticano**.

La Città del Vaticano è una città-stato al centro di **Roma**.



L'artista che ha creato quest'opera si chiamava  
**Michelangelo Buonarroti**.

Era un artista italiano molto bravo  
e conosciuto in tutto il mondo per le sue opere.

È vissuto tra il 1400 e 1500.

Quella che hai di fronte è stata creata da Michelangelo  
quando aveva **25 anni**, nel 1498.

Michelangelo comprò un **grosso blocco di marmo**,  
una pietra molto usata dagli artisti.

Il marmo è una pietra molto **preziosa e costosa**.

Michelangelo lavorò molto questa pietra per **far uscire** le due figure che  
vedi.

La **donna** seduta è la **Vergine Maria**,  
che tiene tra le sue braccia il corpo di un uomo.

Questo **uomo** è suo figlio, **Gesù**, morto quando aveva 33 anni.



Il viso della mamma, Maria, sembra triste  
mentre guarda il corpo di suo figlio.

Gesù sembra addormentato e non morto.

Sembra che la sua mamma lo stia cullando con il suo corpo.

Michelangelo voleva mostrare il **dolore di una madre**  
per la perdita di suo figlio, **morto** giovane.

## Sala contemporanea

La **quarta sala** si trova al piano di sopra.

Per raggiungerla devi salire le scale.

Nella quarta sala trovi tutte opere **originali** fatte poco tempo fa.

Puoi toccare anche queste opere.

Abbiamo scelto **cinque opere** create con cinque **materiali diversi**.

**Dopo** la descrizione di ogni **opera** troverai un **focus** sul **materiale** utilizzato e come viene trasformato in **opera d'arte**.

**Focus** significa **conoscere** con attenzione qualcosa.



## Ragazza con pappagallo

Avvicinati all'opera intitolata "Ragazza con pappagallo".



È stata realizzata nel 2000.

L'artista che ha scolpito quest'opera  
si chiama **Aron Demetz**.



Il materiale usato per creare questa scultura è il **legno**.

Di fronte a te hai una **ragazza giovane**.

con un **pappagallo** sulla testa.

La ragazza sembra provare timidezza

e si può capire dal modo in cui tiene le braccia e i piedi.



Le braccia sono incrociate sulla pancia  
e anche le dita dei piedi sono incrociate.

Quindi il **nostro corpo comunica** delle **emozioni** che proviamo.

Anche il **materiale** può darti delle emozioni.

Ad esempio il legno **può essere caldo se lo tocchi**.

Il **calore** ci può ricordare dei **momenti belli**.



## Come nasce una scultura in legno



L'artista sceglie il **tronco** d'albero che vuole usare per creare la sua opera.



L'artista **lavora** il tronco con degli **strumenti**.

Il tronco di legno prende le **forme** che vuole lo scultore.



Il tronco lavorato dall'artista diventa una **scultura**.

Ecco come è nata "**Ragazza con pappagallo**".

## Donna nel tubo

Ora spostati verso l'opera intitolata “**Donna nel tubo**”.



L'artista che l'ha creata si chiama **Giuliano Vangi**.

È stata realizzata fra il 1967 e il 1968.

Anche Vangi con la sua opera vuole comunicarci un'**emozione**.



Di fronte a te hai una **donna intrappolata** in un **tubo** molto stretto.

Puoi riconoscere solo due parti del corpo: la **testa** e i **pedi**.

La ragazza sta provando a **piegare** il tubo.

La ragazza si sta **ribellando** al tubo che la stringe e la tiene bloccata.

Le **emozioni** che sta provando la ragazza sono due.

È intrappolata e quindi prova una **sensazione sgradevole**.

Però sta provando ad alzarsi e quindi a liberarsi dal tubo che la stringe.

Quindi la seconda **sensazione** è di **libertà**.

Questa donna **sta lottando per la sua libertà**.

## Come nasce una scultura in Gesso



Il **gesso** è un materiale usato per fare le sculture.

Il gesso è come una **polvere bianca**.

Il gessetto usato dalle insegnanti nelle scuole è fatto con questo materiale.



Il gesso unito con **l'acqua** diventa **liquido** e grigio.



Il gesso liquido viene versato in uno **stampo**.

Lo stampo serve per **dare** al liquido una **forma**.

La forma viene **decisa dall'artista**.



Il **gesso liquido diventa solido** e si può togliere lo stampo.

Ecco come è nata l'opera "**Donna nel tubo**"

## Donna nel vento

Avvicinati all'opera chiamata "**La donna nel vento**".



Questa scultura è stata realizzata nel 2007.

L'artista che l'ha creata si chiama **Felice Tagliaferri**.

Felice Tagliaferri è uno scultore  
che ha **perso la vista** all'età di 14 anni.



La **donna** ha i capelli mossi dal soffio del vento.

Il materiale con cui è stata creata è il **marmo bianco**.

Toccando il **viso** puoi sentire come è **liscio** e **freddo**.

I **capelli** invece sono **ruvidi** e **ondulati**.

Una **caratteristica** del marmo è la sua **luminosità**.

La parola **marmo** proviene da una lingua antica: il greco.

Nel greco antico marmo significa proprio "**pietra splendente**".

## Come nasce una scultura in marmo



Il **marmo** è una roccia che viene presa dalla **montagna**.

Il marmo è un materiale **prezioso** e **costoso**.



L'artista sceglie un **blocco di marmo** da scolpire.

Il marmo è un materiale **pesante** e **duro** da scolpire.



L'artista deve usare degli **strumenti** per scolpire il marmo.

Il blocco lentamente **prende le forme** che vuole lo scultore.



Ecco come è nata "**Donna nel vento**".

## Nonna del Sud

Ora spostati verso l'opera chiamata "Nonna del Sud".



Anche questa scultura è stata fatta  
dall'artista non-vedente **Felice Tagliaferri** nel 2006.

Quella che vedi davanti a te è una **persona anziana**.

Non è la nonna dell'artista, ma potrebbe essere la nonna di tutti.

L'artista racconta di voler creare un **esempio di nonna** che possiamo riconoscere tutti.

Il **materiale** che ha usato per creare questa scultura si chiama **argilla**.

L'argilla è un **materiale morbido** e facile da lavorare con le mani.

Toccando l'opera, puoi sentire le **ditate** lasciate dall'artista mentre dava le forme alla sua opera.

L'argilla, per essere più dura e resistente ha bisogno di essere **cotta** con il **fuoco**.

L'argilla viene cotta a 1000 gradi e diventa così **terracotta**.

## Come nasce una scultura in argilla



L'**argilla** è un materiale creato con **terra** e **acqua**.



L'argilla è un materiale **morbido** ed **economico**.

Viene usata dagli artisti per creare opere.



L'argilla si **può lavorare con le mani**.

L'artista può aiutarsi anche con degli strumenti.



L'artista crea un'opera.

L'opera di argilla va **cotta in un forno**.



L'**argilla cotta** in forno diventa **terracotta**.

Ecco come è nata l'opera "**Nonna del Sud**".

## Pittore sconosciuto

Avvicinati ora all'ultima opera di questa sala: **"Pittore sconosciuto"**.



Sergio Zanni è il nome dell'artista che ha creato questa opera.

È stata fatta nel 2002.



Pittore sconosciuto è un uomo dal **corpo grande** e dalla **testa piccola**.

Con la testa guarda indietro,  
ma con le gambe cammina in avanti.

L'uomo ha un piccolo zaino sulla sua schiena  
e c'è un piccolo palazzo accanto alla sua gamba.

L'uomo forse sta facendo un **cambiamento importante** nella sua vita.

Magari sta cambiando città.

L'uomo sembra coraggioso, ma anche **triste**.

Il materiale usato per creare quest'opera si chiama **bronzo**.

Il bronzo è un materiale **molto freddo, liscio** e di colore **scuro**.

## Come nasce una scultura in Bronzo



Il **bronzo** è un materiale usato dagli artisti.



Il bronzo deve essere **sciolto** con il **calore del fuoco**.

Il bronzo liquido viene versato in uno **stampo**.

L'artista crea la forma dello stampo.

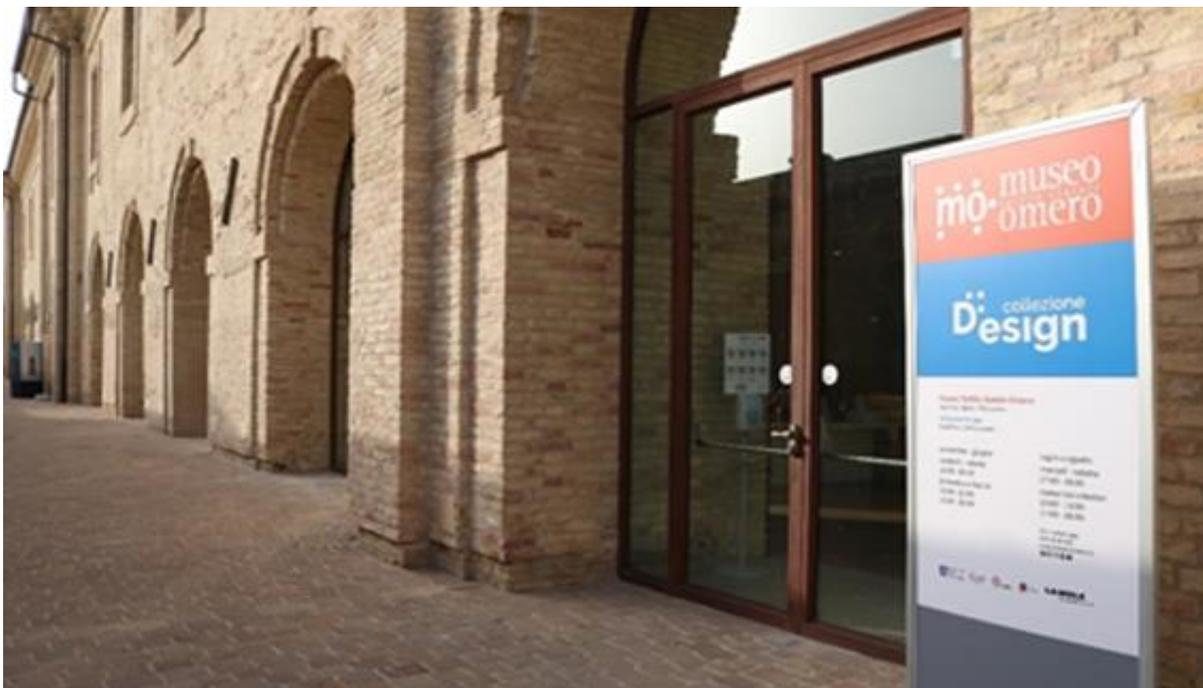


Quando il bronzo è freddo viene **tolto** dallo stampo.

Ecco come è l'opera "Pittore sconosciuto".

## Collezione Design

Lascia la sala contemporanea, esci dal Museo Omero e **continua la tua visita** alla Collezione Design.



Anche la collezione Design fa parte del Museo Tattile Statale Omero.

La trovi al piano di sotto, verso l'uscita Mandracchio della Mole Vanvitelliana.



Come riferimento, puoi seguire un grande cavallo rosso in alto sulle mura.

**Benvenuti** nella Collezione Design!

In questa sala trovi **32 oggetti** di Design.

Un oggetto di Design è pensato da un **Designer**.

Un **Designer** è un artista che **disegna** oggetti.

Gli oggetti vengono poi realizzati in tante copie dalle aziende.

Anche qui puoi toccare e prendere in mano gli oggetti che vedi.

Questi oggetti possono essere **comprati e usati da tutti**, ma anche **esposti** nei musei, perché sono belli.

In questa sala puoi **apprezzare** le **forme eleganti e originali** di un oggetto di Design.

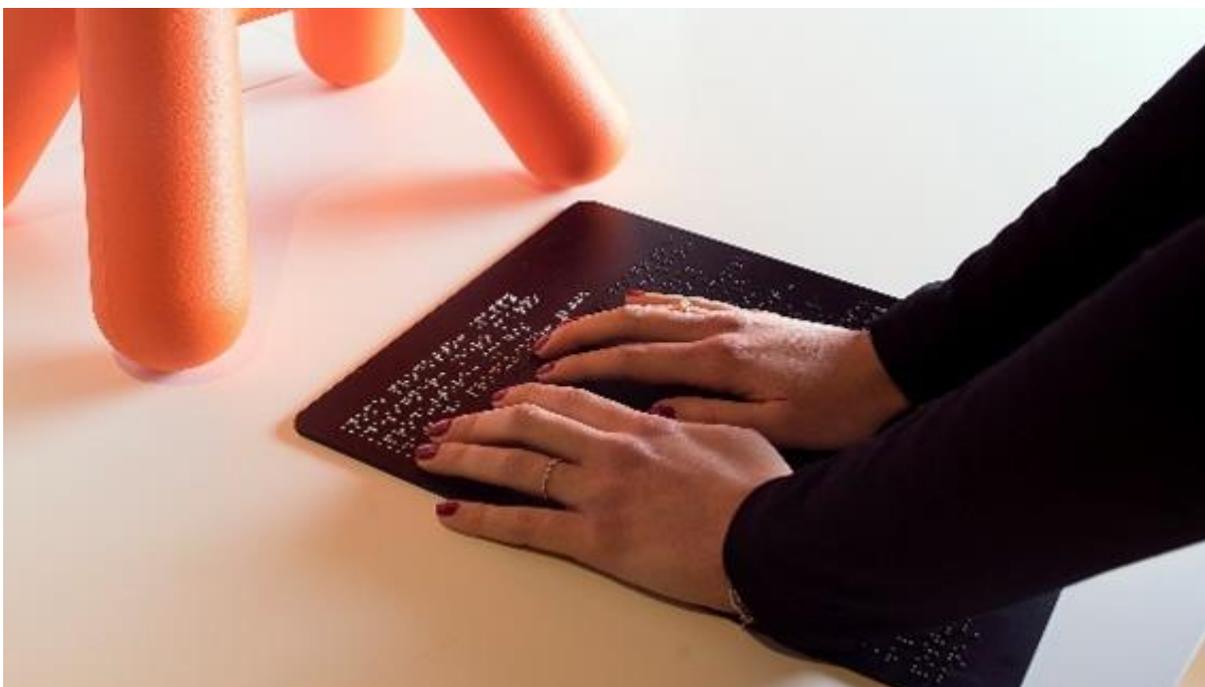
Scoprirai, tramite il **senso del tatto**:

- quanto pesano
- di quali materiali sono fatti
- le loro dimensioni
- se è sono oggetti che hai anche tu in casa

Ogni oggetto è accompagnato da **fogli rigidi** e neri: se li tocchi sentirai dei **puntini a rilievo**.

I puntini sono scritti in un **codice**, chiamato **Braille**.

La persona cieca legge il Braille con **le dita**.



## Falkland

Avvicinati all'opera di nome "Falkland".



Questa che vedi è una **lampada** a sospensione.

**A sospensione** significa che può essere appesa al soffitto.

Il Designer di questa particolare lampada si chiama **Bruno Munari**.

Munari è stato un grande artista del 1900.



Quella che vedi e tocchi è una lampada inventata nel 1964 e prodotta dall'azienda di nome **Danese**.

Munari pensò ad una lampada che poteva essere:

- bella
- un po' trasparente
- leggera
- pieghevole e facile da montare e trasportare.

La lampada è alta, bianca e molto elegante.  
Ha forme ondulate e assomiglia a un tubo.

Come puoi vedere e toccare, la lampada è composta da due materiali:

- **anelli in alluminio** di varie grandezze e distanti tra loro;
- **tessuto elastico**, usato anche per fare le calze da donna (o collant).

Nella parte in alto c'è una **lampadina** che fa luce.

La luce viene distribuita in maniera simile in tutto il tubo.

Toccandola, la lampada è **morbida e calda**.

Bruno Munari ha visto le **lanterne di carta** tipiche della tradizione **giapponese**.

Così ha avuto **l'idea** di creare "Falkland".



Questa lampada viene ancora prodotta dall'azienda **Danese** e chiunque può decidere di comprarla.

## **Anna G.**

Prosegui lungo il percorso fino a raggiungere la seconda opera.

Fermati di fronte all'oggetto che si chiama "**Anna G.**"



Questo oggetto è un **cavatappi**.

Il cavatappi è presente nelle case di ognuno di noi e serve a **togliere il tappo alle bottiglie**.

Puoi vedere la foto di come si usa un normale cavatappi.



Anna G. è un cavatappi particolare perché ricorda una **figura femminile**.

Il designer si chiama **Alessandro Mendini**.



Il cavatappi che vedi e tocchi è stato inventato nel **1994** ed è tutt'ora prodotto dall'azienda di nome **Alessi**.

Questo cavatappi assomiglia ad una ballerina, ed è formato da:

- la **testa**, un ovale con capelli, occhi e bocca sorridente;
- le **braccia**, che si alzano e si abbassano per far uscire il tappo dalla bottiglia;
- la **gonna**, che nasconde la spirale che toglie il tappo.

Il cavatappi "Anna G." è fatto di due **materiali**:

- **metallo** (testa e braccia) freddo e lucido
  - **resina** (gonna azzurra) leggermente ruvida se la tocchi.
- La resina è un materiale simile alla plastica.

Il cavatappi "Anna G." ha una **storia** un po' speciale.

Quando il designer Alessandro Mendini **disegnò la forma** del cavatappi, pensò ad una sua **allieva**.

Questa allieva si chiamava **Anna Gili**.

Forse Anna era una ragazza con i **capelli a caschetto** e sempre sorridente.

Per questo il cavatappi, che hai di fronte a te, ha il suo nome.

Qui in collezione, di fianco ad “Anna G.” trovi “**Alessandro M.**”

“Alessandro M.” è il **cavatappi maschile**

creato dal designer Mendini per ritrarre sé stesso.



## Puppy



Avvicinati all'opera intitolata "Puppy".

"Puppy" è una parola inglese che significa "cucciolo".

Quest'oggetto ha la forma di un simpatico **cane arancione**.

È stato progettato dal designer **Eero Aarnio** nel **2005**.



Viene prodotto ancora dall'azienda italiana **Magis**.

Aarnio ha pensato a un oggetto di Design che:

- si può tenere in casa o in giardino;
- può avere più colori e diverse dimensioni.

Come puoi vedere e toccare,  
il cane Puppy ha quattro zampe, la coda dritta e il muso allungato.

Al tatto il cane “Puppy” è un po' **ruvido**.

“Puppy” è stato creato **senza spigoli** per essere facilmente accarezzato.

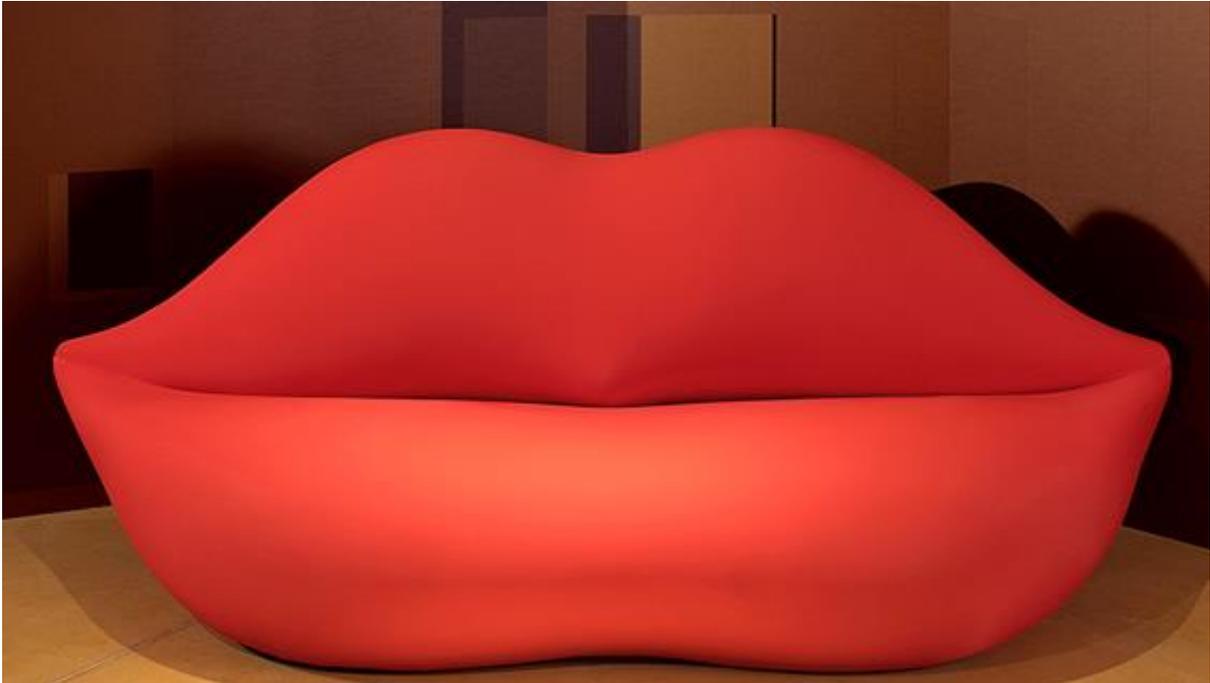
La sua forma è molto **semplice** e rotondeggiante,  
infatti “Puppy” è senza occhi, orecchie e bocca.



L'azienda Magis produce "Puppy" con un metodo particolare:  
con la **plastica** crea due metà uguali del cane e poi le unisce insieme.  
Questo metodo viene usato anche per creare le uova di Pasqua.  
Così si crea un **oggetto** leggero e **vuoto** all'interno.



## Bocca



Siamo arrivati a parlare **dell'ultima** opera di questa guida.

“Bocca” è un **divano** per due persone.

Questo divano è stato ideato dai **designer** dello **Studio 65** nel 1970.

Ancora oggi è prodotto dall'azienda **Gufam**.

I designer non lavorano sempre da soli, ma a volte creano dei **gruppi** come lo Studio 65.

Insieme pensano e creano gli oggetti di design.

Questi designer hanno avuto l'idea di creare un divano a **forma** di una **bocca** con due grandi **labbra** rosse.

Al tatto “Bocca” è **liscio** e **morbido** perché è fatto di due materiali particolari:

→ **spugna** all'interno;

→ **tessuto** elastico all'esterno.

Il divano ricorda le labbra di **un'attrice** molto **famosa**: Marilyn Monroe.



Questo **divano** è esposto anche in altri importanti musei di tutto il mondo.

## La guida è finita

Speriamo che ti sia piaciuto  
conoscere e toccare le nostre opere d'arte.

**A presto!**

Museo Tattile Statale Omero.



Guida realizzata:

Erika De Buono, Cristina Giuliani

Servizio Civile Regionale Garanzia Giovani 2021-2022

Monica Bernacchia, Damiano Boriani, Andrea Socrati

Museo Tattile Statale Omero