



# àisthesis

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Rivista vocale e online

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

**Numero 29 - Anno 12 - Aprile 2025**

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

## Sommario

L'ombra vede - Enzo Cucchi

**Multisensorialità e inclusività: una nuova geopolitica** ..... 3

di Andrea Socrati

**Infanzia, affetti, campagna e poi la luce** ..... 8

di Aureliana Tesei

**I raggi del sole fanno il Giro d'Italia** ..... 9

di Marcello Smarrelli

**De pulchritudine. Il buio e la bellezza** ..... 11

di Aldo Grassini

**Sulle tracce dei Guerrieri di Cagliari: un ponte tra passato e futuro**

**attraverso la digitalizzazione museale** ..... 15

di Daisy De Nardis e Federica Galazzi

**A Pasqua come Robinson sull'isola deserta.**

**Quando la tattilità si trasforma in percezione estetica la realtà è più bella ....** 19

di Claudia Consonni

**Crediti** ..... 22

## L'ombra vede - Enzo Cucchi Multisensorialità e inclusività: una nuova geopolitica

di Andrea Socrati

Con la mostra “**L'ombra vede**”, protagonista **Enzo Cucchi**, uno dei più importanti e significativi artisti contemporanei, il **Museo Omero** ha inteso dare vita ad un evento culturale totalmente accessibile, originale ed inedito. Le modalità di valorizzazione, di comunicazione e di relazione con l'opera d'arte, insieme alla progettazione di un ambiente espositivo esperienziale e coinvolgente, costituiscono delle innovazioni rispetto ai canoni della tradizionale museologia.

In merito alla fruizione dell'opera d'arte, il progetto artistico intende innanzi tutto proporre e valorizzare la **multisensorialità** quale via privilegiata per ripensare l'incontro con l'opera d'arte. Quaranta sculture dell'artista marchigiano attendono il pubblico per dare vita ad un incontro intimo, che passa attraverso la **tattilità** ed il **sentire corporeo**.

È innegabile che il nostro rapporto con la realtà, e di conseguenza con l'arte, subisca un costante impoverimento nel momento in cui la relazione si affida pressoché esclusivamente alla vista, dimenticando, se non anestetizzando, gli altri sensi. Siamo nell'era della “**Realtà Aumentata**” dove all'uomo sembra concesso di aprire mondi nuovi, che purtroppo, però, sono spesso effimeri, virtuali e comunque basati pressoché esclusivamente sul canale visivo. Per aumentare veramente la relazione con la realtà è necessario un **approccio multisensoriale**. Dimenticare le possibilità percettive oltre la vista significa rinunciare ad una gran parte di informazioni e di stimoli che provengono dal mondo e dall'ambiente vissuto, ed il caso del **tatto**, nel contesto museale, è eclatante. Nei musei e nelle mostre d'arte vige spesso e volentieri il “**divieto di toccare**”.

Questo significa in primis **escludere a priori le persone con disabilità visiva**, che fanno del tatto il principale canale di conoscenza della realtà, negando loro il diritto di fruire e godere dell'arte e della bellezza.

## Un'esperienza estetica affettiva

Il progetto artistico “**L'ombra vede**”, di comune accordo con l'artista, punta decisamente sull'opera plastica; le **sculture realizzate con materiali diversi possono essere fruite tattilmente** non solo dalle persone non vedenti ma tutto il pubblico. Ecco che da un'esigenza di un numero ristretto di persone, quelle con disabilità visiva, emergono nuove possibilità che vanno ad arricchire l'esperienza di tutti. Il canale **tattile** offre una vasta gamma di informazioni e di sensazioni che sono precluse alla vista.

Una **scultura** ha tanto da raccontare non solo attraverso la forma ma anche attraverso i materiali che l'artista ha utilizzato, attraverso la **texture delle superfici**, la **geometria dei piani**, la **consistenza**, la **temperatura**, tutti aspetti che richiedono un approccio **tattile e multisensoriale**. È innegabile che un dialogo con l'opera d'arte di questo tipo, intimo e coinvolgente, è capace di amplificare il sentimento affettivo che passa in larga parte proprio attraverso il rapporto tattile, consentendo di vivere a chiunque un'**esperienza estetica intensa e nuova**.

Naturalmente, il **toccare un'opera d'arte** assume le stesse caratteristiche del **tocco affettivo tra le persone**. Diviene un **accarezzare** che instaura con l'opera una relazione gentile, intima, corporea.

Per comprendere appieno un'opera, racconta **Enzo Cucchi**, “bisogna vederla solo al buio; perché le cose si conservano all'ombra e al buio” e per guardare il mondo, aggiunge, “si dovrebbe mettere la testa per terra, come le zucche, e le mani sulle cose.” Tante cose non si vedono e non si apprezzano con gli occhi: rimangono nell'ombra e nel buio. È necessario “metterci le mani”.

Un particolare **ambiente al buio** è stato allestito negli spazi della mostra con lo scopo di far vivere al pubblico un'esperienza unica. Una **grotta** di sei metri per tre, ispirata ad una scultura dell'artista, ospita tre opere di altrettanti materiali diversi, da esplorare unicamente attraverso le mani. Una sorta di **percorso di iniziazione** per risvegliare i sensi sopiti e per prenderne consapevolezza delle potenzialità del nostro corpo e della nostra sensorialità. Un **percorso propedeutico** ad una **fruizione multisensoriale** delle sculture in mostra, per vivere pienamente l'incontro con l'arte.

## Immaginario poetico e manualità: dal teschio al ditale

La valorizzazione della **multisensorialità** è già espressa e comunicata attraverso un originale **invito** alla giornata inaugurale della mostra, avvenuta il **15 dicembre 2024**. L'invito presenta un'immagine **visiva e tattile** allo stesso tempo, con il testo scritto ad **alta leggibilità** ed in **Braille**. Alle estremità di un cordoncino sono applicati un **piccolo teschio**, simbolo caratteristico dell'immaginario poetico dell'artista, e un **ditale**. Quest'ultimo è stato voluto da Enzo Cucchi come ulteriore rimando alla **tattilità** e alla **manualità**.

Venendo all'organizzazione dello spazio che ospita la mostra, esso è suddiviso in ambienti particolarmente **scenografici**, finalizzati ad una **narrazione inclusiva e coinvolgente** della poetica dell'artista. Possiamo definirli **set teatrali**, dove gli attori protagonisti sono le **opere d'arte**, in attesa del pubblico per dare vita allo spettacolo. **Coinvolgimento e partecipazione attiva** sono le parole d'ordine.

Abbiamo già parlato della grotta al buio, chiamata la “**Grotta degli idoli**”, la quale caratterizza un primo set teatrale, insieme ad una **selva** costituita da alberi a dimensioni reali, anch'essi ispirati alle opere dell'artista. È un rimando ad un'**umanità primordiale**, genuina, all'inizio del suo percorso, ancora priva di quelle **sovrastrutture** e di quelle **maschere** che caratterizzano la società attuale.

Tema che si ripete con un secondo ambiente che rievoca l'**aia di campagna** e la **vita rurale**, fonte di ispirazione di Enzo Cucchi, anche attraverso le testimonianze del padre contadino raccolte da **Brunella Antomarini** in un interessante scritto intitolato “**Il grano**”.

Giuseppe Cucchi racconta di una vita dove il corpo ed i sensi sono al centro dell'esperienza umana, in simbiosi con la terra, con gli animali, con i ritmi della natura; una vita fatta di **fatiche**, di **riti** e di **celebrazioni collettive**, capaci di creare solidi **legami sociali**.

## **Gli odori segnano la geopolitica del cuore**

Scrive Giuseppe Cucchi:

“Sentivi gli odori, sempre, gli odori di tutto, della pioggia e dell’erba e della terra e delle piante e delle bestie. Ogni cosa aveva il suo odore. Per questo ti attaccavi alle persone e alle cose, perché l’odore ti entrava dentro. Quando non hai odore, come oggi, non ti leghi a niente e ti liberi di tutti con facilità perché tutti odorano allo stesso modo.”

La presenza di **sedute e tavoli** in questo spazio dedicato all’aia consente al pubblico una sosta, per vivere il tempo della mostra in maniera diversa e produttiva, aumentando il **piacere**, la **relazione interpersonale** e le **opportunità di apprendimento** e di conoscenza.

Potranno essere consultati **cataloghi dell’artista**, lette alcune sue **poesie**, acquisite conoscenze sul tema della **tattilità nell’arte** e si potranno conoscere ulteriori itinerari da vivere all’interno della nostra Regione per scoprire altre opere dell’artista.

Quest’ultima tematica è pensata anche nell’ottica di **promuovere la conoscenza dei territori di riferimento**, creando **valore aggiunto e identitario**, in sinergia e con il coinvolgimento di altre realtà locali e culturali a cominciare, ad esempio, dal **Comune di Morro d’Alba**, paese natale dell’artista. A tal fine è stata realizzata una particolare **mappa visiva e tattile** con i luoghi delle Marche che ospitano opere di Cucchi.

Un terzo ambiente ricostruisce l’**atelier dell’artista**, luogo dove il ricco e originale repertorio di immagini prende forma. Immagini che non si prestano ad una **interpretazione univoca** ma che, al contrario, sono caratterizzate dalla **polisemia** con rimandi a **simbologie antiche** che sconfinano nel **misterioso pensiero esoterico** e dimorano in quello che **Jung** chiamava l’**inconscio collettivo**. Un **percorso interpretativo** e di **riflessione** che il pubblico è chiamato a concretizzare attraverso la realizzazione della propria “**Grotta degli Idoli**”, nello spazio attiguo all’atelier, dedicato alla **manualità** e alla **creatività**.

La **comunicazione** e la **narrazione** della mostra è **diversificata e multimodale**, risultando **inclusiva e accessibile a tutti i pubblici**.

L’importante collaborazione con **RAI Pubblica Utilità** ha portato alla realizzazione di un **video informativo totalmente accessibile**, con audio, sottotitoli e **traduzione in Lingua dei Segni Italiana**.

Una **presentazione della mostra** dedicata alle persone con **bisogni comunicativi complessi** è stata realizzata utilizzando le strategie della **Comunicazione Aumentativa Alternativa**, grazie alla collaborazione con un professionista del settore.

Infine, sono stati studiati particolari **iniziative e laboratori educativi e didattici**, naturalmente **inclusivi**, rivolti alle scuole, alle famiglie e al pubblico adulto, finalizzati a vivere momenti di **socializzazione e apprendimento** e a favorire la conoscenza del **mondo poetico dell’artista marchigiano**.

# Infanzia, affetti, campagna e poi la luce

di Aureliana Tesei

La mostra di **Enzo Cucchi** al Museo Omero è particolarmente **avvolgente**, cioè più che coinvolgente: per certi versi **strana ed inedita**. Ci sono delle opere scultoree molto interessanti (per me strane), per la qualità dei materiali usati, come il legno, il marmo, il ferro. Si tratta di un percorso molto forte e molto intimo; a volte individualmente epidermico.

Toccare oggetti e utensili, esplorare spazi sconosciuti e apparentemente lontani dalla memoria dell'artista, può intimorire e rallentare la visita. Emozionante l'opera con i teschi; perché il **teschio** non è solo il simbolo che ci riporta alla **morte**, ma è anche qualcosa che **porta fortuna**. C'è spesso una **doppia lettura** nel lavoro di Cucchi e, forse, questa è una di quelle.

Il **percorso al buio** e l'entrare nella grotta, è stato a tratti precario e difficile: mi ha riportato alla mia **infanzia** quando avevo paura del buio. Essere al buio porta a non vedere; magari inciampiamo, arranchiamo, immaginiamo di essere altrove. Entrare dentro la grotta appare quindi come un simbolo, quasi come ritornare nel **ventre materno**. Soprattutto scoprire le opere e poi con grande difficoltà, ritrovarle. È questo variare violentemente e velocemente la grande forza dell'esposizione. Bellissimo l'attracco delle barche al porto, circondate da molti teschi.

Mi accorgo di stare scrivendo con uno **stile un po' goffo e infantile**: ma tutto è **vero, spontaneo** e conseguentemente **infantile** in questa avventura che va oltre la **visione** per trasportarti a riscoprire l'**inconscio**. Il luogo dove è adibito lo **spazio rurale**, con fiaschi, carriola e attrezzi contadini riporta alla **bella campagna marchigiana** e fa ritornare tutti bambini.

Non sono una esperta d'arte, ma certamente un'appassionata sì! Ho **scoperto un artista** che conoscevo solo per la sua **notorietà e originalità**. Adesso penso di aver appreso da lui anche sensazioni di serenità, di affettività e di **energia** che raramente ci arrivano in modo così diretto ed efficace. Insomma ho impiegato bene un pomeriggio alla ricerca della **cultura** e di quanto può darci.

# I raggi del sole fanno il Giro d'Italia

di Marcello Smarrelli

Nella pratica artistica l'uso della **luce** è determinante e, spesso, connota sia l'artista che l'opera. Così come accade oggi ad **Ancona**, al **Museo Omero**, dove la mostra "**L'ombra vede**", che **coinvolge emotivamente e fisicamente**, ne è la ineludibile conferma.

La luce o l'assenza della luce determina il nostro esserci o non esserci? Insomma, **anche il buio vede**.

E la spiegazione che racconta **Enzo Cucchi**, che

“per comprendere appieno un'opera, bisogna vederla solo al buio; perché le cose si conservano all'ombra e al buio e per guardare il mondo, si dovrebbe mettere la testa per terra, come le zucche”,

consente di comprendere come non si tratti di una **tradizionale mostra**, ma di un'**esperienza intima sensoriale** costruita insieme all'artista.

**Da una grotta a un'aia di campagna**, il percorso da scenografico diventa **fortemente sensoriale**, fino a farci percepire lo **spazio creativo dell'artista**.

È per questo che ritengo utile riprendere un **bel dialogo** avuto con lui in una precedente occasione e che voglio riproporre, seppure in parte pubblicato (Skira – “I raggi del sole fanno il giro del mondo”), attorno al tema appunto del **rapporto degli artisti con la luce**.

**Ecco le risposte di Enzo Cucchi alle specifiche domande:**

La luce è quello che racconta Ortega y Gasset nel carteggio di Goya e Velázquez, la luce è quella con cui Velázquez **illumina le cose**.

La luce è una cosa che senti ma che **non vedi**. Quello che vedi è il colore, che esiste perché è svelato dalla luce.



La luce è l'unica cosa veramente bestemmiata ogni volta che la nominiamo, ma è l'unica **bestemmia gloriosa**.

La luce **si sente** e basta. La luce c'è o non c'è.

La luce per **Piero della Francesca**? La luce ...è.

La luce di **Caravaggio**? La luce ...è. È all'opposto di tutti quegli artisti la cui visione nebbiosa è solo un rigurgito di romanticismo.

La luce della scultura? La luce ...è. Ma non è un intorno a sé, non la vedi girando intorno all'oggetto. La luce **è dentro la scultura** e si percepisce immediatamente al primo sguardo.

La **luce nell'architettura**? La luce ... non è. Quando va bene, nell'architettura ci si orizzonta. La luce nell'architettura è una cosa di bassa lega.

La luce degli architetti? La luce ... non è. È una luce artificiale, gli architetti creano una luce formale, sono ciechi, fanno palcoscenici e li illuminano. Fanno della luce quello che la luce non è: **un abbaglio**.

La luce del Sud? La luce ...è. Piena di splendente **sudore**.

La luce della bellezza? La luce ...è. Quella contemporanea è dopata. **Bellezza con doping**.

La luce della pietra? La luce...è. La pietra è luce e **i marmi hanno gli occhi** perché le cose che possono vedere hanno la luce dentro.

La forma della luce? La luce ... è un **triangolo**.

Il numero della luce? La luce ... è il numero **tre**.

La **luce artificiale**? La luce ... non è. A livello universale ne potrebbero parlare meglio gli scienziati della NASA, a livello localistico l'elettricista sotto casa.

La luce di Roma? La luce ...è. La luce di Roma è quella di una **prostituta**.

Dove va la luce? La luce ...è. La luce illumina le **cose necessarie**.

## De pulchritudine. Il buio e la bellezza

di Aldo Grassini

Un tramonto affascinante, un sorriso radioso, il capolavoro d'un grande artista: lo splendore della bellezza passa sempre attraverso gli occhi?

E la vita di un cieco non sarà mai allietata dalla gioia della bellezza?

Molti pensano con terrore a un **mondo privo di luce** e impermeabile al piacere del vivere, un mondo perennemente avvolto dalla pesantezza del buio. Ma la cecità produce soprattutto problemi di carattere pratico con risvolti sociali fortemente negativi.

Quanto alla visione del mondo... non ci scordiamo che per un cieco congenito il buio non esiste, non ne ha mai avuto esperienza come non ne ha avuto della luce.

Il buio è per lui una parola priva di significato concreto.

Quindi, mettiamo da parte la romantica tristezza di una vita avvolta nelle tenebre e poniamoci il problema in termini reali.

In primo luogo, è evidente che **la bellezza non abita soltanto il regno del vedere**.

Bellissimo può essere un insieme di suoni (la musica) o un insieme di parole (la poesia); bellissima un'effusione di profumi, una relazione umana, una situazione sociale. In tutto questo la vista non c'entra.

Ma non voglio sfuggire all'interrogativo iniziale: la bellezza della natura, di una persona umana, di un'opera d'arte appartiene soltanto al dominio della visione?

Cerchiamo anzitutto di chiarire i contorni del **sentimento della bellezza**.

È bello tutto ciò che produce in noi un senso di benessere, un'appagante armonia di relazioni tra le cose e con le cose, un fecondo rapporto con l'oggetto che stimola in noi un benefico impulso di vitalità.

Sì, la bellezza è un sentimento, non la qualità di un oggetto, ma dell'emozione che esso è capace di suscitare in noi.

E questo senso di intima coesione del molteplice può esser stimolato persino dalla contraddizione e dalla disarmonia, quando l'arte riesce a sublimarle nell'unità di una sintesi geniale.

In tutto questo i **sensi** hanno un ruolo importante, ma ciò che conta è la capacità di tradurre quelle sensazioni in significati coinvolgenti, in **emozioni** e in **sentimenti**.

Un **tramonto emozionante** è bello da vedere se riesce a realizzare attraverso lo sguardo lo stupore indescrivibile del fortunato rapporto con la natura nell'hic et nunc di una situazione felice.

Ma questo rapporto con la natura non nasce soltanto dal vedere: è tanto più forte e significativo se ci coinvolge nella globalità del nostro essere.

Una relazione virtuale non è mai paragonabile alla realtà di un'emozione vissuta in presa diretta.

Ammirare quel tramonto essendo lì, sulla collina davanti al mare, non è come vederlo sullo schermo della tv o in una fotografia.

La differenza è nell'aggiungersi alla sensazione visiva del tepore dell'aria che ci sfiora, dei profumi portati dal vento, del cinguettio degli uccelli al calar del sole e, magari, del piacere di una gradita compagnia.

Quell'immagine visiva diventa assai più affascinante se si integra in un'esperienza ricca perché reale.

I sensi, la mente, il cuore: ecco l'itinerario della bellezza.

A un cieco manca quell'immagine visiva, che per i vedenti rappresenta la prima tappa, ma anche lui può vivere un rapporto con la natura fondato sulla sincronia degli altri sensi che sa dare il via a quel **viaggio meraviglioso**.

Circa la fruizione di un capolavoro dell'arte, possiamo indicare lo stesso itinerario: l'**approccio tattile** o addirittura **multisensoriale** consente di penetrare nei segreti recessi della bellezza al pari dell'approccio visivo.

La sensibilità tattile, così poco conosciuta, offre una ricca gamma di qualità specifiche, essenziali per un'approfondita conoscenza delle cose e dei materiali, ma anche per il puro piacere di toccare come primo passo verso un'esperienza estetica ricca e raffinata

(Aldo Grassini: "Per un'estetica della tattilità. Ma esistono davvero arti visive?", Armando, 2019).

Prima di concludere voglio soffermarmi, seppur brevemente, su **la bellezza di una persona, di un sorriso, di una figura**. L'itinerario è sempre lo stesso: i sensi, la mente, il cuore.

In questo caso, però, **il tatto per ragioni sociali è raramente utile**, in quanto la nostra cultura non consente di toccare una persona, a meno che non ci sia un particolare rapporto affettivo.

Ma dobbiamo esser consapevoli che la bellezza di una persona non è mai legata, contrariamente a quanto si crede in modo superficiale, esclusivamente alle forme fisiche.

Ciò che ci piace o addirittura ci affascina è la personalità. Una persona è bella per quello che sa ispirarci la sua figura. Un viso ben fatto non è mai bello se inespressivo. Una figura umana deve comunicare qualcosa, deve suscitare un qualche interesse e ciò non dipende mai soltanto dalle forme fisiche.

Un corpo è attraente per l'atteggiamento che assume, la bocca è trasfigurata dal sorriso, gli occhi incantano per la luce che li anima, un viso per il pensiero che rivela.

Tutto questo si apprende con gli occhi, ma esistono altre sensazioni capaci di rivelare i caratteri di una personalità.

Un viso "rifatto" può ingannare l'occhio, ma non riesce a nascondere lo sfiorire della giovinezza al contatto della mano.

E poi c'è la voce.

Chi vede non sempre se ne accorge, ma **la voce è un elemento di fisicità**, come il corpo, che si percepisce con il **senso dell'udito** e rivela tutte le più sottili sfumature dell'emotività.

Si dice che gli occhi sono lo specchio dell'anima, ma questa definizione può applicarsi a buon diritto anche alla voce.

I sensi, la mente, il cuore: l'itinerario della bellezza vale per un cieco anche in riferimento alle persone.

Qualcuno può obiettare che il suo giudizio potrebbe non coincidere col giudizio di chi vede, ma io, a mia volta, posso obiettare che in questa osservazione c'è una presunzione di oggettività come esclusivo monopolio del vedere!

(articolo pubblicato in: "ORIONE", N.25-Bellezze-maggio-agosto 2022)

## Sulle tracce dei Guerrieri di Cagli: un ponte tra passato e futuro attraverso la digitalizzazione museale

di Daisy De Nardis e Federica Galazzi

Nella suggestiva cornice del **Museo Archeologico e della Via Flaminia** di Cagli, un innovativo **progetto di digitalizzazione** riporta virtualmente nel territorio una delle sue testimonianze archeologiche più significative: i guerrieri della Stipe di Coltona. Grazie a tecnologie avanzate e un **approccio inclusivo**, il museo si trasforma in uno spazio immersivo e multisensoriale, offrendo ai visitatori un'esperienza coinvolgente e accessibile a tutti.

Nel 1878, **dodici statuette in bronzo** raffiguranti divinità guerriere vennero rinvenute a Coltona, nei pressi di **Cagli**. Da allora, questi preziosi reperti sono stati custoditi nel Museo Archeologico Nazionale delle Marche, ad Ancona, limitando la possibilità per il territorio di conservare una parte della sua memoria storica.

Il progetto "Sulle tracce dei guerrieri di Cagli", sviluppato nell'ambito dell'iniziativa europea **Next-Museum**, ha colmato questa lacuna attraverso **installazioni interattive** e **repliche digitali** che restituiscono simbolicamente le statuette alla comunità locale, rafforzando il legame tra il museo civico e il museo nazionale.

L'iniziativa si inserisce in un contesto più ampio di valorizzazione del patrimonio culturale delle aree interne, spesso escluse dai grandi circuiti turistici. Riportare, anche solo virtualmente, le statuette nel loro territorio di origine significa restituire alla comunità parte della propria storia e identità, permettendo ai visitatori di riscoprire il legame tra il passato e il presente.

Lo **studio preliminare** intrapreso aveva l'obiettivo di riconoscere l'identità propria del museo e trovare il giusto modo per valorizzarla. Il cuore dell'iniziativa risiede infatti nell'aver messo insieme un team multidisciplinare che ha ideato un progetto combinando archeologia, tecnologia e narrazione multisensoriale. L'esposizione è stata arricchita con:



- **Repliche tattili** delle statuette in bronzo, realizzate con stampa 3D e accessibili anche a persone con disabilità visive. Il **Museo Tattile Statale Omero** ha collaborato attivamente nella progettazione di questi supporti, affinché il pubblico non vedente potesse "leggere" le opere attraverso il tatto.
- Un **tavolo interattivo** (con scritte anche in braille) che permette di esplorare la storia dei guerrieri attraverso una narrazione audiovisiva, attivata da pedine che i visitatori possono muovere tra le tappe del percorso. Questo strumento non solo arricchisce la visita, ma stimola un'esperienza attiva e partecipativa.
- **Video racconto in motion graphic** (con sottotitoli italiano/inglese), attivabile dal tavolo interattivo, progettato con uno storytelling coinvolgente per bambini e ragazzi, per raffigurare il percorso svolto dai bronzetti in base alle loro tappe, dal loro ritrovamento alla loro digitalizzazione.
- Un **virtual tour** delle evidenze archeologiche presenti sul territorio cagliese: un invito a scoprire luoghi di interesse storico non sempre facilmente accessibili. Grazie a una mappa interattiva, il visitatore può immergersi in un viaggio nel tempo e nello spazio, scoprendo l'importanza della Via Flaminia nel passato.

L'approccio adottato segue i principi del "**Design for All**", rendendo il museo un luogo di inclusione e partecipazione per un pubblico diversificato. Il concetto di "museo accessibile" non si limita a garantire percorsi privi di barriere architettoniche, ma si estende alla possibilità di fruire della conoscenza attraverso modalità diverse: tattili, visive, sonore e interattive.

Uno degli aspetti più innovativi del progetto è stato il riconoscimento della figura del **Curatore Digitale**, capace di integrare strumenti digitali nella gestione museale, nella promozione e nella creazione di nuove esperienze di fruizione. Il progetto Next-Museum ha investito nella formazione di questa professionalità, fornendo competenze avanzate per la digitalizzazione e la valorizzazione del patrimonio culturale.

Il Curatore Digitale agisce come **mediatore** tra contenuti scientifici, esigenze del pubblico e nuove possibilità offerte dalla digitalizzazione. Grazie alla sua visione, il museo diventa un ambiente in continua evoluzione, capace di rispondere alle nuove sfide della **comunicazione culturale**.

"**Sulle tracce dei guerrieri di Cagli**" è un esempio virtuoso di come la tecnologia possa essere messa al servizio della cultura senza sostituirla, ma amplificandone la capacità di coinvolgere il pubblico. L'iniziativa ha ricevuto il **Premio Nazionale Inclusione 3.0** di UNIMC, un riconoscimento che sottolinea l'impatto positivo del progetto nel creare valore per il territorio e la comunità.

Questo **modello progettuale di museo accessibile**, interattivo e connesso al territorio rappresenta un punto di riferimento per altre realtà museali di piccole e medie dimensioni, dimostrando come la digitalizzazione possa essere uno strumento efficace per valorizzare il **patrimonio culturale**, rendendolo vivo e accessibile a tutti. La tecnologia risulta essere, non è un fine, ma un mezzo per arricchire la narrazione e offrire nuove chiavi di lettura del passato.

Non per ultimo, il progetto ha messo in luce l'importanza della collaborazione tra diverse realtà per sensibilizzare e coinvolgere il territorio: enti pubblici, università, istituti di ricerca, associazioni culturali e imprese specializzate. La pluralità dei soggetti coinvolti ha permesso di sviluppare pertanto un percorso innovativo, capace di coniugare rigore scientifico e fruizione accessibile, aprendo la strada a nuove prospettive per il futuro dei musei locali.

Un elemento chiave del successo del progetto, è stato il **coinvolgimento del gruppo interdisciplinare di lavoro**, coordinato dalla Fondazione Marche Cultura (capofila del progetto).

Attraverso **tavoli di lavoro e incontri periodici**, si è potuto condurre un'analisi approfondita del territorio, individuando le migliori strategie per ridisegnare l'immagine del museo. Questa **sinergia tra professionisti** di diversi ambiti, progettisti, organizzatori, comunicatori, archeologi, museologi, ingegneri, esperti di accessibilità, designer, sviluppatori digitali e doppiatori, ha consentito di bilanciare le esigenze conservative con l'innovazione digitale, sperimentando nuove modalità di narrazione e interazione per il pubblico.

Nello specifico il progetto ha coinvolto: Fondazione Marche Cultura, Università Politecnica delle Marche, ICOM Italia, Museo Archeologico e della Via Flaminia di Cagli, Museo Archeologico Nazionale delle Marche), Museo Tattile Statale Omero, Comune di Cagli, Comune di Fano, Confcommercio Marche Nord, UICI Pesaro, oltre a professionisti per la produzione in motion graphic, doppiaggio, stampe 3D, allestimento e installazioni digitali museali.

L'integrazione di competenze diverse ha permesso di affrontare il progetto con una visione ampia e inclusiva, garantendo una restituzione accurata e coinvolgente del patrimonio culturale, e creando un **modello replicabile** per altre realtà museali che desiderano intraprendere un percorso di digitalizzazione e accessibilità.

## **A Pasqua come Robinson sull'isola deserta. Quando la tattilità si trasforma in percezione estetica la realtà è più bella**

di Claudia Consonni

Gironzolando tra gli scaffali del supermercato e nelle pasticcerie alla ricerca di un animaletto di cioccolato da sostituire all'uovo di Pasqua, ho fatto fatica a trovare un oggetto che avesse **sia la qualità che una percentuale altissima di un buon cacao** tale da soddisfare il mio palato, sia una **forma gradevole**. Tralascio l'aspetto esteriore dell'oggetto, la grafica e il packaging per concentrarmi sulle **caratteristiche formali che posso esplorare col tatto**. A volte questi oggetti, anche di marche famose e che propongono cacao eccellenti, **non superano l'esame dell'analisi tattile**. Sproporzioni, approssimazione dei dettagli, marcato rilievo nella congiunzione degli stampi e in alcuni casi la **scarsa somiglianza con l'animale reale** deludono la percezione tattile. La piacevolezza dell'esperienza sfuma. E se per gusto e olfatto è appagante, **il piacere estetico manca**.

Tuttavia mi piace pensare che **la costanza spesso premia e le persone non vedenti lo sanno**. A me è capitato di trovare **una bella gallina di cioccolato**. È stata una **piccola esperienza gratificante** che mi ha aiutata a festeggiare la mia Pasqua solitaria.

Ormai siamo in tanti a far Pasqua in solitudine, **come Robinson sull'isola deserta** o quel principe sul suo pianetino vagante e catapultato nel deserto per un accidente. Soli perchè single, vedove e vedovi, zitelle e scapoloni, divorziati, separati, dimezzati in casa e fuori. **Noi siamo quelli che la domenica non va!** Meglio il sabato e i feriali. Che Natale o Pasqua fa lo stesso. Che pranzare ad ogni festa con i suoceri o i genitori ci annoia, che Natale con i tuoi e Pasqua con chi vuoi non ce ne importa. **Noi gente gentile, aperta, creativa e solitaria**, siamo arcipelago fluttuante, isole pigre, indolenti esseri volubili, forse perchè soli, separati e senza ancoraggio, **noi abbiamo i nostri riti**. I nostri pensieri non si fermano mai. **E il rito che ci manca lo inventiamo**.

**Il mio è così.**

Ho comprato una gallina, una **piccola, graziosa gallina vestita d'oro**. L'ho tenuta da parte qualche giorno in attesa della Pasqua, chiusa nell'ombra di un sacchetto. Adesso che il momento è giunto, la contemplo sulla tavola apparecchiata con garbo e con qualche cosa in più, **la rosa nel vaso mono fiore per onorare la festa**. L'ammiro al centro di un piattino di porcellana bianco bordato di azzurro e d'argento. **La faccio girare su se stessa per osservarla meglio**, come farebbe una mannequin davanti ad un cliente danaroso. Immagino che, per lo sforzo, le sia venuta sete. La porto a becchettare il bordo azzurro e argento, **la porcellana si sa è sempre fresca**. Poi la svesto dell'involucro d'oro. Ed eccola: **tutta scura, levigata, dall'aroma esotico**. La esamino nei dettagli: le **belle proporzioni**, la **grazia del collo sottile e arcuato**, la **codina spiritosa e le ali appena accennate**. Ancora l'ammiro, mentre le papille gustative si animano. **Mi viene in mente un valzer di Shostakovich** e la faccio girare a tempo, una, due, tre, sei volte al fine di disorientarla e stordirla. Prendo con due dita il suo **collo deglicato** e, attenzione! M'infilo in bocca quella sua testolina. **Click! Cala la ghigliottina.**

- **Cara, sei deliziosa!** -

Bevo un bicchiere d'acqua e sorrido.

**Il rito è compiuto**, consumato in solitudine. Niente video e nemmeno una foto per Facebook, **come sull'isola deserta o sul pianetino di quell'altro**.

- **Ma il rito, non è condivisione e partecipazione?** -

Mi sembra di sentir obiettare.

**Il rito è anche questo**. Quando sono vere e sentite, condivisione e partecipazione lo rafforzano, **ma il rito è il rito**: è un **bisogno profondo che marca l'unicità della persona**. Sono le diverse componenti dell'anima ad essere coinvolte, a far festa, a premere per inventarne uno e, **quando si può costruirlo con una bella forma**.

Dato il primo boccone, seguono la coda e le altre parti della gallina. Rimane **l'involucro d'oro, una lamina fine, scricchiolante**, che si piega e si modella a piacere.

**Questo è il dono che offre il rito a chi lo sa inventare**, a chi, come me, cerca **in un momento di vita ordinaria un frammento di bellezza**.

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

Numero 29 – Anno 12 – Aprile 2025

#### **Sede della redazione e della direzione:**

Museo Tattile Statale Omero – Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 – Ancona

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

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

Per il  
 museo  
tattile statale  
omero  
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.

**mö** museo  
tattile statale  
**omero**

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