







Crediti

Progetto promosso dall'UICI di Basilicata in collaborazione con la Direzione Regionale Musei di Basilicata, Tactile Vision e Lettura Agevolata e il supporto sostanziale di APT Basilicata.

Realizzazione modello architettonico tridimensionale castello di Melfi

Enrico Bergonzoni, BRG Studio

Realizzazione mappa visivo-tattile del museo di Melfi

Associazioni Tactile Vision e Lettura Agevolata

Testi

Erminia Lapadula, Direttore Museo Archeologico Nazionale "M. Pallottino" di Melfi (PZ)

Traduzione inglese **APT** Basilicata

Interprete LIS Maria Mello Rella













www.museomassimopallottino.beniculturali.it www.basilicataturistica.it www.uicibasilicata.it



Dal 13 dicembre 2021 il castello federiciano di Melfi (PZ) si arricchisce di due prodotti che rendono la visita ancor più interessante e accattivante: il pannello visivo tattile del percorso museale "Massimo Pallottino"e il modello multisensoriale della dimora federiciana, entrambi installati in maniera permanente, rispettivamente all'ingresso, in biglietteria e al primo piano, nella sala I.



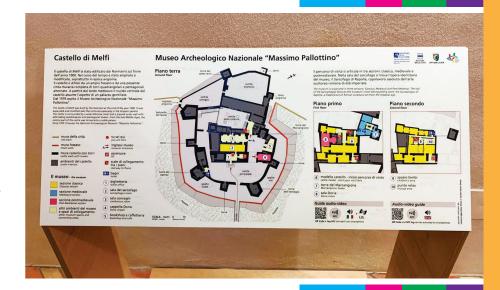
Il pannello visivo-tattile del percorso museale che emoziona e attrae il visitatore invogliandolo a proseguire, rappresenta schematicamente le piante dei tre piani del museo, con le informazioni essenziali per facilitarne il percorso di visita. È realizzato su supporto plastico, con caratteri Braille e disegni a rilievo stampati con uno speciale inchiostro trasparente, sovrapposti ad immagini e testi visibili all'occhio. In questo modo può essere letto indifferentemente sia con gli occhi che con le mani.

L'aspetto grafico della parte visiva è studiato con attenzione alla leggibilità, con testi semplici e a grandi caratteri, per fare in modo che anche le persone con una lieve minorazione visiva, le persone anziane, e in generale tutta la popolazione, possano leggere facilmente i pannelli.

Mediante qr-code e NFC (Near Field Communication) è inoltre fornita

una guida audio-video che aiuta nella lettura del pannello e ne approfondisce i contenuti attraverso varie modalità: audio per le persone vedenti e non vedenti, video per le persone sorde (con sottotitoli e traduzione dei testi in LIS - Lingua dei Segni Italiana).

Per accedere ai contenuti della guida basta avere con sé uno smartphone o un tablet con connessione internet, con installato un software di lettura per qr-code o dotato di tecnologia NFC.



Il modello architettonico multisensoriale del castello, in scala di 1:150 è ricostruito su una base in legno quadrangolare con dimensioni di circa 95 x 110 centimetri. È interamente realizzato in legno massello (con pregiate essenze di Tiglio e Noce). Il modello permette di toccare con mano le diverse parti che compongono questo prestigioso maniero e cattura, inevitabilmente il visitatore che, attraverso, i sensi può fruire di una esplorazione multisensoriale e cogliere i più minuti dettagli, che per la maestosità dell'architettura sfuggono all'occhio.

Il modello, collocato al primo piano nella sala I è stato realizzato dall'architetto Enrico Bergonzoni di BRG studio con la supervisione dell'esperto di Universal Design Rocco Rolli di Tactile Vision in collaborazione con l'associazione Lettura Agevolata. Il modello è dotato di qr-code ed NFC che rinviano ad audio video descrizioni in italiano, inglese e LIS del castello.

L'idea del progetto di comunicazione inclusiva per la valorizzazione e fruizione del patrimonio culturale, promosso da UICI Basilicata, grazie al supporto sostanziale di APT Basilicata è nata da un fortunato incontro tra il Museo e l'Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti, quando nel 2020 ha potuto toccare la mostra "Capolavori in rilievo: I sarcofagi di Atella e Rapolla".

L'occasione è stata propizia per avviare un percorso rivolto all'accessibilità per tutti che ha coinvolto una rete tra Enti, associazioni e professionisti esperti in design for all.

L'attenzione rivolta negli ultimi anni dal Ministero della Cultura, ed in particolare dalla Direzione Generale Musei, alla inclusione e all'ampliamento dell'accessibilità, sia fisica sia cognitiva e sensoriale, oltre che culturale e sociale, stimola i musei e i luoghi della cultura ad essere inclusivi e aperti a tutti.