

Migliorare il racconto museale.

## Approfondimenti per la redazione di didascalie e pannelli



**Direzione generale Musei**

**Servizio II - Valorizzazione**

Sviluppo della fruizione e mediazione  
dei musei – allestimenti museali

# DIDASCALIE - CHE FARE?

## 1. INTRODUZIONE

Questo manuale ha lo scopo di illustrare un metodo di facile applicazione per rendere il museo "aperto" a tutti. Far crescere il museo vuol dire anche rendere la visita più semplice e gratificante per ogni tipo di pubblico, di diversa età, con diversi interessi culturali, con specifiche necessità legate a disabilità.

Il museo vuole infatti essere uno strumento di miglioramento sociale, luogo di educazione e di formazione diretta, luogo in cui si sperimenta un'attività specifica che può produrre i suoi benefici sia durante la visita che dopo, luogo di incontro e scambio ma anche per il benessere individuale e la meditazione, a seconda del percorso di visita scelto e delle esperienze offerte nel corso dell'anno.

Il manuale affianca le linee guida per la comunicazione già diffuse dalla Direzione generale Musei proponendo schemi e spunti diretti e sintetici **per la modifica della comunicazione scritta e parlata di base**, ossia quella rappresentata dalle didascalie e dai pannelli.

Esso è redatto nella consapevolezza che si tratti di una semplificazione rispetto all'allestimento, che va considerato nel suo insieme e in diretta connessione col messaggio da trasmettere, che passa non solo attraverso i pannelli ma attraverso un ripensamento completo della macchina museo, ma con l'intento di agevolare comunque un primo concreto passo per migliorare la fruibilità.

## 2. CHI ENTRA IN QUESTO MUSEO?

Ogni museo ha un pubblico prevalente e potrà specificare mezzi ad hoc per i visitatori più frequenti; possiamo in termini generali individuare alcune categorie per le quali si possono studiare linguaggi specifici:

per età:

- bambini sotto i 5 anni
- bambini in età scolare (6-10)
- adolescenti
- adulti e anziani

all'interno di queste fasce d'età possiamo trovare:

- persone con disabilità (motorie, visive, dell'udito, cognitive o altro)

i gruppi che frequentano il museo sono di solito:

- famiglie
- gruppi scolastici di diverso grado
- gruppi universitari, postuniversitari e associazioni culturali

### 3. TANTI PUBBLICI, UN SOLO LINGUAGGIO, TANTI APPROFONDIMENTI

Chi visita un museo può avere una formazione di base diversa e una preparazione più o meno approfondita nelle diverse discipline. Lo scopo del museo è includere tutti e offrire a tutti un modo per imparare e migliorarsi.

La scelta più semplice per rendere la visita agevole anche a chi non può soffermarsi è quella di utilizzare un **linguaggio** facile da comprendere, non quello che leggerebbe un bambino (che potrebbe portare a uno sgradevole tono paternalistico) piuttosto quello rivolto a un adolescente, lasciando la possibilità di ulteriori approfondimenti su ogni argomento attraverso mezzi diversi: schede di sala, approfondimenti disponibili su smartphone dedicato e/o sul sito del museo, pubblicazioni del museo.

Le **pubblicazioni**, che potranno essere liberamente scelte dal pubblico, dovranno spaziare da un linguaggio semplice a un linguaggio tecnico rivolto agli esperti.

Qualora ve ne fosse la possibilità sarebbe opportuno pubblicare non solo un catalogo completo ma una serie di quaderni del museo su ognuno degli argomenti costituenti la collezione o la tematica affrontata.

- Se si prevedono nuovi contratti di edizione è bene **prevedere, ove possibile, la possibilità di un riversamento sul sito web del museo almeno del catalogo base.**
- Nel caso di pubblicazioni tecniche è bene che esse, anche nel caso in cui si configurassero come quaderni del museo, abbiano ampia diffusione anche al di fuori di esso, che siano pubblicizzate con presentazioni e attraverso social media, e che siano riconosciute e inserite nell'elenco ANVUR.

Il riferimento agli approfondimenti dovrà essere chiaramente indicato in fondo al pannello o alla didascalia.

#### 3.1 LINGUE

Le lingue utilizzate nei pannelli dovrebbero essere almeno **italiano e inglese**.

Se si dispone di risorse si potranno includere tra le traduzioni anche altre lingue in forma di scheda di sala o applicazione disponibile su smartphone.

Ogni museo può far riferimento ai dati statistici per comprendere se esistano **comunità** numerose provenienti da altri paesi all'interno della città o della regione di riferimento; in caso tali comunità siano consistenti si potrà pensare alla traduzione nella loro lingua sempre per l'inserimento in fogli di sala o applicazione per dispositivi mobili.

In linea generale l'uso di **schemi visivi e disegni** può agevolare la comprensione alleggerendo la necessità di tradurre.

#### 3.2 CHI SCRIVE I TESTI?

**X** I testi per il museo non sono frutto della redazione esclusiva del funzionario esperto della materia.

- Trattandosi di materiale di divulgazione al pubblico e che tratta di oggetti fisicamente presenti rimandando a contesti in molti casi lontani o assenti esso deve essere processato da diverse figure.

L'esperto della materia redigerà e metterà a disposizione certamente il materiale scientifico, che potrà essere meglio esplicitato nella sua forma dettagliata ed espressa in un linguaggio tecnico in pubblicazioni e cataloghi per gli esperti del settore.

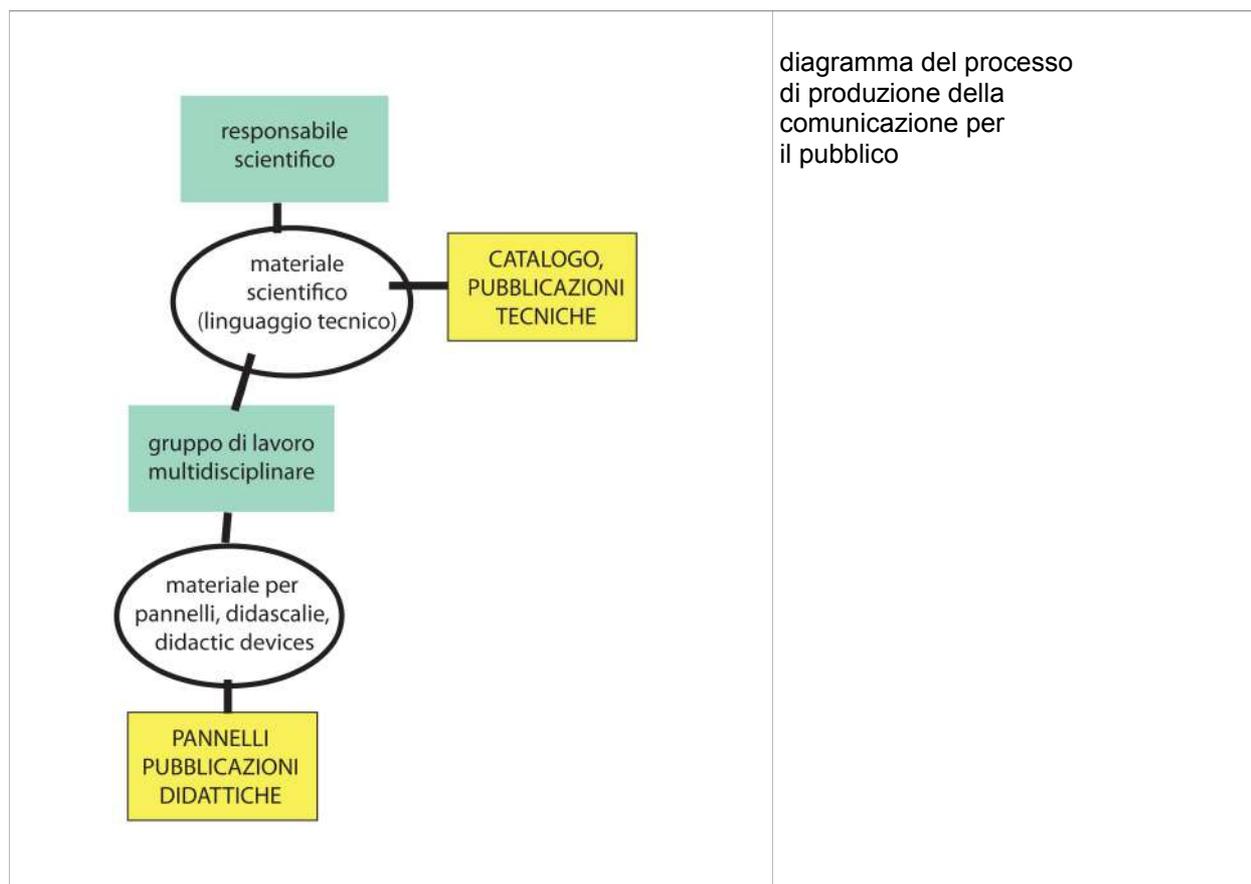
Il materiale scientifico, prima di essere utilizzato per pannelli e didascalie, verrà **elaborato secondo una logica narrativa** da scrittori, esperti della comunicazione, dell'allestimento e della grafica e verificato da un editor che garantirà il mantenimento della scientificità del messaggio passando attraverso forme di linguaggio immediate.

Se fossero necessarie ulteriori ricerche il team si dovrà valere di esperti esterni per le materie specifiche disponibili a svolgere ricerca di nuove fonti; in questo sarà

fondamentale il **supporto di competenze trasversali presenti in altri uffici del MiBAC e di ricercatori universitari.**

Il gruppo di lavoro dovrà necessariamente comprendere l'architetto responsabile dell'allestimento degli spazi e, ove possibile, un designer e un informatico per la realizzazione di eventuali nuovi supporti, e potrà allargarsi a esperti di psicologia e linguaggio che favoriscano una fruizione più ampia. Il processo verrà dunque sottoposto alla Direzione del museo e se ne redigerà, dopo eventuali prove grafiche e prototipi, l'edizione finale che verrà inserita nel percorso secondo quanto concordato coi responsabili dell'allestimento.

Il processo potrà essere semplificato nel caso di percorsi già avviati e per i quali si disponga già di supporti e materiali di ricerca - ferma restando la necessità di rielaborare i contenuti per veicolare il messaggio secondo una narrazione che coinvolga i visitatori.



#### 4. DIDASCALIE, GRAFICA, PANNELLI

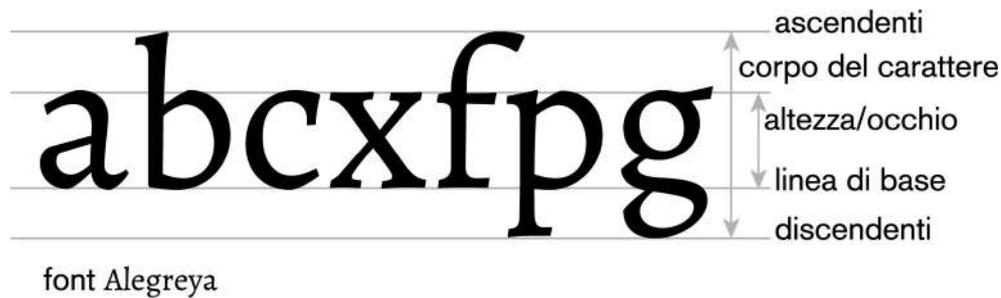
Tenendo a mente le indicazioni sopra esposte ossia:

- a quale pubblico mi rivolgo
- che linguaggio sto utilizzando
- cosa sto raccontando

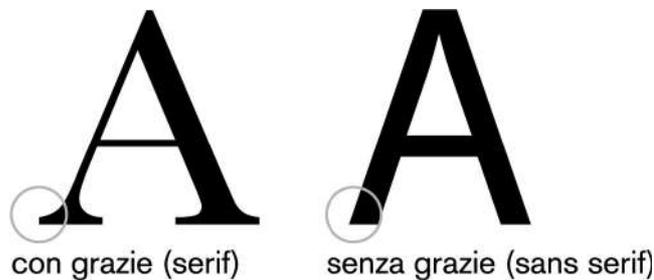
Possiamo considerare **alcune indicazioni pratiche** per realizzare pannelli e didascalie.

Per **corpo del carattere** si intende la parte centrale, le parti ascendenti e discendenti.

Il corpo si esprime in punti tipografici (1 pt = 0.376 mm).



La classificazione dei caratteri tipografici in famiglie non è ancora accettata ufficialmente anche se, come esempio didattico, si utilizza la classificazione di Aldo Novarese (1956) che propone la suddivisione in **dieci famiglie** distinte per estetica e disegno e in due macro categorie: con grazie - ossia le piccole appendici al termine del corpo della lettera- (serif) e senza grazie (sans serif).



Caratteri o font con grazie:

- **Lapidari**, in riferimento ai caratteri romani antichi (es. *TRAJAN PRO*)
- **Medievali** o **Gotici**, in riferimento all'epoca di Gutenberg (es. *Berthold Mainzer Fraktur*)
- **Veneziani**, eredi dei Lapidari ma più "arrotondati" (es. *Garamond Pro*)
- **Transizionali**, con grazie più sottili (es. *Times New Roman*)
- **Bodoniani**, spessore diverso tra le aste (es. *Bodoni*)
- **Scritti** o **Calligrafici**, simili alla scrittura a mano (es. *Edwardian Script*)
- **Ornati**, con decorazioni, molto spesso solo con la maiuscola a imitazione delle miniature medievali (es. *Romantique Initials*)
- **Egiziani**, con grazie ad angolo retto (es. *Rockwell*)

Caratteri o font senza grazie:

- **Lineari** o **Bastoni** o **Sans Serif**, senza grazie e spessore delle aste uniformi (es. *Helvetica*)

Caratteri particolari:

- **Fantasia**, famiglia in cui rientrano tutti i font non classificabili nelle categorie precedenti (*Grunge*, *Display*, *Comic Sans*, *Pixel*, **STENCIL**, *Dingbat*, *Συμβολ*, ...)

A queste classificazioni possiamo aggiungere una classificazione non presente nel 1956:

- **Webfont**, caratteri studiati per la visualizzazione sul web e leggibili sui diversi browser (es. *Verdana*)
- **Ebook**, caratteri studiati per la visualizzazione su tablet o ebook reader

Lapidari	ABCDEFGH123456
Medievali	abcdefg123456
Veneziani	abcdefg123456
Transizionali	abcdefg123456
Bodoniani	abcdefg123456
Scritti	<i>abcdefg 123456</i>
Ornati	<b>A B C D E F G</b>
Egiziani	abcdefg123456
Lineari	abcdefg123456
Fantasia	<b>abcdefg123456</b>
Webfont	abcdefg123456
Ebook	abcdefg123456

Nella scelta di un font vanno privilegiate le famiglie che hanno al loro interno almeno le principali forme stilistiche con varianti di peso e larghezza: (roman o regular, **bold**, *italic*, **bold italic**), meglio tra queste le famiglie che incorporano forme stilistiche più estese (thin, thin italic, light, light italic, regular, italic, bold, medium, medium italic, medium bold, black, black italic). Un esempio è il font Univers progettato nel 1956 da Adrian Frutiger con 24 varianti. Si aggiungono inoltre le versioni compresse (Narrow o Condensed) e allargate (Extended) cioè le stesse forme stilistiche ma progettate con la base del carattere più stretta o più larga.

## SCelta DEL FONT

**Qualsiasi soluzione adotta non può prescindere dalla leggibilità:** per rendere chiaro il messaggio è necessario scegliere i caratteri in base alla loro **funzione** nel testo (titolo, corpo del testo, didascalia, ...), e di conseguenza alla loro gerarchia visiva.

Non esiste una regola definita a priori, le variabili in gioco sono legate al tipo di prodotto che andiamo a realizzare (pannello in museo, libro dedicato ai bambini, ecc.).

► Se scegliamo di utilizzare uno stesso carattere lavoreremo con una **famiglia di font** (es. Univers) con le maggiori varianti di peso e larghezza: questo garantisce coerenza all'interno del progetto grafico.

► Se scegliamo di utilizzare font diversi secondo una gerarchia visiva posso aumentare la leggibilità del testo e rispondere alla domanda: "Qual è il primo elemento che voglio venga visualizzato dal lettore?"

Attenzione: se mescoliamo font troppo simili generiamo un conflitto -piuttosto che un contrasto visivo-, che risulta sgradevole alla lettura.

Nel mondo della grafica vale la regola generale del design "Less is more": perdere complessità gioca a favore di semplicità, chiarezza ed efficacia.

Gli elementi importanti da tenere a mente sono:

- **Obiettivo:** a chi mi rivolgo?
- **Leggibilità del carattere.** *Serif* o *Sans serif*, spaziatura, interlinea, forme standard nelle lettere...
- **Leggibilità del testo:** cosa voglio trasmettere?

Per ottenere la leggibilità dobbiamo curare l'**aspetto complessivo**, tenendo conto anche del colore, perchè prima "vediamo" e poi "leggiamo".

## Alcuni esempi:

### Blackadder

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean conne de ligula eget dolor.*

*Aenean massa.*

*Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.*

*Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim.*

*Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu.*

*In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo.*

### Verdana

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor.

Aenean massa.

Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus.

Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim.

Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis vitae, justo.

### Myriad Pro 12 pt

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna

### Helvetica 12 pt

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna

### Baskerville 12 pt

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna

### Rockwell 12 pt

**Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat. Ut wisi enim ad minim veniam, quis nostrud exerci tation ullamcorper suscipit lobortis nisl ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu feugiat nulla facilisis at vero eros et accumsan et iusto odio dignissim qui blandit praesent luptatum zzril delenit augue duis dolore te feugait nulla facilisi. Lorem ipsum dolor sit amet, cons**

## Frutiger

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aenean commodo ligula eget dolor. Aenean massa. Cum sociis natoque penatibus et magnis dis parturient montes, nascetur ridiculus mus. Donec quam felis, ultricies nec, pellentesque eu, pretium quis, sem. Nulla consequat massa quis enim. Donec pede justo, fringilla vel, aliquet nec, vulputate eget, arcu. In enim justo, rhoncus ut, imperdiet a, venenatis

Questa è una lista dei font, tra i tanti disponibili, più utilizzati nella pratica professionale:

Helvetica	abcdefg123456
Futura	<b>abcdefg123456</b>
Frutiger	abcdefg123456
Gill Sans	abcdefg 23456
Bembo	abcdefg123456
Akzidenz-Grotesk	abcdefg123456
Baskerville	abcdefg123456
Gotham	abcdefg123456
Univers	<b>abcdefg123456</b>
Avant Garde	abcdefg 23456
Franklin Gothic	abcdefg123456
Optima	abcdefg123456
ITC Officina	abcdefg123456
Alegreya	abcdefg123456

**X** Evitare font di “sistema” offerti dagli applicativi di base dei PC, nel complesso privi di “carattere”

► **I font hanno un costo!** leggere sempre le **licenze d’uso** per il corretto utilizzo e la loro distribuzione a terzi (stampatori, editori, ...).

#### CALCOLO DELLE PROPORZIONI DEL FONT

Non bastano altezze più grandi per poter comprendere meglio un titolo o un testo.

**La migliore leggibilità è generata da un equilibrio tra grandezze** che letteralmente scompare mentre leggiamo: vogliamo avere anche il piacere di leggere un testo che non affatichi i nostri occhi.

Qual è allora il giusto rapporto tra i caratteri, - brochure, pannello didattico o sito web?

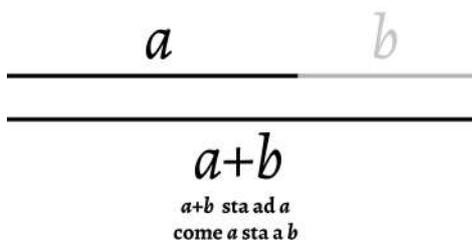
Se il pannello è in un giusto rapporto di comunicazione è alquanto difficile se non arbitrario indicare regole precise di grandezze del carattere.

Possiamo però farci guidare da alcune **regole pratiche**.

#### **Rapporto lettura/grandezza carattere**

Un carattere di **1 cm (28,3 pt)** può essere letto da un massimo di 4 m, ma l’impatto visivo, cioè la migliore leggibilità, è  $\frac{1}{4}$  della distanza massima, quindi **a distanza di 1 m circa**

Per ottenere la giusta proporzione tra testo e titolo o tra testi con diversa importanza gerarchica possiamo applicare la celebre regola della sezione aurea:



Il rapporto tra i due valori è 1,618.

► Se per un pannello di larghezza 70-100 cm impostiamo un testo con corpo 32 pt (grandezza sempre da rivedere a seconda della font scelta) perché prevediamo una lettura tra 1-1,50 m di distanza, per ottenere la dimensione del font da usare per il titolo possiamo effettuare questa semplice operazione:

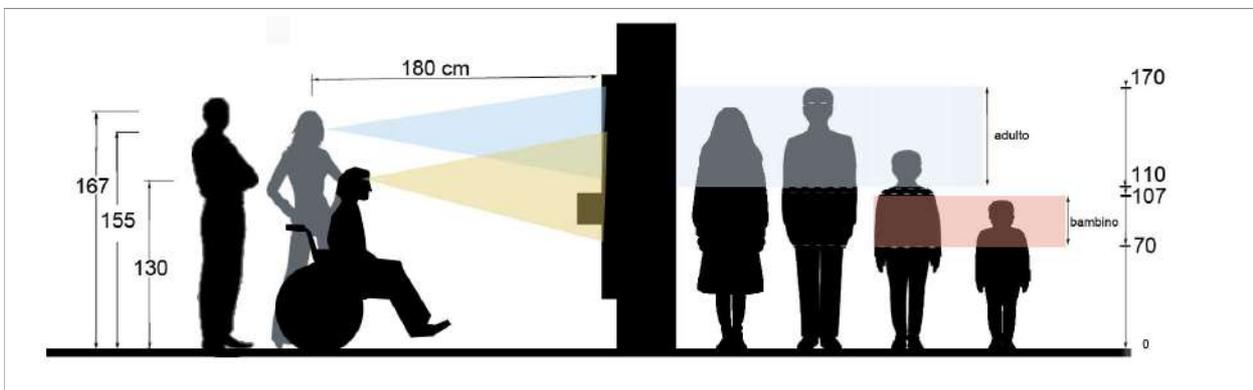
$$32 \text{ pt} \times 1,618 = 52 \text{ pt}$$

Possiamo gestire questi valori come impostazioni minime per ottenere una giusta armonia tra le grandezze dei caratteri.

## POSIZIONAMENTO DEI PANNELLI A PARETE

L'altezza che garantisce la visione per i **pannelli a parete** va dalla quota di **110 cm dal pavimento a 170 cm** circa. Nella fascia alta si raccomanda di posizionare titoli e sottotitoli, con carattere di maggiori dimensioni.

Le **didascalie** possono essere posizionate ad un'altezza di circa **140-150 cm** da terra in modo da garantire la leggibilità anche per persone in sedia a rotelle.



**X** Nel testo da leggere di didascalie e pannelli occorre **evitare filtri e effetti grafici** come sovrapposizioni, deformazioni, ombre, caratteri con bordo ribattuto (outline).

**shadow**

**shadow**

**profile**

**warp**

I caratteri tipografici particolari e poco leggibili o deformati vanno considerati come illustrazioni e si potranno utilizzare eventualmente per costituire un disegno, un fondo o una cornice per i quali non sia essenziale comprendere il significato della scritta.



## USO DELLE IMMAGINI

L'immagine usata nella didascalia o nel pannello deve essere connessa alla narrazione.

→ Può risultare utile, seguendo il filo della narrazione, introdurre il ritratto dei protagonisti (es. L'autore, l'imperatore regnante in quella fase, ecc.)

**X** Evitare l'uso di foto di confronto se non strettamente necessarie alla narrazione

**X** Evitare l'uso di planimetrie e sezioni di scavo archeologico: esse sono in media di difficile lettura e più adatte a pannelli descrittivi posti di fronte allo scavo stesso; se necessaria alla narrazione in museo questo tipo di informazione va semplificata e adattata graficamente in modo da essere immediatamente comprensibile.

L'immagine scelta deve essere di buona qualità e di risoluzione idonea alla dimensione a cui verrà stampata se di formato non vettoriale (raster).

- un'immagine **RASTER** è formata da quadratini colorati, i pixel (es. formati jpeg, ecc.) e si usa in genere per foto e disegni a mano libera. Se si forniscono al grafico immagini di bassa risoluzione queste non potranno dare in stampa un risultato leggibile ma risulteranno sfocate e frammentate.  
**Se si riducono le dimensioni di un raster si riduce il numero di pixel e quindi l'immagine perde risoluzione**

- un'immagine **VETTORIALE** è formata da elementi geometrici collocati nello spazio del video da precise coordinate (es. Formati ai, dwg, ecc.) e si usa in genere per disegni tecnici e grafica.  
**l'immagine vettoriale mantiene la stessa risoluzione anche riducendo le dimensioni.**

**Rapporti di qualità** per le immagini raster per la stampa tipografica o digitale:

- 300 dpi per colore
- 600 dpi per scala di grigio
- 800 dpi per disegni al tratto

La **risoluzione** misura il grado di nitidezza e chiarezza dell'immagine.

I **dpi** (*dots per inch*), misurano la quantità di punti di inchiostro (*dots*) che rilascia una stampante digitale in un pollice quadrato (*square inch*, 2,54 cm).

La dimensione finale in stampa dell'immagine è influenzata in modo diretto dalla risoluzione: **a dpi determinati in fase di acquisizione dell'immagine corrisponderà una misura massima di stampa**, non è possibile modificare altezza o larghezza senza compromettere la qualità di stampa.

Un esempio:

Stampa di un'immagine in formato A4 a colori (21 x 29,7 cm = 8,3 x 11,7 pollici)

dovendo mantenere una risoluzione di almeno 300 punti per pollice avrò:

8 x 300 dpi = 2400 px

11 x 300 dpi = 3300 px

2400 x 3300 px = 7.920.000px = 7,9 megapixel (1 milione di pixel = 1 megapixel)

► Con una macchina fotografica digitale da 8 megapixel possiamo stampare fino al formato A4; in proporzione per un A3 occorrono 16 megapixel, ecc.

Se si utilizzano immagini di oggetti non appartenenti al museo si dovrà verificare che ne sia stata richiesta concessione e siano assolti i **diritti di riproduzione**.

Se si prevede di realizzare un catalogo occorre verificare se le foto già esistenti nell'archivio del museo siano **idonee alla stampa** o prevedere una nuova campagna fotografica. Le foto eseguite per la schedatura potrebbero infatti non essere adatte a una nuova pubblicazione.

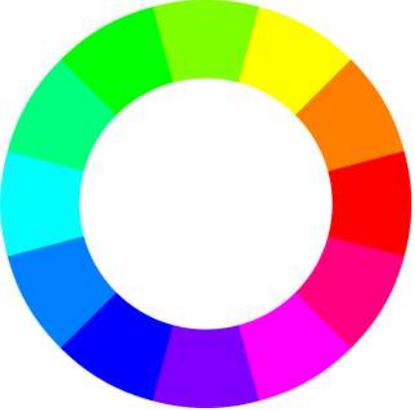
## **SCELTE DI STAMPA – COLORE E ORGANIZZAZIONE DEL TESTO**

➔ il contrasto che funziona meglio per la lettura è quello bianco/nero - in particolare carattere nero su fondo bianco.

Nel caso della scelta di cromie diverse il contrasto minimo deve essere comunque alto. Gli oggetti posti contro un fondo dal colore contrastante e omogeneo sono meglio percepiti. La stessa logica vale per la scrittura, in cui si cerca di mantenere un contrasto del 70-80% minimo: un grafico professionista può facilmente aiutarvi a rispondere a questo obiettivo.

**X** Evitare alcune combinazioni di colori testo/fondo: rosso/verde, rosso/blu, verde/violetto, in genere i colori ai lati opposti della ruota cromatica, in quanto

questo costringe il lettore a saltare dal fondo al testo senza riuscire a dare una priorità di lettura

	<p><b>circonferenza cromatica</b></p> <p>I colori agli estremi dei diametri sono detti complementari.</p> <p>La loro giustapposizione è stata usata nella creazione di opere d'arte per l'effetto di intensità che i colori creano reciprocamente ma può creare difficoltà di lettura quando i due complementari siano usati come fondo e testo scritto.</p> <p>(fonte del disegno: <a href="https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rgb-colorwheel.svg">https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Rgb-colorwheel.svg</a>)</p>
---	--

**X** Non è ammissibile l'uso di colori chiaro su chiaro o scuro su scuro o ancora di tonalità vicine risultando esso di difficile lettura per tutti e di lettura impossibile per gli ipovedenti.

**X** Evitare le associazioni rosso/verde e blu/giallo, invisibili per alcune persone con disabilità visive.

Rientra purtroppo nelle comuni abitudini utilizzare il rosso come colore di richiamo, ad es. nel posizionare sulla mappa di un parco di colore verde i numeri di colore rosso che indicano luoghi di interesse: questo tipo di cartina risulterebbe difficile da leggere per un daltonico.

	<p>Mappa di orientamento per un giardino storico.</p> <p>Se si utilizza il colore rosso per i punti di interesse su fondo verde converrà avere a disposizione anche mappe con altre cromie o almeno che sfruttino maggiormente il contrasto chiaro-scuro</p>
---	--

La proposta di didascalie non leggibili da parte di chi ha l'incarico di allestire una mostra col pretesto di risposta a un'immagine coordinata astratta vanno respinte in quanto contrarie ai criteri dell'accessibilità; gli incaricati dovranno fornire soluzioni alternative.



**X NO**

Didascalia realizzata in una mostra del 2018: la scritta, bianco su fondo rosa chiaro, è quasi completamente illeggibile.

**► SI**

Didascalia realizzata in una mostra del 2019. La didascalia, con carattere bianco su fondo nero, è ben leggibile

- ➔ Un testo lungo va suddiviso in **paragrafi e sottoparagrafi**. Se questo non è possibile il testo può essere comunque suddiviso in periodi separati da uno spazio.
- ➔ è meglio per agevolare la lettura utilizzare **linee non troppo lunghe**
- ➔ L'uso di **immagini** può accompagnare la lettura e rendere più semplice la comprensione di concetti complessi

in numerosi casi le immagini possono completamente sostituirsi al testo scritto nella spiegazione di un contenuto, sia nei pannelli che nei fondali delle vetrine.





**Busto di Matidia**  
Collezione Roccompagni Ludovici  
Inv. 8568  
Marmo a grana cristallina, marmo portante nel busto

Sul busto di restauro è inserita la testa antica di un personaggio femminile dall'aspetto matronale identificata come Matidia, nipote dell'imperatore Adriano e suocera di Adriano. Il confronto con altri ritratti ufficiali di Matidia e le dimensioni della testa fanno ritenere che il ritratto appartenesse in origine a una statua di Matidia divinizzata, eretta dopo il 119 d.C., anno della sua morte.

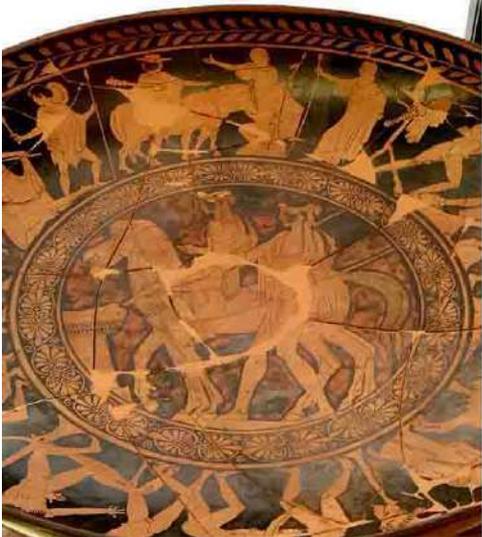
**Bust of Matidia**  
Roccompagni Ludovici Collection  
Inv. 8568  
Medium-grained crystalline marble. Clean pink/grey marble for the bust

The ancient head of a woman of matronly appearance is inserted onto a later bust, added during restorations. The woman portrayed is identified as Matidia, niece of the emperor Trajan and mother-in-law of Hadrian. A comparison with other official portraits and the size of the head suggest that it originally belonged to a statue of the deified Matidia, erected after AD 119, the year of her death.

Roma - Museo Nazionale Romano - Palazzo Altemps

Ritratto di Matidia, età adrianea, esposto a Palazzo Altemps, MNR, Roma.

Le integrazioni posteriori sono indicate con un colore di riempimento su disegno a fil di ferro. Il criterio è stato positivamente adottato per tutte le statue antiche del Palazzo che, proveniendo da collezioni di età moderna, presentavano integrazioni di interesse storico.



**LE IMMAGINI**  
L'eroe ateniese Teseo è il protagonista di un grande ciclo epico. Le sue imprese vittoriose contro terribili mostri, personificazioni delle forze più violente della natura, servirono ad Atene per costruire un'immagine di prestigio con cui presentarsi al mondo.

Teseo a cavallo e Piritoo a piedi si avviano verso l'ara del tempio di Atena Nike sui cui è posta una corona, premio delle imprese eroiche di Teseo

- uccisione del Minotauro custode del labirinto di Cnosso
- supplizio di Sinis che si aggrappa a uno dei due pini con cui straziava i viandanti
- uccisione di Prokustes che sta cadendo sul suo letto di tortura
- lotta con il brigante Kerkyon che sfidava i viandanti alla lotta
- Teseo doma il toro di Maratona
- rovesciamento dalla rupe del gigante Skiron
- uccisione della feroce scrofa di Krommyon

Kylix con apoteosi di Teseo. Le scene vengono spiegate con l'aiuto di un disegno che permette di individuarle facilmente sull'oggetto esposto. (Ferrara, Museo Archeologico Nazionale)

**X** Non sovrapporre il testo alle immagini  
La sovrapposizione di un testo a un'immagine o alla grafica è ammissibile **solo se l'immagine fa da fondo**: in quel caso essa deve essere desensibilizzata, ossia essere portata ad un livello di contrasto assai inferiore rispetto alle lettere del testo.



**X NON LEGGIBILE**



**▶ LEGGIBILE**

Il testo sovrapposto al disegno nella bozza a sinistra non risulta leggibile



La lorica muscolata o corazza anatomica, detta così perché riproduceva la forma dei muscoli del torace, era in metallo decorato da rilievi con scene mitologiche e simboli che alludevano alla famiglia e alle divinità protettrici del proprietario. Era un armamento costoso e per questo indossato da militari di alto grado.

**X NON LEGGIBILE**



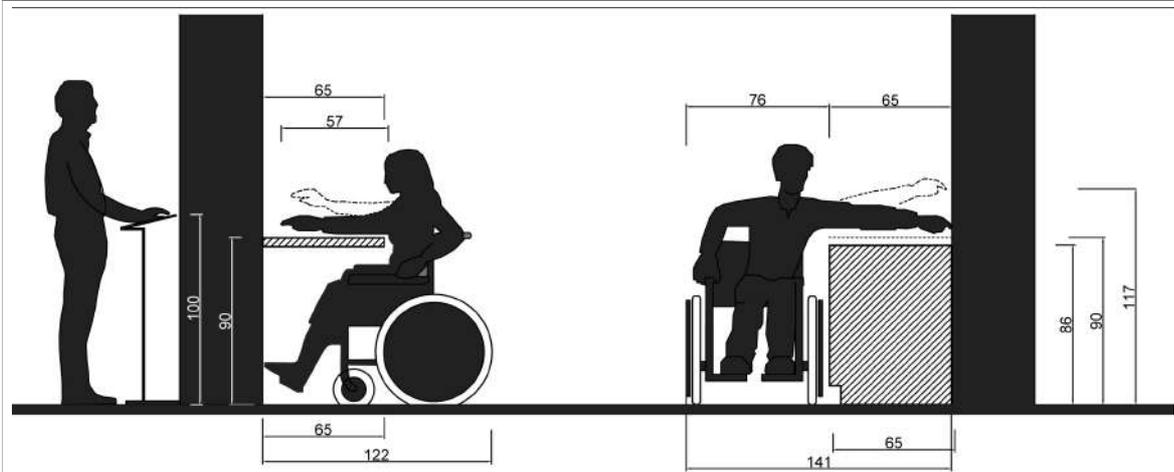
La lorica muscolata o corazza anatomica, detta così perché riproduceva la forma dei muscoli del torace, era in metallo decorato da rilievi con scene mitologiche e simboli che alludevano alla famiglia e alle divinità protettrici del proprietario. Era un armamento costoso e per questo indossato da militari di alto grado.

**► LEGGIBILE**

Nell'immagine di sinistra il testo è stato sovrapposto alla foto e non risulta leggibile; volendo mantenere la foto come fondo la si può abbassare di intensità, come nell'immagine a destra.

Per la realizzazione di pannelli con stampa a rilievo e in linguaggio braille per non vedenti si consiglia di ricorrere a consulenze specialistiche.

► Un pannello con stampa a rilievo o in linguaggio Braille deve essere **posizionato in modo da poter essere percepito al tatto** sia da persone in piedi che da persone che utilizzano una sedia a rotelle; l'altezza consigliata va **da un minimo di 60 a un massimo di 100 cm**.



Schema grafico con indicazione delle altezze che garantiscono l'accessibilità a pannello braille, touch screen e dispositivi interattivi (disegno di Tiziana Morana e Roberto Serangeli)







selezionando uno dei riquadri, si possono aprire informazioni scritte o animazioni sottotitolate che raccontano quanto raffigurato, accompagnato da un audio con la lettura del testo o, a scelta del visitatore, solo da musica coeva.

Ogni museo potrà comunque scegliere, in base alla sua collezione, per il percorso permanente o per percorsi tematici temporanei, alcune opere e aggiungere alla loro didascalia un breve pannello a stampa di ulteriore approfondimento. Questo dovrà essere fatto in base al racconto / ai racconti che si vogliono privilegiare in quel museo. Ad esempio se il museo volesse portare l'attenzione del visitatore sui personaggi raffigurati e sulle loro vite offrirà un apparato più approfondito su quel tema, se invece volesse privilegiare la storia del costume potrebbe aggiungere maggiori informazioni su abiti, tessuti e gioielli.

#### 4) Didascalia quiz

la didascalia formula una domanda per il visitatore che può provare a rispondere oppure azionare un semplice dispositivo meccanico (sportellino a cerniera) per leggere la didascalia completa e scoprire se ha risposto correttamente.

Questo tipo di didascalia può essere utilizzato alla fine di ogni sezione per un'opera semplice da inquadrare nel caso di opere storico-artistiche o porre domande sull'uso dell'oggetto in caso di musei storico-antropologici.

Il criterio del quiz può essere applicato anche su dispositivi touch ove possibile ed essere esteso a un intero gioco con ostacoli da superare e prove di abilità per percorrere tutto il museo secondo il criterio del videogioco.

Si può utilizzare un formato più libero con disegni e simboli ma i caratteri e le posizioni dovrebbero rispecchiare quelli delle didascalie ufficiali.

**...Mettiti nei miei pannelli!**

**autore?**  
**titolo?**  
anno?  
materiale?



→ sei un esperto d'arte e ti hanno appena portato un'opera inedita! Prova a descriverla!

ruota questa tabella  
per vedere la soluzione



**...Mettiti nei miei pannelli!**

**cos'è?**  
**a che serve?**  
quanti anni ha?



→ sei il nuovo antropologo del museo e ti hanno appena portato un'opera di cui è stato smarrito il cartellino... Prova a descriverla!

ruota questa tabella  
per vedere la soluzione



*"Itt'est unu  
itt'est unu  
chi tenet duos pes,  
andat cun unu pe' solu  
e non movet mancu unu passu?"*

Qual è quella cosa che ha due piedi  
si muove con un piede solo  
e non fa neppure un passo?

Antico indovinello sardo



Desulo, 1955. Foto Mario De Biasi. Archivio Fotografico Ilisso Edizioni

**CULLA (XIX SEC.)  
(JOGULU)**  
LEGNO DI QUERCIA

**VESTITO DA NEONATO**  
CON GIACCHINO E CUFFIA

DA BOSA  
COLEZIONE PRIVATA GIANMARIO DEMARTIS

Le culle dei neonati (*jogulos, banzigos*), spesso sostituite nella loro funzione da un canestro o da scorze di sughero, erano basse e avevano due piedi curvi che ne permettevano il dondolamento.

L'altezza e le dimensioni ridotte consentivano alle donne di proseguire le loro faccende domestiche senza intoppi, cucinando o filando mentre il piede le facevano dondolare.

Alcune culle presentano decorazioni intagliate a forma di cuore o di segni solari e stellari, scaramantica protezione dei piccoli contro l'elevata mortalità infantile.

da G.M. Demartis, *L'arredo digno della casa tradizionale*, in AA.VV., *L'agraf. Numero 2012*, pp.205-261

Pannello/didascalia con indovinello tradizionale in lingua sarda  
(mostra *Mobilia*, Museo Nazionale G.A. Sanna)

La didascalia-quiz può essere anche completamente risolta con la grafica divenendo di fatto un ibrido fra informazione e gioco didattico e oltrepassando in modo diretto la necessità di traduzione in altre lingue.



Gioco interattivo analogico. Sollevando i pannelli si può scoprire la funzione degli oggetti in pietra fotografati, alcuni non più di uso comune, raccontata attraverso un disegno in bianco e nero (Ausonia (FR), Museo antropologico "La pietra e l'uomo")

L'uso delle tre tipologie proposte all'interno di un museo può contribuire ad arginare il problema della monotonia dell'informazione ripetuta generando, in base alla scelta dei temi da sottolineare, che dovrà essere valutata dai curatori, una o più storie che connettano fra loro i singoli oggetti.

Per i temi generali più importanti e bisognosi di approfondimento le didascalie potranno rimandare a **pannelli tematici** che incuriosiscano il visitatore e lo accompagnino in percorsi specifici oppure lo inducano a cercare autonomamente ulteriori notizie nelle applicazioni, nelle pubblicazioni del bookshop o anche fuori del museo.

Nel caso della Pinacoteca Nazionale di Siena ad esempio il pannello tematico potrebbe riferirsi all'uso del fondo oro per la pittura senese del periodo spiegandone tecnologia e significati simbolici, oppure agli abiti femminili e maschili del Trecento.

## CASI PARTICOLARI

### **DIDASCALIE MULTIPLE per vetrine o ambienti ricostruiti**

La soluzione di più agevole leggibilità è quella che vede la singola didascalia accostata all'oggetto o posizionata nelle immediate vicinanze di esso. Questo tipo di soluzione è da privilegiare rispetto a didascalie multiple accorpate in un'unica posizione.

Nel caso fosse necessario utilizzare una didascalia multipla, ovvero la descrizione di più oggetti posizionati nella stessa vetrina e per i quali risulterebbe difficile leggere la singola descrizione a causa della distanza oppure perchè gli oggetti sono assemblati in modo da ricostruire un contesto è preferibile associare ad ogni oggetto una sagoma o un disegno schematico piuttosto che un numero di riferimento.

- Se si sceglie di dare un'unica didascalia di contesto (es. per i materiali di un'antica sepoltura) si dovrà dare la possibilità a chi voglia conoscere la natura dei singoli oggetti di approfondire con una scheda di sala o una pagina di approfondimento presente nell'applicativo per smartphone.

L'alternativa potrebbe essere quella di posizionare, se lo spazio lo permette, una didascalia di approfondimento estraibile al di sotto della didascalia sintetica.



**Corredo funerario**  
 da tomba a grotticella  
 Corfinio, L'Aquila  
 età ellenistica - IV-I secolo aC

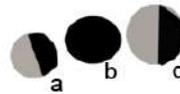
Nella sepoltura una fiaschetta e un'anfora in bronzo, specchi in bronzo e alcuni strigili in bronzo e ferro.



fiaschetta in bronzo  
 (uso, decorazioni, specifiche)



anfora in bronzo  
 (uso; decorazioni, specifiche)



specchi in bronzo  
 (uso, decorazioni, specifiche)  
 a) specifiche  
 b) specifiche  
 c) specifiche



strigili in bronzo e ferro  
 (uso, specifiche)  
 a) strigile in bronzo ..  
 b) strigile in bronzo ..  
 c) strigile in ferro..  
 d) strigile in ferro...

Esempio di uso della grafica per individuare diversi materiali di un contesto archeologico aggregati nella stessa vetrina e descrivere i singoli pezzi.  
 All'occorrenza si possono aggiungere note, grafiche o testuali, sulla funzione degli oggetti.



Esempio di pannello tattile per spiegare in modo immediato la funzione dello strigile.  
 (<http://tactilestudio.it/museo-internazionale-della-profumeria-2016/> )

## DIDASCALIE PER OGGETTI PICCOLI DI DIFFICILE COMPRENSIONE

Nel caso di oggetti che abbiano un **contenuto poco visibile** a causa delle loro dimensioni (es. monete, gemme, sigilli) è fondamentale associare all'oggetto uno **schema grafico ingrandito**. Esso dovrà essere preferibilmente grafico e non fotografico.

Lo schema potrà essere associato all'elemento all'interno della teca oppure inserito nella didascalia esplicativa.

L'uso delle lenti applicate alle teche per visionare oggetti di questo genere invece è difficoltoso e non estensibile a collezioni numerose; nel caso è preferibile, ove possibile, utilizzare un monitor da associare alla vetrina, meglio se interattivo con possibilità di selezionare e ingrandire l'oggetto alla scala desiderata.

Nel caso di oggetti di questo tipo, spesso numerosi e ripetitivi, è in ogni caso essenziale operare una **selezione tematica** (a meno che la rappresentazione della ripetitività non sia essa stessa oggetto di racconto) e decodificarli descrivendo sinteticamente quanto rappresentato e lo scopo della rappresentazione e dell'oggetto stesso.

In casi particolarmente significativi si può descrivere quanto rappresentato nel dettaglio in modo da far comprendere come il linguaggio riservato a monete e sigilli fosse sintetico ma foriero di numerosi contenuti.

Oggetti piccoli e dal linguaggio sintetico come questi hanno bisogno più di altri di una **narrazione associata**.

Ferma restando la possibilità di attingere all'intera collezione da parte degli esperti attraverso monetieri accessibili in deposito, per le **monete** esposte le narrazioni possono essere di vario genere: il personaggio rappresentato, la scena raffigurata (che permettono di inserirla in diverse sezioni del museo per associazione tematica o di contesto).

- una narrazione assai efficace per le monete è quella in cui si è associato al valore della moneta cosa ci si riuscisse effettivamente ad acquistare in quella fase storica o quante ne venissero date come stipendio per determinate mansioni.



Museo archeologico di Adria (Rovigo).  
Piccole gemme con incisioni



Museo archeologico Nazionale di Tarragona, Spagna. Elenco di mestieri e relativa paga in moneta romana

L'uso del disegno è utile anche per far comprendere la forma di oggetti lacunosi per i quali un'integrazione di restauro risulterebbe eccessiva e prevalente rispetto all'originale.

	<p>Museo archeologico Nazionale di Fratta Polesine (Rovigo). L'illustrazione a parete permette di visualizzare la forma dei vasi di cui è stato trovato un solo frammento e di capire, senza bisogno del testo, di che parte del vaso si tratti. Il metodo può essere tradotto in pannello tattile variando i materiali che rappresentano originale e integrazione.</p>
--	---

		<p>Museo Nazionale di Castel S. Angelo (Roma). La didascalia integra il reperto archeologico mostrando come fosse parte di un elemento più complesso. Un'ulteriore estensione potrebbe mostrare lo stesso elemento collocato nella posizione originale in una raffigurazione schematica del monumento.</p>
--	--	--

### DIDASCALIE-PERCORSI PER BAMBINI

Nei pannelli per bambini si ricorre all'uso prevalente di immagini, con disegni semplificati e colori, esattamente come accade nelle pubblicazioni a loro riservate. Il percorso funziona meglio se si utilizza un personaggio che accompagna nella narrazione, spiegando in modo molto semplice oggetti o fenomeni. (v. esempio nelle pp. seguenti)

Per un pubblico di età scolare si può ricorrere al linguaggio dei fumetti.

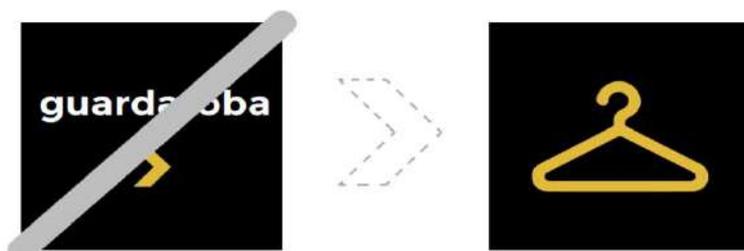
La stessa logica si può utilizzare, ove ve ne fosse la possibilità, per videoanimazioni e giochi interattivi.

### SEGNALETICA PER L'ORIENTAMENTO

Deve essere **essenziale e ben visibile**.

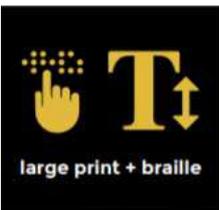
Serve a dare informazioni su percorsi, sale, servizi, a identificare spazi e tematiche. è utile per indicare con immediatezza i servizi accessibili.

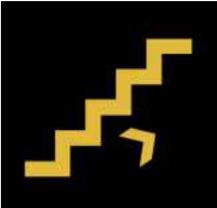
è preferibile ed efficace l'uso di simboli al posto di parole o frasi.



## ESEMPIO DI SEGNALI

i segnali qui indicati, chiari ed efficaci, sono stati progettati dal giovane designer Enrico Giori, uno dei vincitori del concorso per giovani designer DAM svoltosi nel 2018 e avente per oggetto lo studio del design per il pubblico per la Pinacoteca Nazionale di Siena.

	GUARDAROBA
	BIGLIETTERIA
	NUMERO DI SALA
	ASCENSORE
	PERCORSO ACCESSIBILE
	DISPOSITIVI PER IPOVEDENTI E NON VEDENTI

	PUNTO PANORAMICO
	TOILETTE ACCESSIBILE
	SCALA / SEGUIRE LE SCALE
	SERVOSCALA
	DIVIETO DI ACCESSO
	SILENZIARE I CELLULARI
	DIVIETO DI ACCESSO CON CIBO E BEVANDE

	<p>DIVIETO DI USARE IL FLASH</p>
	<p>DIVIETO DI ACCESSO AGLI ANIMALI</p>
	<p>VIETATO FUMARE</p>
	<p>AREA VIDEOSORVEGLIATA</p>

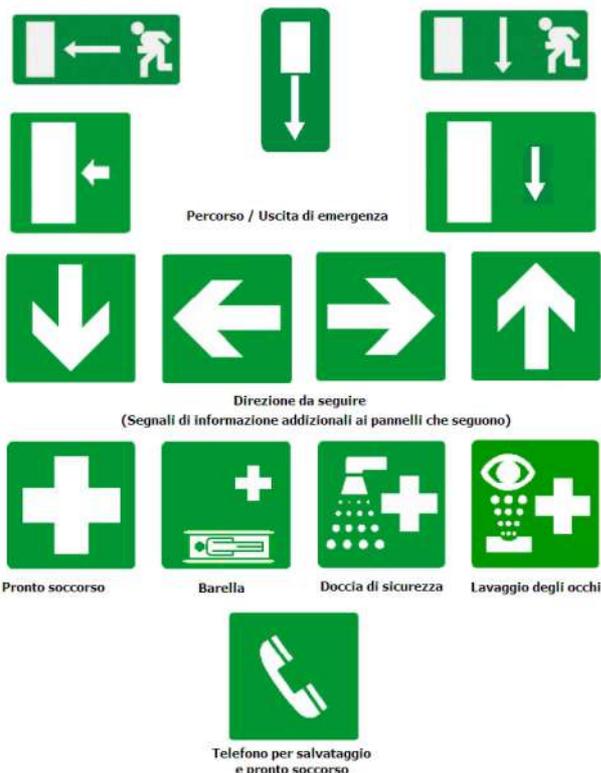
Per la **sicurezza** si dovrà utilizzare la segnaletica prescritta dalla legge in vigore in particolare per vie di fuga e antincendio (per la sicurezza sui luoghi di lavoro v. D.Lgs 106/2009 . Disposizioni integrative e correttive e D.Lgs 81/2008, in materia di tutela della salute e della sicurezza nei luoghi di lavoro che contiene anche riferimenti per la segnaletica) curandone il corretto posizionamento.

<p><b>3.5. Cartelli per le attrezzature antincendio</b></p> <p>Caratteristiche intrinseche:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- forma quadrata o rettangolare,</li> <li>- pittogramma bianco su fondo rosso (il rosso deve coprire almeno il 50% della superficie del cartello).</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>Lancia antincendio</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Scala</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Estintore</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>Telefono per gli Interventi antincendio</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center; margin-right: 5px;">  </div> <div style="text-align: center; margin-right: 5px;">  </div> <div style="text-align: center; margin-right: 5px;">  </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <p style="text-align: center; margin-top: 5px;">Direzione da seguire (Cartello da aggiungere a quelli che precedono)</p>	<p>Simboli tratti dall'allegato XXV DEL DLgs 81/2008 riguardanti dispositivi antincendio</p>
---	--

### 3.4. Cartelli di salvataggio

Caratteristiche intrinseche:

- forma quadrata o rettangolare,
- pittogramma bianco su fondo verde (il verde deve coprire almeno il 50% della superficie del cartello).



simboli tratti dall'allegato XXV DEL DLgs 81/2008 riguardanti vie di fuga e presidi

### Posizionamento e altezza della segnaletica

Valgono regole analoghe a quelle dei pannelli. Si possono adottare le seguenti misure di riferimento.

generale: h minima 140 cm

bambini: dai 100 ai 120 cm

pannelli tattili o in Braille da una h minima di 60 a massimo 100 cm

### SEGNALETICA ESTERNA

La segnaletica va posizionata in modo da risultare **visibile con immediatezza anche a distanza**.

In prossimità dell'edificio:

- Oltre ai banner col logo del museo usualmente utilizzati per le facciate si possono utilizzare le **immagini** per suggerire il contenuto, anche in questo caso privilegiando il **linguaggio grafico** più che l'uso di fotografie: il nostro scopo non è quello di far vedere in modo completo i "tesori" che sono oltre l'ingresso ma di suscitare curiosità e interesse.
- Nella maggior parte dei casi non è necessario scrivere "biglietteria" o "museo": per indicare la posizione dell'ingresso può essere sufficiente l'uso del logo e per suggerire il contenuto l'impiego, come sopra detto, di immagini suggestive.
- In prossimità dell'ingresso è importante dare informazioni chiare su orari di apertura e servizi al pubblico inserendo anche almeno un contatto di riferimento

Nell'area circostante:

La segnaletica può essere inserita nelle consuete paline pubblicitarie ma anche, previo accordo col Comune di afferenza, con simboli a pavimento che permettano di seguire un percorso dagli altri luoghi di interesse della città e dalle stazioni verso il museo.

	<p>Banner del museo Archeologico Nazionale Domenico Ridola a Matera</p>
	<p>segnaletica a pavimento proposta dal gruppo "Aperta Parentesi" (Monna - Boromello - Monna - Roca) tra i vincitori del concorso per giovani designer DAM (2018) avente per oggetto lo studio del design per il pubblico per la Pinacoteca Nazionale di Siena</p>

## MATERIALI

La scelta dei materiali per didascalie e pannelli non può tener conto solo di parametri di economicità a breve termine.

**Evitare materiali con superfici lucide** che potrebbero creare riflessi fastidiosi.

**Evitare stampe su materiali trasparenti:** in generale per tutti e in particolare per le persone ipovedenti è molto difficile leggere un testo stampato su plexiglass o vetro appoggiato a un supporto trasparente come la parete di una vetrina per interferenza di luci e sfondo; si possono avere difficoltà anche se il supporto è posto contro una parete opaca se è troppo distante da essa.

Trattandosi di superfici esposte e corrodute di grafica a colori dovranno essere realizzate su **supporti stabili chimicamente** e che garantiscano il mantenimento delle tonalità e dei contrasti, anche tenendo conto del luogo in cui verranno affissi (es. fondo delle vetrine, pareti delle sale, ambienti esterni, ecc.).

Se si utilizza un materiale deperibile che va sostituito nel tempo occorrerà prevedere una cronologia precisa che permetta al museo di inserire la fornitura all'interno del budget previsto per quel periodo.

## PANNELLI DIGITALI / DISPLAY e DISPOSITIVI INTERATTIVI

Valgono le stesse indicazioni viste per i pannelli a stampa (caratteri, fondo, colori, illuminazione, ecc.)

I meccanismi interattivi devono risultare sufficientemente chiari e **facili da utilizzare**; se si utilizzano codici colore o simboli nei pannelli gli **stessi codici e simboli** dovranno ritrovarsi nei dispositivi digitali.

Se si tratta di pannelli interattivi – touch si deve evitare di posizionarli in punti in cui si possano creare restringimenti del percorso e in punti dove le luci creino riflessi tali da rendere difficoltosa la visione.

I codici a lettura ottica e i link che permettono di accedere a siti web per le informazioni aggiuntive (es. QR code) devono essere posizionati in modo da essere facilmente letti con la fotocamera del dispositivo personale.

Essi devono essere posizionati in prossimità dell'oggetto o comunque in modo da rendere semplice l'associazione all'oggetto.

## ILLUMINAZIONE DI DIDASCALIE E PANNELLI e USO DEI COLORI

I pannelli avrebbero bisogno di luci posizionate ad hoc, diverse da quelle che illuminano gli oggetti o quanto meno posizionate in modo da non produrre riflessi il posizionamento della fonte di luce va studiato in modo che il visitatore non faccia ombra sul pannello

L'intensità della luce per i pannelli andrà regolata in modo che essa sia compatibile con altre fonti di luce presenti nella sala e nelle vetrine.

Per persone con problemi gravi alla vista un pannello male illuminato risulta del tutto illeggibile: se l'illuminazione deve essere bassa per motivi di conservazione va compensata col contrasto di colore chiaro/scuro e regolata con meccanismi a tempo che si attivano in presenza del visitatore

il funzionamento dei corpi illuminanti andrebbe monitorato a scadenza in modo da poter prevedere tempestivamente la sostituzione

## SUONI

Una buona progettazione dell'acustica è essenziale non solo per poter godere della visita senza rumori sovrapposti ma anche per persone con disabilità particolari che non possono distinguere il rumore di fondo dall'audio principale

Le strutture didattiche che hanno bisogno di un audio vanno progettate in modo da evitare sovrapposizioni tra attività diverse (posizione, pannelli, uso di apparecchiature che creano un cono sonoro definito, ecc.).

➔ Non inserire strutture rumorose senza prima aver verificato con un progettista esperto.

**Questo non significa rinunciare all'audio:** per molte persone esso sopperisce a quello che non si può vedere; anche per le persone che non hanno disabilità visive, narrazione e musica possono integrare l'immagine aiutando a **comprendere un contesto appartenente al passato, geograficamente lontano o perduto** per diversi motivi.

Si vengono in questo modo a integrare elementi materiali con dati del patrimonio immateriale rendendo la fruizione più completa e piacevole.

# **SCHEDE ESEMPLIFICATIVE**





## SCHEDA 2. BENE STORICO ARTISTICO



### 1) didascalia essenziale

**Bartolomeo Bulgarini**

attivo a Siena dal 1337 al 1378

***San Gregorio Magno***

1340-1350

dipinto su legno

Inv.59; <http://xyzxyzxyzxyzxyzxyzxyzxyz>

### 2) didascalia base

**Bartolomeo Bulgarini**

attivo a Siena dal 1337 al 1378



Pinacoteca  
Nazionale  
di Siena

***San Gregorio Magno***

1340 - 1350

dipinto su legno

San Gregorio, uno dei santi più importanti della Chiesa Cattolica, è rappresentato in abiti preziosi su un fondo oro.

Papa dal 590 al 604, Gregorio scrisse importanti testi di teologia; riorganizzò la liturgia romana e promosse l'adozione del canto liturgico in latino: il "canto gregoriano" prende nome da lui.

inv.59; <http://xyzxyzxyzxyzxyzxyzxyzxyz>





### SCHEDA 3. – BENE STORICO ARTISTICO



#### 1) didascalia essenziale

**albarello** (vaso da farmacia)  
nello stile di Deruta

1600

maiolica

inv.871/49; <http://.....>



#### 2) didascalia base

**albarello** (vaso da farmacia)  
nello stile di Deruta

1600

maiolica

L'albarello è un vaso di ceramica utilizzato per conservare erbe e preparazioni medicinali. Questo esemplare è tipico della produzione di Deruta, in provincia di Perugia, un piccolo centro umbro famoso per la manifattura di oggetti in ceramica fin dal 1300.

- Il vaso è decorato con bande colorate di foglie e fiori stilizzati e motivi geometrici. Probabilmente conteneva ciliegie secche

inv.871/49 ; <http://.....>



### 3) didascalia estesa

## albarello (vaso da farmacia)

nello stile di Deruta

1600

maiolica

L' albarello è un vaso di ceramica utilizzato per conservare **erbe e preparazioni medicinali**. Questo esemplare è tipico della produzione di Deruta, un piccolo centro umbro in provincia di Perugia., celebre per la manifattura di oggetti in ceramica fin dal 1300.

Il vaso è decorato con bande colorate di foglie e fiori stilizzati e motivi geometrici.

Era destinato a contenere **ciliegie secche**:  
ciriесе o ciregie è la parola della lingua italiana del periodo rinascimentale che corrisponde al termine moderno ciliegie

- In un celebre trattato del medico, umanista e botanico, Pietro Andrea Mattioli, che morì a Trento nel 1578 dopo aver operato in diverse città italiane e anche a Vienna, sono elencate e disegnate diverse specie di piante con le loro proprietà medicinali. Tra queste figurano anche le ciliegie.

inv.871/49 ; <http://.....>



## 2a) traduzione inglese

### albarello (pharmacy jar)

Deruta style

1600

maiolica



The *albarello* is an earthenware jar used by pharmacies to store dry herbs and medicines. This one represents the typical ceramic production of Deruta, a small town near Perugia. The town was renowned for its realization of important ceramic objects since the 14th century.

- This jar is decorated with stylized leaf wreaths and fruit patterns. It probably contained dry cherries (ciriese or ciregie = renaissance italian word for modern term ciliegie, cherries).

inv.871/49; http://: .....

## 2b) traduzione cinese

药罐

德卢达风格

17世纪

马约里卡陶

17厘米

佩鲁贾，翁布里亚国家美术馆



这种陶罐被药铺用来存放草药或调配好的药物。这种药罐代表了佩鲁贾附近德卢达镇典型的陶瓷制品。该镇自14世纪始就以生产这种重要的陶瓷产品著称。这件装饰着程式化的叶状花环和水果图案。很可能是用来盛放樱桃干的。罐身上的文字“ciriese”或者“ciregie”，是文艺复兴时期的意大利语，即现代意大利语的“ciliegie”，意为“樱桃”。

inv.871/49; http://: .....

## **BENI ARCHEOLOGICI**

Per i beni archeologici non si avrà che in rari casi il nome dell'autore dell'opera; per molti reperti prevalgono la datazione e l'uso dell'oggetto oltre al luogo di ritrovamento, specificando se possibile il contesto (es. Ostia, Terme di Nettuno).

Nel caso di testimonianze che riportino iscrizioni è bene indicare accanto al numero di inventario la codificazione CIL - *Corpus Inscriptionum Latinarum* o ad altre raccolte epigrafiche nel caso di altre lingue antiche - che rende più semplice per chi volesse approfondire gli studi che citano l'iscrizione.

Se lo spazio espositivo lo permette la didascalia potrà contenere traslitterazione, scioglimento e traduzione dell'iscrizione.

La traduzione può essere in qualche caso usata come gioco per imparare a leggere alcune facili sigle ricorrenti nelle epigrafi

I termini tecnici possono essere inseriti nel testo se arricchiscono il racconto ma vanno in quel caso spiegati.

È bene evitare la traduzione di nomi propri, salvo che per casi consolidati come quelli ad es. degli imperatori romani, di personaggi noti come storici, filosofi, ecc.

### **X La bibliografia di riferimento non va citata in didascalie e pannelli;**

essa deve essere messa a disposizione sul sito web del museo, su fogli di sala oltre che nei cataloghi pubblicati. Nel caso di riallestimenti recenti o in corso ai curatori va richiesta relazione corredata di bibliografia (incluse fonti delle illustrazioni) da inserire sui supporti sopra detti in modo che possa essere facilmente consultata dal pubblico interessato.

► In alcuni musei con limitata affluenza di pubblico e in visite guidate specializzate le epigrafi e alcuni oggetti da deposito, previa analisi della vulnerabilità della superficie, vengono rese disponibili per la lettura al tatto.

## SCHEDA 4.a – BENE ARCHEOLOGICO



### 1) didascalia essenziale

#### **Cornice con iscrizione**

da Porto Torres (Sassari)

II secolo dC

marmo



L'iscrizione ricorda la costruzione di una cisterna avvenuta grazie al magistrato Titus Flavius Iustus.

inv.8, (CIL X 7954), Turrus Libisonis, area delle Terme centrali

<http://.....>

### 2) didascalia base

#### **Cornice con iscrizione**

da Porto Torres (Sassari), Terme centrali

II secolo dC

marmo



Probabilmente si trovava alla sommità della parete di una cisterna a pelo libero (lacus).

L'iscrizione ne ricorda la costruzione avvenuta grazie al magistrato Titus Flavius Iustus.

Iustus per poter assumere la sua carica, aveva versato nelle casse cittadine 35.000 sesterzi, corrispondenti a circa 70.000 euro.

inv.8, (CIL X 7954), Turrus Libisonis, area delle Terme centrali

<http://.....>

### 3) didascalia estesa

## Cornice con iscrizione

da Porto Torres (Sassari), Terme centrali  
Il secolo dC  
marmo



Probabilmente si trovava alla sommità della parete di una **cisterna** a pelo libero (*lacus*).  
L'iscrizione, in latino, ne ricorda la costruzione avvenuta grazie al magistrato Titus Flavius Iustus.

- Per poter esercitare la sua carica il magistrato di una città romana doveva versare una **tassa** (*summa honoraria*) Iustus per poter assumere la sua carica, aveva versato nelle casse cittadine 35.000 sesterzi, corrispondenti a circa 70.000 euro.  
A volte, come in questo caso, per dimostrare generosità verso la città e manifestare il loro potere i cittadini versavano più del dovuto.

#### • Le cariche governative a Turrus Libisonis

I magistrati più importanti di Turrus erano i **duoviri iure dicendo** che amministravano la giustizia e realizzavano opere pubbliche.

Ogni cinque anni venivano eletti i **duoviri quinquennales** che dovevano oltre ai compiti precedenti occuparsi del censimento.

Agli **aediles** erano affidati i mercati e l'organizzazione degli spettacoli.

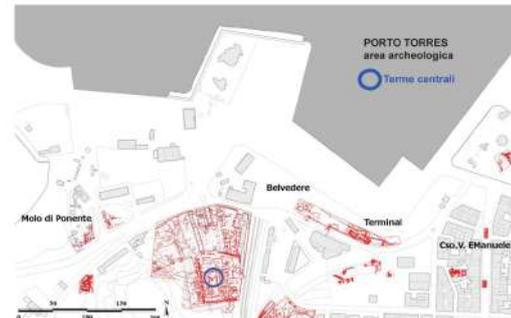
In situazioni particolari i duoviri potevano essere sostituiti da un **curator** nominato dall'imperatore.

inv.8, (CIL X 7954), da Turrus Libisonis, area delle Terme centrali <http://.....>



T.(ITVS) FLAVIVS IVSTINVS IVIRO Q(VI)  
A(MPLIATIONEM) SVPER HSXXXV  
(SESTERTIUM TRIGINTA QUINQUE  
MILIA) /QVAE OB.ON.(OREM)  
QVINQVENNAL(ITATIS) PRAESENTIA .  
POLLICIT(VS ERAT) . /  
REI . P(VBLICAE) INTVLIT . LACVM . A FVN-  
DAMENTIS . PECVNIA . SVA FECIT . /  
ET . SVMPTV . SVO . AQVAM . INDVXIT

Titus Flavius Iustus, duoviro, che ha integrato i 35000 sesterzi che era tenuto a versare allo stato per la carica di quinquennale, ha realizzato per intero una cisterna a sue spese e ha addotto l'acqua a sue spese



## SCHEDA 4.b. BENE ARCHEOLOGICO



### 1) didascalia essenziale

## Diploma militare da Anela (Sassari)

69 d.C.  
bronzo

La tavoletta attesta il diritto al congedo di Ursarius, soldato di origine sarda.

Inv.4097; cat.00163017; CIL X 7891  
<http://.....>

### 2) didascalia base

## Diploma militare (*tabula honestae missionis*)

da Anela (Sassari)  
69 d.C.  
bronzo



Ursarius era un soldato dell'esercito romano di origine sarda. Dopo aver svolto la sua mansione nella legione I *Adiutrix* aveva ricevuto queste tavolette in bronzo iscritte: il suo "certificato di pensione". Esse attestavano che aveva lavorato regolarmente e che aveva diritto al congedo.

Inv.4097; cat.00163017; CIL X 7891  
<http://.....>

### 3) didascalia estesa

## Diploma militare (*tabula honestae missionis*)

da Anela (Sassari)

69 d.C.

bronzo

Ursarius era un soldato dell'esercito romano di origine sarda. Dopo aver svolto la sua mansione nella nella legione I *Adiutrix* aveva ricevuto queste tavolette in bronzo iscritte: il suo “**certificato di pensione**”.

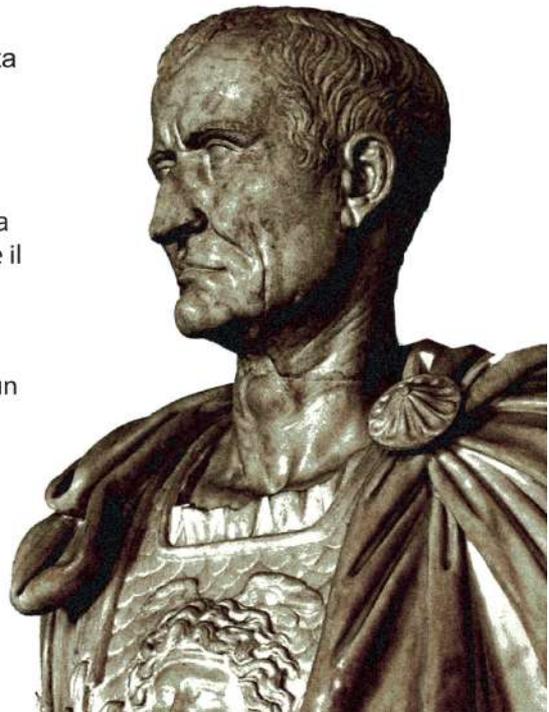
Esse attestavano che aveva lavorato regolarmente e che aveva diritto al congedo.

- I nostri documenti per avere valore citano gli estremi di legge: allo stesso modo questo diploma riporta copia della costituzione emessa il 22 dicembre del 68 d.C. dall'imperatore **Galba** per concedere il congedo ai soldati della legione di cui Ursarius faceva parte.
- Il diploma, inciso su due lastre di dimensioni uguali, era **sigillato** in modo che in caso di dubbi si potesse controllare il testo all'interno, uguale a quello all'esterno, che però non avrebbe potuto essere falsificato se non rompendo i sigilli.
- I diplomi consegnati ai soldati erano la copia conforme a un originale conservato presso l'edificio dell'erario militare a Roma. La copia indicava con esattezza dove era affisso l'originale. Per tale motivo i diplomi sono risultati utili, oltre che per darci informazioni sull'organizzazione dell'esercito, per fare ipotesi sulla posizione di alcuni edifici di Roma.

Inv.4097; cat.00163017; CIL X 7891  
<http://.....>



PER GALBA IMPERATOR CAES AUG PONTIF  
MAX TRIBUNICIA POT COS DESIG II  
VETERANIS QUI MILITAVERUNT IN LEGIONI I  
ADIUTRICE HONESTAM MISSIONEM ET  
CIVITATEM DEDIT IPSIS LIBERIS POSTERIS...  
(foto e traduzione opp trascrizione e  
traduzione)



## ESEMPIO 4c. BENE ARCHEOLOGICO

### 1) didascalia essenziale

# Altare dedicato a Iside

Porto Torres (SS)

50 - 138

marmo

Ara donata a Iside da Cnaeus Cornelius Cladus come ringraziamento, forse per essere stato salvato da una tempesta in mare.

inv. 1234 ; AE 1932/63; RICIS 5190301  
<https://www.....>



### 2a) didascalia base

# Altare dedicato a Iside

Porto Torres (SS)

50 - 138

marmo

Ara donata alla dea Iside da Cnaeus Cornelius Cladus come ringraziamento, forse per essere stato salvato da una tempesta in mare.

- sulla base sono raffigurati **Iside** in forma di serpente col corpo di donna (Thermouthis), protettrice dei naviganti e del raccolto, **il dio coccodrillo Suchus/Sobek** e il dio **Sothi**, ossia la **stella Sirio**, raffigurato come un cane; tutti e tre hanno la testa ornata da un fiore di **loto**.

inv. 1234 ; AE 1932/63; RICIS 5190301  
<https://www.....>



2b) didascalia base

## Altare dedicato a Iside

Porto Torres (SS)

50 - 138

marmo



Ara donata alla dea Iside da Cnaeus Cornelius Cladus come ringraziamento, forse per essere stato salvato da una tempesta in mare.

- sulla base sono raffigurati **Iside** in forma di serpente col corpo di donna (Thermouthis), protettrice dei naviganti e del raccolto, **il dio cocodrillo Suchus/Sobek** e il dio **Sothi**, ossia la **stella Sirio**, raffigurato come un cane; tutti e tre hanno la testa ornata da un fiore di **loto**.

CN(AEVS).CORNELIV(S).  
CLADVS I(SIDI)  
V(OTVM) S(OLVIT)

*Cnaeus Cornelius Cladus  
ha sciolto il suo voto a Iside*

inv. 1234 ; AE 1932/63; RICIS  
5190301 [tps://www.....](https://www.....)



## Altare dedicato alla dea Iside



Porto Torres (SS)  
50 - 138  
marmo

Ara donata a Iside da Cnaeus Cornelius Cladus come ringraziamento, forse per essere stato salvato da una tempesta in mare.

● I **culti orientali** erano diffusi a Turris Libisonis, porto cui potevano arrivare genti e influenze sia da altre città della penisola come Pompei, sia direttamente da Alessandria d'Egitto. Si sono infatti trovate testimonianze dei culti di origine egiziana di Iside, di Bubastis, di Giove Ammone, di Serapide.

● **Iside** veniva raffigurata in diversi modi: il più diffuso nel mondo romano la vede con una lunga veste annodata sul petto, copricapo con disco e in mano il sistro (uno strumento in metallo simile a un sonaglio), oppure la fiaccola a rappresentare la luce del faro di Alessandria. Veniva anche raffigurata con corpo di animale: donna con ali di falco o busto di donna e la metà inferiore del corpo come cobra (Iside Thermouthis).

Il serpente nel mondo antico è legato alla rigenerazione della terra e alla fertilità



CN(AEVS).CORNELIV(S).  
CLADVS I(SIDI)  
V(OTVM) S(OLVIT)

*Cnaeus Cornelius Cladus  
ha sciolto il suo voto a Iside*



**fiore di loto.**  
Nell'antico Egitto simboleggiava la rinascita

la dea **Iside**  
in forma  
di serpente



**Sobek** il dio  
coccodrillo



**Sothi**, la stella  
Sirio, in forma  
di cane



### 3b; 3c) didascalìa estesa

La didascalìa può avere fondi a separare gli approfondimenti dal testo base (3b) oppure solo per strutturare le illustrazioni (3c).

## Altare dedicato alla dea Iside

Porto Torres (SS)  
50 - 138  
marmo



L'ara è stata dedicata alla dea Iside da Cnaeus Cornelius Cladus come ringraziamento, forse per essere stato salvato da una tempesta in mare



CN(AEVS).CORNELIV(S).  
CLADVS I(SIDI)  
V(OTVM) S(OLVIT)

*Cnaeus Cornelius Cladus  
ha sciolto il suo voto a Iside.*

- I **culti orientali** erano diffusi a Turris Libisonis, porto cui potevano arrivare genti e influenze sia da altre città della penisola come Pompei, sia direttamente da Alessandria d'Egitto. Si sono infatti trovate testimonianze dei culti di origine egiziana di Iside, di Bubastis, di Giove Ammone, di Serapide.

Sull'ara sono scolpiti Iside e altre due divinità.

Hanno la testa ornata da un **fiore di loto**, simbolo di rinascita



Iside in forma di serpente col corpo di donna (Thermouthis)



**Sobek** (o Suchus), il dio cocodrillo



**Sothi** o Suchus), la stella Sirio, in forma di cane

- **Iside** veniva raffigurata in diversi modi: il più diffuso nel mondo romano la vede con una lunga veste annodata sul petto, copricapo con disco e in mano il sistro (uno strumento in metallo simile a un sonaglio), oppure la fiaccola a rappresentare la luce del faro di Alessandria, o il timone mentre conduce una nave in porto, Veniva anche raffigurata con corpo di animale: donna con ali di falco o busto di donna e la metà inferiore del corpo come cobra (Iside Thermouthis). Il serpente nel mondo antico è legato alla rigenerazione della terra e alla fertilità



(3c)

## Altare dedicato alla dea Iside

Porto Torres (SS)  
50 - 138  
marmo



Ara donata a Iside da Cnaeus Cornelius Cladus come ringraziamento, forse per essere stato salvato da una tempesta in mare.

● **I culti orientali** erano diffusi a Turris Libisonis, porto cui potevano arrivare genti e influenze sia da altre città della penisola come Pompei, sia direttamente da Alessandria d'Egitto. Si sono infatti trovate testimonianze dei culti di origine egiziana di Iside, di Bubastis, di Giove Ammone, di Serapide.

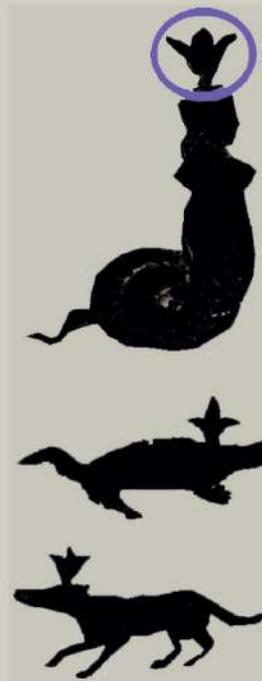
● **Iside** veniva raffigurata in diversi modi: il più diffuso nel mondo romano la vede con una lunga veste annodata sul petto, copricapo con disco e in mano il sistro (uno strumento in metallo simile a un sonaglio), oppure la fiaccola a rappresentare la luce del faro di Alessandria, Veniva anche raffigurata con corpo di animale: donna con ali di falco o busto di donna e la metà inferiore del corpo come cobra (Iside Thermouthis). Il serpente nel mondo antico è legato alla rigenerazione della terra e alla fertilità

inv. 1234 ; AE 1932/63; RICIS 5190301  
<https://www.....>



CN(AEVS).CORNELIV(S).  
CLADVS I(SIDI)  
V(OTVM) S(OLVIT)

*Cnaeus Cornelius Cladus  
ha sciolto il suo voto a Iside*



**fiore di loto.**  
Nell'antico  
Egitto simbo-  
leggiava la  
rinascita

la dea **Iside**  
in forma  
di serpente

**Sobek** il dio  
coccodrillo

**Sothi**, la stella  
Sirio, in forma  
di cane

Ulteriori informazioni, ad esempio sul culto di Iside, potrebbero essere inserite trasformandola di fatto in un pannello. La scelta va fatta in base al racconto museografico, o alla eventuale presenza di altri oggetti legati al culto isiaco - che permetterebbe di avere una sezione con un pannello introduttivo generale evitando di ripetere le informazioni nella didascalia.

## ESEMPIO 4d. BENE ARCHEOLOGICO



### 1) didascalia essenziale

#### Fronte di sarcofago con corsa di amorini

150-170 d.C

marmo

Collezione Reksten (acquisizione 1995)

Il bassorilievo raffigura una corsa di amorini in un circo, l'edificio dove si svolgevano le corse di carri trainati da cavalli.

inv. nn; <http://.....>



### 2) didascalia base

#### Fronte di sarcofago con corsa di amorini

150-170 d.C

marmo

Collezione Reksten (acquisizione 1995)

Il bassorilievo decorava la fronte di un sarcofago e raffigura una corsa di amorini in un circo, l'edificio dove si svolgevano le corse di carri trainati da cavalli.

La **corsa di carri** è stata spesso utilizzata in oggetti funerari come metafora della vita umana e del suo difficile corso con incidenti e pericoli tra le due mete, all'inizio e alla fine del giro, che si conclude con la morte.

inv. nn; <http://.....>



### 3) didascalia estesa

## Fronte di sarcofago con corsa di amorini

150-170 d.C

marmo

collezione Reksten

(acquisizione 1995)

Il bassorilievo decorava la fronte di un sarcofago e raffigura una corsa di amorini in un circo, l'edificio dove si svolgevano le corse di carri trainati da cavalli.

La **corsa di carri** è stata spesso utilizzata in oggetti funerari come metafora della vita umana e del suo difficile corso con incidenti e pericoli tra le due mete, all'inizio e alla fine del giro, che si conclude con la morte.

Non sappiamo se l'edificio raffigurato fosse il **Circo Massimo** di Roma oppure un generico circo.

Il **circo** era uno spazio a pianta rettangolare, con terminazione curva su uno dei lati corti e un edificio con i box dei cavalli fiancheggiato da torri sull'altro lato corto; sui lati lunghi e sul lato curvo si trovavano le gradinate per gli spettatori; la pista aveva una spina centrale che terminava in due mete: basamenti a semicerchio al di sopra dei quali stavano tre elementi a tronco di piramide. C'erano poi vasche per l'acqua, colonne con statue, contagiri, **tempietti**.

In questo bassorilievo si vedono i **contagiri** (uno con le uova e uno coi delfini) e una statua di Vittoria che doveva essere in cima a una colonna. La spina centrale si intravede dietro alle zampe dei cavalli.

Le corse nel circo coinvolgevano i romani con la stessa intensità che vediamo oggi per il calcio: gli atleti diventavano veri e propri **divi** ed erano pagati profumatamente.



## **C'ERA UNA VOLTA, IN UNA NOTTE BUIA E TEMPESTOSA, UNA SELVA OSCURA. MA DOMANI È UN ALTRO GIORNO!**

### **Quale racconto per quale museo?**

Ogni museo, ogni collezione, ogni pezzo della collezione, ogni edificio, ogni paesaggio contiene infinite storie da raccontare. Queste storie a volte sono evidenti e emergono da sole, ma non sempre sono esplicite o note -magari nascono nel corso degli studi per il restauro, come è successo per il racconto degli affreschi della cappella di Palazzo Altemps, una delle sedi del Museo Nazionale Romano. Trovarle ci permette di entrare nel cuore del museo e di esserne parte, di non essere più spettatori occupati in un'altra vita ma parte di un tutto di cui partecipano quelli che ci hanno preceduto vivendo altre vite e usando altri oggetti.

Nel caso di Palazzo Altieri a Gradoli, su cui si sta lavorando, siamo partiti dal dato concreto per approfondire le diverse tematiche e scegliere un possibile percorso.

I risultati verranno messi a disposizione sul sito della Direzione nei prossimi mesi.

### **chi partecipa alla narrazione?**

Si tratta di una scrittura collettiva. nel caso detto sopra il gruppo di lavoro è composto da una storica dell'arte esperta di 1500 e 1600, un gruppo di allestitori, un editor, un grafico, un'attrice esperta in narrazioni, un musicista esperto di musica Rinascimentale e Barocca. Ogni museo però avrà esigenze specifiche e potrà costituire un gruppo di lavoro su misura.

### **lo storyboard**

Il primo passo è scegliere qual'è l'argomento principale del racconto, ossia chi è "il protagonista". In questo caso stiamo valutando di scegliere come protagonista la vita negli ambienti del palazzo, a cui potremo agganciare racconti legati ai temi prescelti per l'apparato decorativo.

"vita da principi" è il filo rosso che lega gli ambienti attraversati di cui si racconta in particolare l'uso, collegando l'apparato decorativo alle scelte di chi lo aveva voluto.

### **Considerare prospettive diverse**

Il racconto non deve essere necessariamente legato agli autori delle opere, a un periodo o a uno stile. Può essere utile e stimolante immaginare **un museo a più voci**, raccontato da persone con saperi diversi, ognuna delle quali aggiunge complessità alla narrazione.

## UN ESEMPIO DI STORYBOARD PER BAMBINI: IL CICLO DELL'ACQUA NEL CENTRO VISITE DELLA RISERVA NATURALE DI ZOMPO LO SCHIOPPO (Morino, AQ)

La sceneggiatura nel caso di pannelli per bambini può essere configurata come una favola narrata in brevi fasi accompagnate da disegni.

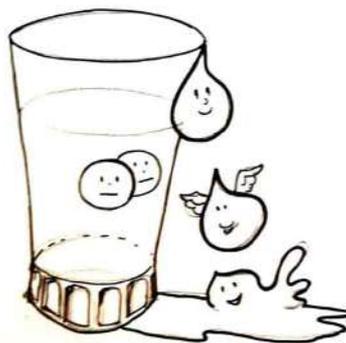
I protagonisti, in questo caso, sono le gocce d'acqua che vengono descritte come personaggi che compiono azioni spostandosi dalle case e dai campi, evaporando e ricadendo in forma di pioggia.

Si riporta lo storyboard completo (cooperativa Verdeblu). In maiuscolo gli argomenti di ogni pannello. A ogni argomento corrisponde un disegno, di cui qui si allegano alcuni esempi.

1. Questa è la nostra famiglia: tante, tantissime sorelle gemelli, uguali come gocce d'acqua. Ci conosciamo tutte: ognuna fa qualcosa, ognuna ha un compito importante

### 2. IN CASA

Alcune di noi le incontri tutti i giorni in casa: apri un rubinetto e verremo a darti il buongiorno, ti rotoleremo sul collo, ti faremo il solletico. E poi, se hai sete, ci verrai a cercare? Anche la lavatrice ha bisogno di noi metre la farina si rifiuta di fare il pane senza il nostro aiuto



### 3. CAPTAZIONE- ADDUZIONE

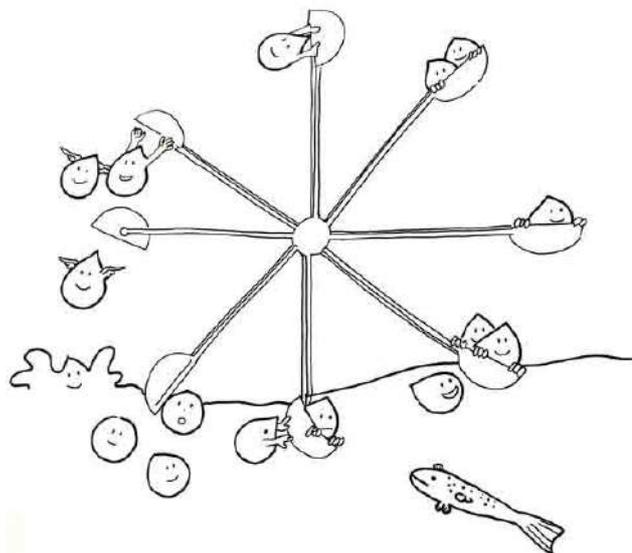
Per venirti a trovare facciamo un lungo giro che ripetiamo mille volte: scendiamo insieme dalle nuvole e ci raccogliamo in laghetti o in caverne sotterranee; da lì scivoliamo dentro lunghi tubi. Che corsa! Ci fermiamo un attimo a riposare in grandi vasche e poi via! Ripartiamo velocissime al buio. I tubi diventano sempre più stretti; quando diventano larghi come un dito eccoci arrivate nella tua casa!

### 4. COSA SAPPIAMO FARE

Siamo proprio capaci di tutto: diamo da bere ai fiori, facciamo paura al fuoco e spegnamo gli incendi, tutte insieme spingiamo le turbine della centrale elettrica. Se siamo proprio tante possiamo portare a spasso le navi e, naturalmente, il tuo canotto. Ma tu sai nuotare?

### 5. MULINO

Se esci di casa e vieni in campagna passa a trovarci! Siamo qui nel canale a spingere la ruota del vecchio mulino



## 6. CAMPI

Per attraversare i campi possiamo usare il fiume che è più largo e comodo. Ma ci sono pure tanti piccoli canali in mezzo agli orti. A noi gocce piace spiare le insalate e prendere in giro le zucche che, si sa, sono un po' stupide.



## 7. CAMPI CON PIÙ ALBERI

Man mano che si sale verso i monti il fiume diventa più stretto, sembra avere più fretta e borbotta fra sé di tutte le cose che ha da fare. Noi gocce lo chiamiamo torrente. Vedi? Eccolo che esce dal bosco.

## 8. BOSCO CON TORRENTE

Abbiamo pensato di fare musica con gli alberi del bosco. Ascolta: noi cantiamo nel ruscello e le foglie risuonano al vento. se sbagliamo una nota gli uccelli ci prendono in giro. Il picchio (lui che ha studiato) batte il becco sul tronco e tiene il tempo.

## 9. BOSCO SENZA TORRENTE

Nel fitto del bosco non c'è traccia del ruscello, eppure di acqua ce n'è tanta intorno a te. Dove? Sotto i tuoi piedi il terreno è intriso d'acqua. E gli alberi ci tirano su con le radici. Le foglie ci fanno scappare di nuovo nell'aria, trasformate in goccioline piccolissime.

## 10. BOSCO CON ANIMALI

Gli animali del bosco ci aspettano con impazienza: come farebbero a bere senza di noi loro che sono fatti di acqua per gran parte del loro peso? Chi terrebbe fresca la delicata pelle dei rospi?

## 11. RUPI

Noi gocce non abbiamo paura del buio: spesso ci capita di viaggiare per chilometri all'interno delle montagne in gallerie e grotte che noi stesse scaviamo.

## 12. CASCATA

Usciamo dalla montagna per fare incredibili tuffi: quando siamo in tante a fare un volo di metri e metri lo chiamiamo "cascata" e spruzziamo tutti quelli che si accostano. anche gli alberi vengono a farsi annaffiare. Salici e pioppi vogliono stare in prima fila!

## 13. EVAPORAZIONE

Quando il sole ci riscalda diventiamo più grandi e leggere, ci stacciamo dalle foglie o dalla superficie dell'acqua e iniziamo a salire, a salire...

## 14. EVAPORAZIONE ANIMALI

Noi possiamo volare più in alto degli insetti, più su degli uccelli; noi non facciamo fatica, nemmeno un po', e il vento ci fa viaggiare per il mondo: sapessi quante cose abbiamo visto...

## 15. GOCCE SULLA NUVOLA

Quando siamo lassù ci piace ritrovarci insieme a chiacchierare. I discorsi allegri diventano nuvole bianche, nere se sono pettegolezzi malighi. Quando l'aria è stanca di ascoltarci, si raffredda. Noi ritorniamo subito pesanti e precipitiamo sulla terra come gocce di pioggia.

## **MONITORAGGIO DEI RISULTATI**

Un monitoraggio, anche semplice, dei risultati che si ottengono man mano che si introducono cambiamenti nei sistemi di comunicazione potranno essere utili nel valutare i pro e i contro e migliorare gli elementi deboli.

Anche dopo la modifica dell'apparato di comunicazione si consiglia di utilizzare strumenti, come questionari, per verificare i risultati della visita al museo in termini di miglioramento di:

- conoscenza e comprensione,
- acquisizione di nuove abilità e capacità
- sviluppo di nuovi comportamenti e valori
- divertimento, ispirazione, creatività
- incidenza sull'attività personale e sul comportamento

## **AIUTATECI A MIGLIORARE L'ESPERIENZA MUSEALE :)**

► Inviare le didascalie da voi realizzate in modo da favorire l'accessibilità e le pubblicheremo nella sezione Allestimenti Museali del sito della Direzione generale Musei!

### **to be continued...**

Questo manuale abbreviato è un primo passo; esso precede ulteriori approfondimenti estesi all'intero ambiente museale e concernenti lo spazio fisico e il comfort dei visitatori.

In generale elenchiamo alcuni suggerimenti in pillole per piccoli miglioramenti.

tra quelli affrontati:

- revisionare i segnali per l'orientamento, inclusi quelli sonori
- riposizionare le didascalie se esse non fossero rispondenti ai criteri sopra detti, inclusi i dispositivi audio
- rivedere la narrazione: uso di linguaggio semplice, di linee cronologiche semplificate, di descrizioni del contesto
- revisionare i dispositivi ormai obsoleti o malfunzionanti (non potendo sostituirli in qualche caso potrebbe essere meglio rimuoverli)
- dotarsi di dispositivi inclusivi che adottino più linguaggi e che siano multisensoriali

tra quelli non affrontati in queste pagine:

- Rimuovere ostacoli pericolosi come gradini, porte troppo pesanti, ecc.; se si devono percorrere grandi distanze posizionare sedili e/o aree riposo a intervalli regolari
- acquisire strumenti che aiutino i disabili motori (sedia a rotelle; sedili leggeri da portare con se nella visita, ecc.)
- lavorare per un ambiente confortevole, in cui il visitatore si senta a casa, coinvolgendo il personale in modo che la relazione col pubblico sia sempre appropriata
- favorire la realizzazione di laboratori didattici per grandi e piccoli e visite guidate specifiche

## **BIBLIOGRAFIA SINTETICA**

Di seguito il riferimento a **siti web** contenenti pubblicazioni e informative in merito a comunicazione e accessibilità nei musei. Esse considerano i due fondamentali obiettivi di inclusione (permettere a tutti coloro che costituiscono la società, nella loro diversità, di partecipare totalmente alla vita e alle attività del museo) e accessibilità ossia l'abbattimento di ogni tipo di barriera: fisica, di accesso alle informazioni, sociale ed economica.

### **Linee guida per la comunicazione nei musei -DG Musei MIBAC**

<http://musei.beniculturali.it/wp-content/uploads/2017/01/Linee-guida-per-la-comunicazione-nei-musei-segnaletica-interna-didascalie-e-pannelli.-Quaderni-della-valorizzazione-NS1.pdf>

### **Smithsonian Guidelines for Accessible Exhibition Design**

<https://www.si.edu/Accessibility/SGAED>

## British council practical guide for exhibition

[https://www.britishcouncil.in/sites/default/files/guidelines\\_for\\_museum\\_display.pdf](https://www.britishcouncil.in/sites/default/files/guidelines_for_museum_display.pdf)

## Come in! handbook for museum operators

come in project - interreg

### fonti delle illustrazioni e schede esemplificative:

- catalogo della mostra "Art, and daily life in Renaissance Italy", a cura di F. Condò e F. Zalabra, Pechino 2018
- Silene *alba e Abito di Montecilfone*: catalogo della mostra Le Piante e l'uomo a cura di P.M. Guarrera: scheda 1; per l'immagine della Silene: [https://www.google.com/search?q=silene+alba&rlz=1C1VFKB\\_enIT604IT608&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj0kNqQ097iAhWpk4sKHT\\_HCJEQ\\_AUIECgB&csid=1560160666443574&biw=1024&bih=489#imgrc=aD7eRoViq\\_qZ4M](https://www.google.com/search?q=silene+alba&rlz=1C1VFKB_enIT604IT608&source=Inms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwj0kNqQ097iAhWpk4sKHT_HCJEQ_AUIECgB&csid=1560160666443574&biw=1024&bih=489#imgrc=aD7eRoViq_qZ4M):
- Iside: disegno del 1820 dalla raccolta di Girolamo Lotteri sul Museo Capitolino, <https://www.alamy.it/fotos-immagini/iside-egizia-della-dea.html>
- banner del Museo Archeologico Nazionale Domenico Ridola, Matera: foto di A. Lampis
- planimetria di Porto Torres: <https://core.ac.uk/download/pdf/33724289.pdf>; tesi di E. Petrucci
- diploma militare di *Ursarius*: foto di G. Porcu, si ringraziano G. Gasperetti e A. La Fragola
- imperatore Galba: rielaborazione grafica tratta dalla **foto** <https://www.capitolivm.it/storia-romana/dai-quattro-imperatori-alla-dinastia-flavia/>
- foto e storyboard per bambini della Riserva di Zompo lo Schioppo e del Museo "La Pietra e l'uomo" di Ausonia: si ringraziano R. Rufo - Opus Incertum studio architetti e Cooperativa Verdeblu\_
- si ringraziano il MuCiv - Roma, la Pinacoteca Nazionale di Siena, la Galleria Nazionale dell'Umbria (PG), il Museo Nazionale G.A. Sanna (SS), il Museo Nazionale di Castel S. Angelo (Roma), il Museo Nazionale di Fratta Polesine, il Museo archeologico di Altino (VE), il Museo Archeologico di Tarragona - Spagna, il Museo di Corfinio (AQ), il Museo Archeologico Nazionale di Ferrara, il Museo dell'Arma dei Carabinieri (Roma), il MNR - Roma, il MANN di Napoli.
- planimetria villa d'Este: <https://www.tibursuperbum.it/ita/monumenti/villadeste/CartinaVilladEste.htm>
- plastico di Roma di I. Gismondi; Circo Massimo.  
[http://www.museociviltaromana.it/en/collezioni/percorsi\\_per\\_sale/plastico\\_di\\_roma\\_imperiale/plastico\\_di\\_roma\\_imperiale\\_panoramica\\_con\\_aventino\\_circo\\_massimo\\_palatino\\_acquedotto\\_neroniano\\_e\\_anfiteatro\\_flavio](http://www.museociviltaromana.it/en/collezioni/percorsi_per_sale/plastico_di_roma_imperiale/plastico_di_roma_imperiale_panoramica_con_aventino_circo_massimo_palatino_acquedotto_neroniano_e_anfiteatro_flavio)

Le altre immagini, ove non figurino ulteriori indicazioni, sono opera degli autori del testo.

Per ulteriori informazioni sulla bibliografia consultata contattare F. Condò ([francesca.condo@beniculturali.it](mailto:francesca.condo@beniculturali.it))



**Direzione generale Musei**  
Servizio II - Valorizzazione

Direttore

Talitha Vassalli di Dachenhausen

redazione a cura di:

“Sviluppo della fruizione e mediazione dei musei – allestimenti museali”

Gianfranco Calandra; Francesca Condò; Tiziana Morana; Roberto Serangeli.