

ATTUAZIONE INTERVENTI PNRR DIREZIONE REGIONALE MUSEI LAZIO

SCHEMA ILLUSTRATIVO PROGETTO

SEZIONE 1. ANAGRAFICA

TITOLO DELL'INTERVENTO: Rimozione delle barriere fisiche e cognitive al Museo Nazionale Archeologico di Civitavecchia: riorganizzazione accessibilità e spazi museali; rifacimento pannellistica anche attraverso creazione di percorsi digitali, strumenti digitali a supporto della visita
DENOMINAZIONE MUSEO/LUOGO DELLA CULTURA: Museo Archeologico Nazionale di Civitavecchia
IMPORTO DEL FINANZIAMENTO: € 200.000,00
CUP: F37B21000090006
RUP: Lara Anniboletti

SEZIONE 2. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

2.1 BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO E FINALITÀ

Il progetto per l'accessibilità nello specifico si impegna a dotare il museo di strumenti per la comunicazione didattica per tutti e soprattutto per visitatori in situazione di fragilità, con disabilità o a mobilità ridotta, oltre che persone con disabilità intellettiva e/o con disturbi del neurosviluppo.

I pannelli didattici, le didascalie e ogni contenuto sarà pensato con testi semplici e in due lingue, italiano ed inglese; attraverso lo strumento dell'audioguida si potrà prevedere l'implementazione con altre lingue (francese, tedesco o giapponese) per venire incontro alla sempre più eterogenea presenza di stranieri nella città che sono il 60 per cento dei visitatori del museo. Sulle didascalie è inciso a rilievo il testo braille. Sono previste audioguide del tipo OrpheoTOUCH con tecnologia Wi-fi e le tracce rilevabili tramite sensori IR posti su diverse opere o vetrine. Il contributo multimediale sarà fondamentale nel nuovo percorso didattico. La "multimedialità" rimanda ad una forma di comunicazione caratterizzata dalla compresenza e interazione di più linguaggi (testi scritti, immagini, suoni, musica, illuminazione e animazioni).

Proiezioni emozionali su schermi giganti, con suoni e commenti sonori, testi audio e /o scritti daranno all'esperienza museale un contributo speciale che potrà rendere unica e memorabile la stessa esperienza. Inoltre, nel percorso museale i video proiettati o su monitor comprenderanno la didattica in lingua dei segni (LIS) in modo da rendere comprensibili i contenuti anche ai sordi, mentre gli ipovedenti potranno usufruire di commenti audio con musiche e contributi sonori emozionanti.

L'idea dell'equipe di lavoro che ha lavorato alla stesura del progetto di allestimento e alla didattica accessibile è stata fin dall'inizio concorde nel pensare ad un museo di narrazione, che racconti in modo facilmente comprensibile, attraverso una serie di proiezioni multimediali, i temi del territorio abitato in epoca etrusca e della *Centumcellae* romana.

Più in dettaglio il percorso di queste narrazioni si svolge sui vari piani dell'edificio ed ogni piano presenta un racconto. Al piano terra, dopo aver acquistato il biglietto, il visitatore si ritrova in un grande spazio unitario a doppia altezza e sarà coinvolto nella visione della grande proiezione

sulla parete di circa 12 metri per 3. Si tratta in questo caso di una visione emozionale e immersiva, in cui è presente la parte didattica, scandita da qualche testo significativo, mentre un lieve brano sonoro musicale invade lo spazio e nelle audioguide si può avere un commento alle immagini per gli ipovedenti. Al piano ballatoio si trova la rievocazione del timpano del santuario etrusco Tempio di Punta della Vipera. La multimedialità qui si arricchisce di una nuova componente, l'interattività, che consente non solo di fruire dei contenuti didattici attraverso una dimostrazione visiva ma anche di poterli rendere esperienza vissuta facendo comprendere i contesti territoriali del tempio etrusco. Il secondo piano sarà il luogo per un racconto didattico multimediale esaustivo per Civitavecchia ed il suo territorio. Tre sistemi di videoproiezione con tecnologia di sincronizzazione *Brighsign* consentirà la fruizione attraverso proiezioni su parete delle varie tematiche ideate e pensate con il comitato scientifico.

Al piano terzo verrà allestito un espositore per un'urnetta etrusca, collocata in posizione dominante in fondo alla sala. Sulla parete verrà proiettato un video didattico che descrive brevemente l'eccezionalità dell'oggetto: la realizzazione di un modello digitale tridimensionale renderà più agevole e inclusiva la comprensione delle caratteristiche decorative, attraverso una visita immersiva dall'interno dell'opera.

Sarà consentito, agli ipovedenti, di toccare le opere esposte per conoscerle e poterle così vedere e percepire con altri sensi.

2.2 PRINCIPALI ATTIVITA' e REALIZZAZIONI PREVISTE

(Elencare sinteticamente attività e obiettivi perseguiti)

ATTIVITA'	OBIETTIVO PERSEGUITO
1.Pannelli didattici /didascalie accessibili-Linguaggio Braile	Accessibilità per target ampio possibile
2. Audioguide o videoguide/ con LiS	Accessibilità target ampio
3. Linguaggi multimediali	Accessibilità cognitiva