

Ministero della Cultura

DIREZIONE REGIONALE MUSEI EMILIA-ROMAGNA

Piano Eliminazione Barriere Architettoniche (P.E.B.A.) e progetto esecutivo ai fini del miglioramento dei livelli di accessibilità per le sedi della Direzione Musei Emilia-Romagna

finanziato dall'Unione Europea - Next Generation EU - Finanziamenti PNRR Missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura, Component 3 - Cultura 4.0 (M1C3) - Misura 1 "Patrimonio culturale per la prossima generazione" - Investimento 1.2: "Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche ed archivi".

CUP: F37B21000060001

PIANO PER L'ELIMINAZIONE BARRIERE ARCHITETTONICHE

Oggetto:

RELAZIONE GENERALE UNITO

Elaborato N.

00REL

Progettazione architettonica:

Arch. Fabio Fornasari

via Gorizia n° 25 - 40131 Bologna (BO)
tel. 335 5229468
e-mail fabiofornasari@gmail.com

Scala:

Data:

05 LUGLIO 2024

Responsabile Unico del Procedimento:

Dott.ssa Patrizia Maria Laura Cirino

RELAZIONE GENERALE INTRODUTTIVA ALL'ESECUTIVO

DOVE SIAMO?

Siamo in tanti a lavorare con gli altri e per gli altri. Siamo in molti a comprendere che il modello del mondo competitivo che mira ad abilitare e ad escludere chi non ce la fa non può essere il modello di base del museo. Se mi si permette una definizione pre-scientifica del museo potrei dire che è il luogo ideale dove esercitare quell'ascolto gentile che ci fa capire come fare innamorare del mondo anche le persone con svantaggio. Interessante è osservare come anche le definizioni di ICOM nel tempo si preoccupino sempre più di definire non la sostanza ma la relazione tra il museo e la società. In fondo è questa la definizione stessa di una museologia che ha aperto le porte allo studio delle società e delle sue popolazioni per definirsi nella dimensione della relazione. Tutto questo ci parla di un cambiamento in corso all'interno del quale ci andiamo a collocare.

CAMBIAMENTO

Spesso percepiamo il cambiamento che stiamo vivendo come una rottura con il passato, uno scarto improvviso. Spesso produce stordimento, fastidio o disorientamento. Ma direi che nel nostro caso stiamo osservando un cambiamento nella società che definirei positivo: non solo è percepibile ma è anche visibile il lavoro in corso in diversi ambiti della cultura per l'accessibilità e l'inclusione o come si preferisce dire ora, per la convivenza delle diversità, tra alterità; è tangibile e non più semplice retorica.

Questa percezione è evidente osservando l'evoluzione di concetti come mediazione, accessibilità e inclusione. Per la prima volta, all'interno di una sola generazione, assistiamo a un cambiamento netto nei luoghi della cultura, come i musei, ma anche nella società nel suo insieme. Similmente al digitale che accompagna e alimenta questo cambiamento, possiamo parlare del wellness culturale, di una idea che va oltre l'accessibilità e che sta cambiando il modo di pensare il museo, le sue collezioni, le grammatiche. Le nostre generazioni nel loro insieme partecipano a questo cambiamento in modo più o meno diretto, più o meno consapevole, ma comunque sia ne siamo tutti parte. Stiamo migrando da una cultura museale elitaria a una sempre più aperta, che riconosce nel museo non solo il luogo che conserva, tutela ed espone (valorizza) opere d'arte ma sempre più si assimila a una diversa idea di luogo, di centro culturale, di spazio che accoglie le persone. L'istituzione museale arriva in ritardo rispetto alle biblioteche; il libro non è più il centro dell'attenzione ma lo sono le persone che trovano un'ampia offerta di spazi per lo

studio, l'apprendimento e le attività comunitarie; così facendo si promuove l'inclusione sociale e l'educazione continua. Leggere un libro in prestito non costa nulla per nessuno. Tutto questo lo fa da tempo domandandosi quale sia il proprio pubblico e offrendo aprendo la possibilità a nuovi pubblici; è capace di riconoscere nel proprio pubblico esigenze, bisogni, desideri, diversità di valore. Nonostante il ritardo, anche il museo è arrivato a sentire il bisogno di aprirsi al cambiamento.

ASCOLTO GENTILE

Il museo ha assunto una postura di ascolto gentile. Cosa si intende con ascolto gentile? È l'ascolto, inteso come apertura e disponibilità verso l'altro, attraverso la gentilezza: questa si manifesta attraverso parole, posture, prossemiche e grammatiche preziose, attente e ricercate, come quelle della grande arte e della grande poesia.

Un'arte non può essere grande se non è capita e compresa da tutti. Le sperimentazioni di questi ultimi anni sono ormai entrate nei discorsi dell'opinione pubblica e molti musei lavorano e progettano in questa direzione.

Attraverso il dialogo e l'immedesimazione nei propri pubblici il museo mette in gioco non solo la razionalità dello storico (dell'arte, antica o moderna) ma anche le emozioni e il calore umano. Il Museo in questo si rassomiglia sempre più a un centro culturale che elabora relazioni: si apprende sempre, costantemente imparando tanto da tutte e tutti. Attenzione: non è un percorso compiuto o che si possa compiere una volta per tutte. Come nella maratona si passa il testimone e a ogni passaggio resta quel pensiero in più che fa crescere il museo e la società che lo sostiene.

PNRR

La progettazione del PNRR ha dato una grande spinta a questo cambiamento, creando un incontro necessario tra "domanda" e "offerta" di accessibilità che raramente si erano parlate. In particolare, ha permesso di considerare le esigenze di persone con importanti necessità comunicative, linguistiche, e di accessibilità ai musei. Questa progettazione ha incontrato amministrazioni più o meno sensibili, ma tutte hanno compreso l'importanza di dialogare e di aprirsi a queste esigenze. Anche chi ha partecipato alla progettazione ha notato come sia cambiata la sensibilità e la conoscenza delle problematiche all'interno dei musei in relazione a queste persone.

INASPETTATA ACCELERAZIONE

C'è stata una improvvisa e inaspettata accelerazione al cambiamento. Inattesa per chi si è trovato coinvolto ma che ha portato e porterà sicuramente a risultati positivi. Nonostante non tutti abbiano ancora metabolizzato tutto il processo e lo accetti solo come dovuto. Importante sia stato riconosciuto che finanziare progetti sull'accessibilità a livello pubblico non solo promuove l'inclusione sociale e l'uguaglianza all'interno di un principio di alterità, ma porta anche benefici economici, migliora l'efficienza delle risorse, aumenta la qualità della vita e non dimentichiamo che assicura il rispetto delle normative. Questi investimenti sono essenziali per costruire una società più giusta, prospera e sostenibile che ha riconosciuto nel wellness culturale obiettivi non sacrificabili. Il wellness culturale è un elemento cruciale del benessere generale che sottolinea l'importanza della cultura e delle arti nel migliorare la qualità della vita e la salute mentale degli individui. Promuovere e sostenere il benessere culturale può portare a una società più equilibrata, creativa e coesa.

In sintesi, l'accelerazione del cambiamento culturale e l'attenzione crescente verso l'accessibilità stanno trasformando i musei e la società. Investire in questi progetti è fondamentale per promuovere l'inclusione, migliorare la qualità della vita e costruire una società più giusta e sostenibile.

DAL PRELIMINARE ALL'ESECUTIVO

In chiusura di questa breve relazione, vogliamo richiamare alcuni principi presenti nel preliminare, che rimane un documento valido di accompagnamento a questa fase di approfondimento.

Il passaggio dalla fase progettuale preliminare a quella esecutiva è segnato da una riduzione degli interventi progettati, alcuni dei quali non sono oggetto della gara e quindi non sono finanziati.

Nella prima parte del lavoro era stata ipotizzata una serie di interventi volti a fornire una visione ampia, ma non conclusiva, di ciascuna area. Si era ricercata la possibilità, partendo dal riconoscimento delle possibili barriere, di creare un ambiente museale più accessibile mettendo in campo, senza limiti, diverse lavorazioni, diversi servizi, diverse forniture. Siamo partiti dalla grande complessità della sommatoria delle situazioni. Tuttavia, questa complessità ha anche permesso di individuare soluzioni più flessibili e adattabili alle diverse esigenze dei musei, promuovendo un approccio più inclusivo e sostenibile.

Quindici progettazioni differenti, una per museo. Non esiste e non deve esistere un modello ideale di museo, poiché ogni museo deve essere espressione della propria collezione, della storia del collezionismo, del contesto di origine, del contesto in

cui ha sede e di chi lo abita internamente come addetto a qualsiasi livello o come fruitore; ovviamente già questa è una idea di museo ma ha la pretesa di essere aperta, non escludente di possibilità.

Ora quel lavoro di computazione ha un doppio valore:

- è la base per lo sviluppo dell'esecutivo
- fornisce una elencazione di lavori, servizi e forniture che potrebbero essere oggetto di future progettazioni.

In ogni caso, in ogni sua parte la progettazione preliminare resta il testo teorico che aveva lo scopo di fare arrivare concetti, grammatiche importanti per la comprensione di cosa si intende per progettazione dell'accessibilità,

CARATTERISTICA DELL'ESECUTIVO

Nella progettazione preliminare, il lavoro è stato svolto con grande attenzione considerando l'intera catena dell'esperienza di visita che può generare fenomeni di inclusione ed esclusione in qualsiasi punto: dal sito di casa, la strada di avvicinamento, la soglia, una illuminazione sbagliata ecc.

La risposta progettuale preliminare è stata perciò sviluppata mantenendo distinti i singoli musei e sviluppando progettazioni di lavori misurati sui casi specifici.

Questo tipo di approccio unito agli obiettivi ha quindi portato a una elencazioni di lavori, di forniture e di servizi distinti. È stato un lavoro necessario nonostante la grande mole di lavoro perché ha permesso di comprendere non solo le diversità ma anche di definire un approccio comune per sviluppare questa progettazione esecutiva.

La risposta riguarda principalmente la dimensione mediatrice del museo affidato alla comunicazione nelle sue varie espressioni, attraverso i propri linguaggi in relazione alle sensorialità disponibili nell'essere umano: visivo, acustico, tattile.

Si sono quindi create tre aree di intervento che legano insieme i 15 musei, creando quindi la possibilità di mettere a sistema i musei e avere una migliore conduzione del processo su tre ambiti trasversali ai musei.

Per questo motivo si è sviluppata una progettazione che divide in tre LOTTI.

Questi sono:

- LOTTO 1: COMUNICAZIONE MULTIMEDIALE
- LOTTO 2: SUPPORTI MULTISENSORIALI
- LOTTO 3: ALLESTIMENTI, LOGISTICA DEI CONTENUTI

00 -ELENCO TAVOLE

00CME - COMPUTO METRICO GENERALE

00REL - RELAZIONE GENERALE

00EPU - ELENCO PREZZI UNITARI

01AP - ANALISI PREZZI UNITARIO

01CAM - CRITERI AMBIENTALI MINIMI

01CME LOTTO 1 MULTIMEDIALITÀ - COMPUTO METRICO ESTIMATIVO

01QE LOTTO 1 MULTIMEDIALITÀ - QUADRO ECONOMICO

01CSA LOTTO 1 MULTIMEDIALITÀ - CAPITOLATO SPECIALE APPALTO

02CME LOTTO2 MULRISENSORIALITÀ - COMPUTO METRICO ESTIMATIVO

02QE LOTTO2 MULRISENSORIALITÀ - QUADRO ECONOMICO

02CSA LOTTO2 MULRISENSORIALITÀ - CAPITOLATO SPECIALE APPALTO

03CME LOTTO3 ALLESTIMENTI - COMPUTO METRICO ESTIMATIVO

03QE LOTTO3 ALLESTIMENTI - QUADRO ECONOMICO

03CSA LOTTO3 ALLESTIMENTI - CAPITOLATO SPECIALE APPALTO

01 CONCEPT

02 DET - DIDASCALIA 18X18

03 DET - DIDASCALIA RAGGRUPPAMENTO 30X18

04 DET - pannello 70X30

05 DET - schema montaggio

06 DET - PITTOGRAMMI

07 DET - SEGNALETICA

08 DET - STAZIONE SENSORIALE

09 DET - TOTEM - TATTILOPLANTARE

10 DET - STAZIONE SENSORIALE

11 DET - GRANDE MAPPA TEODORICO

12 DET - MAPPE TATTILI

13 DET - MAPPE TATTILI BAGNO

14 DET - LOGES-LVE PERICOLO VALICABILE

15 DET - TATTILOPLANTARE

16 DET - LAURETUM

17 DET - RAMPA LEGNO

18 DET - TAVOLO INCLINATO

19 DET - TAVOLO CON RUOTE

20 DET OGGETTO TIPO RAMPA

LOTTO 1 - **COMUNICAZIONE INTERMEDIALE**

EDUCARE LO SGUARDO

Si vedono sempre più spesso delle installazioni audiovisive collocate nello spazio del museo per accogliere il pubblico IN VISITA.

Spesso sono brevi audiovisivi con LIS che hanno lo scopo di introdurre ai pubblici che non conoscono quali sono i comportamenti, le possibilità, i temi, i contenuti che si andranno ad incontrare lungo il percorso. Ha un grande valore in quanto prepara lo sguardo a cogliere i contenuti che si incontreranno.

Non sono lezioni storico artistiche ma possono diventare occasioni per EDUCARE lo sguardo per esplorare il museo e i suoi contenuti.

UNA CERTA IDEA DI MEDIAZIONE AUDIOVISIVA: IL FORMAT SERIALE

Con questo progetto intendiamo sviluppare un progetto di AUDIOVISIVO che abbia innanzitutto le chiavi e i codici linguistici conosciuti al momento per essere accessibile. Ma si è anche convinti che nel loro insieme, i 15 musei rappresentano un viaggio iniziato all'interno di 15 musei e che hanno l'occasione di fare un doppio servizio: offrire dei contenuti al pubblico ospite e contemporaneamente contribuire alla produzione di un audiovideo che, collezionando e presentando i singoli contributi, testimonia una costante qualità progettuale che si riconosce in ciascun luogo museale.

Si propone quindi di sviluppare un concetto che INCROCIA e ibrida il sistema della serialità del nostro tempo con il concetto di "expanded cinema" degli anni sperimentali del '900. Sulla serialità non c'è troppo da dire. Per quanto riguarda invece l'EXPANDED CINEMA si riferisce a forme di cinema che vanno oltre la proiezione tradizionale su un singolo schermo, e che incorpora performance dal vivo, installazioni immersive, interattività, e l'uso di nuovi media e tecnologie. Quindi possiamo pensare di avere delle postazioni sensoriali e audiovisive in ciascun museo che offrono la possibilità di sviluppare quel "sostituto di presenza" già introdotto nel preliminare che mi permette di sviluppare una mediazione coinvolgente.

Questa è una possibilità che si offre con questa gara. Alternativa è sviluppare le sezioni in autonomia perfetta.

OBETTIVI

In particolare non si intende suggerire semplicemente un linguaggio artistico o tecnico audiovisivo declinato nel museo ma usare lo strumento dell'audiovisivo per

creare una dimensione di inclusione e accessibilità che lega museo e comunità, museo e contesto.

In particolare si offre l'occasione di sviluppare in alcuni luoghi del museo attraverso elementi comunicativi che operano tra **crossmedialità** e **intermedialità**.

La terminologia che riguarda l'uso dei media è complessa e spesso le definizioni possono sovrapporsi, ma ci sono distinzioni chiave tra i concetti di crossmedialità e intermedialità che è utile approfondire. Ecco una spiegazione delle differenze:

La **crossmedialità** si riferisce alla distribuzione e fruizione di contenuti su diverse piattaforme e media, mantenendo una coerenza narrativa e tematica. L'obiettivo è coinvolgere il pubblico attraverso vari canali, ognuno dei quali contribuisce a un'esperienza complessiva più ricca.

E quindi:

- i contenuti sono diffusi attraverso diversi media (televisione, radio, stampa, internet, dispositivi mobili).
- La narrazione o il messaggio principale rimane coerente e unificato attraverso tutti i media utilizzati.
- Esperienza integrata: Ogni medium offre una parte dell'esperienza totale, contribuendo a una comprensione più ampia della storia o del messaggio.

L'**intermedialità** si concentra sull'interazione e l'integrazione tra diversi media all'interno di un'unica esperienza o opera. Si tratta di come i media si influenzano e si trasformano reciprocamente, creando qualcosa di nuovo e unico che non potrebbe esistere senza l'integrazione di questi elementi.

- i differenti media sono integrati e interagiscono all'interno di una singola opera o esperienza.
- lavora su una mutua trasformazione: i media non solo coesistono ma si trasformano e si influenzano reciprocamente, creando nuovi significati.
- l'opera finale è ibrida e non può essere completamente compresa attraverso l'analisi di un singolo medium.

A volte sembrano sinonimi ma in realtà contengono possibilità molto importanti per chi si occupa di accessibilità e inclusione e quindi della mediazione, della comunicazione dei contenuti all'interno di spazi culturali che mostrano oggetti, opere, pratiche di altri contesti temporali, culturali: in sintesi ci pongono a contatto con l'alterità.

LA VIA DELL'ACCESSIBILITÀ

Nella CROSSMEDIALITÀ si ha la possibilità di distribuire contenuti su diverse piattaforme (expografie, museografie, didascalie, manifesti, proiezioni, oggetto, esperienza multisensoriale, audio, lis ecc..), mantenendo la coerenza narrativa, il contenuto utile alla comprensione dell'opera. Nel caso DELL'INTERMEDIALITÀ si parla di integrazione e interazione tra diversi media all'interno di una singola opera o esperienza. Quest'ultima è utile per fare comprendere un concetto semplice: se per ogni sensorialità, capacità o abilità cognitiva si accompagna un linguaggio differente posso pensare che oltre a ripetere il messaggio declinato nei vari linguaggi, li posso anche potenziare mettendo a valore le differenze che contraddistinguono i differenti linguaggi. Un esempio per tutti le mappe tattili. Se posso toccare oggetti o loro riproduzioni, non occorre che io ripeta nello stesso modo, con le stesse parole la cosa perché rischieremmo di fare arrivare al cieco l'esperienza del vedente. Interessante è invece fare arrivare al vedente la modalità di lettura del cieco: in braille posso mettere un testo altro da quello visivo che tiene conto di questo differente sguardo, della tattilità in relazione con la cosa.

Questo è il valore che arriva considerando l'intermedialità: usare i linguaggi per portare il non dicibile attraverso la lettura dei vari codici, alfabeti, linguaggi.

FUSIONE ATTITUDINI

Il nostro obiettivo è quindi quello di coinvolgere il pubblico attraverso molteplici canali per arricchire la comprensione del contenuto o del messaggio ma anche potenziare le differenze dei singoli codici e alfabeti, creare valore creando nuovi significati e esperienze attraverso la fusione e l'interazione di diversi media letti insieme alle persone per le quali sono stati pensati.

Il tema dello sguardo è importante perché è il tema fondamentale sul quale si costruisce l'incontro: riconoscere lo sguardo dell'altro che ci parla dei codici che usa per conoscere e amare il mondo. Se voglio capire fino in fondo ho bisogno di ascoltare il cieco che legge il Braille, il sordo che legge la LIS

MEDIAZIONE: DA E VERSO I PUBBLICI

Quanto detto fa comprendere che la sala che contiene il video di accoglienza non è semplicemente il luogo del saluto ma della conoscenza reciproca delle possibilità di conoscenza e trasmissione; non solo di concetti ma anche di sguardi verso il mondo, delle possibilità di conoscenza che abbiamo anche in relazione ai soggetti coinvolti. Sentire leggere una persona in una modalità differente, vedere

comunicare con i gesti, riconoscere gli stessi concetti arricchiti dal linguaggio usato ha un valore che genera lo stupore della conoscenza.

Questo fa comprendere come nell'ambito museale, la mediazione è un processo fondamentale per facilitare l'interazione tra le collezioni, le esposizioni e soprattutto ha lo scopo di dare un senso al tempo dedicato ai visitatori.

SINTESI: FORMAT, TEMPI, DIFFUSIONE, CONDIVISIONE

Scopo è la produzione di una serialità audiovisiva, di una serie di interventi che sviluppano i contenuti che servono ai singoli musei, alle singole direzioni museali. È una serialità collocata nello spazio e nel tempo, legata ai luoghi e alle persone coinvolte.

Questi elementi vengono tenuti insieme all'interno di una regia unica che sviluppa innanzitutto un format, uno stile che si declina e che lascia una impronta all'intero sistema.

NOTE DI PRODUZIONE

Si elenca una ipotetica scheda iniziale di produzione:

TITOLO ipotetico:

CON GRAN RISGUARDO*

15 Variazioni sull'accoglienza museale

*dalla cautela del guardarsi negli occhi alla soggettività del museo

Il prodotto colleziona 30 episodi realizzati all'interno di 15 differenti musei e ha lo scopo di introdurre ai linguaggi del museo, ai suoi codici e alle persone che li usano

Note di produzione:

Numero episodi: 30 episodi per 15 musei

Durata degli Episodi: 3 minuti cadauno.

Target Audience:

- pubblici del museo
- appassionati di arte e cultura
- studenti di ogni ordine e grado
- turisti
- tutte e tutti

Format:

- Pillole documentarie con brevi interviste, narrazione e riprese nel museo.

Distribuzione:

- video interni al proprio museo
- diffusione negli altri quattordici musei come richiamo al viaggio*
- social media
- canali YouTube dedicati
- piattaforme streaming

Codici linguaggi del video

- audio-video lingua italiana
- sottotitolazione italiano
- audiodescrizione
- LIS
- PARLATO FACILE (semplificazione dei testi)
- GRAFICA momenti di comunicazione in simboli (CAA come ispirazione)

***IL RICHIAMO DEL VIAGGIO**

Ciascun audiovideo presenta i propri contenuti pensati, registrati e resi accessibili in tutti i linguaggi e codici dalla produzione video. L'insieme come detto compone un unico DOCUFILM. Ciascun museo può proiettare in alcuni momenti pillole, episodi di un altro museo per mettere in relazione e in valore la produzione e la progettazione delle direzioni. Si tratta di richiami che riportano e accomunano ricerche analoghe del museo. Esempio:

- musei archeologici
- castelli, dimore e palazzi storici
- ecc

ELENCO MUSEI ED EPISODI

*01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA -
quantità 3 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)*

*02 - FE - POMPOSA
quantità 2 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)*

*03 - FE - CASA ROMEI
quantità 2 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)*

*04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE
quantità 3 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)*

05 - BO - SAN MATTIA

quantità 2 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)

06- FC - MUSEO ETÀ NEOCLASSICA

quantità 2 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)

07 - RA - VILLA ROMANA

quantità 1 EPISODIO VIDEO (3 minuti circa cad)

08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA

quantità 2 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)

09 - RA - BATTISTERO DEGLI ARIANI

quantità 2 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)

10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE

quantità 1 EPISODIO VIDEO (3 minuti circa)

11 - RA - MAUSOLEO TEODORICO

quantità 2 EPISODI VIDEO (3 minuti circa)

12 - RA - PALAZZO TEODORICO

quantità 1 EPISODI VIDEO (3 minuti circa)

13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO DI TORRECHIARA

quantità 3 EPISODI VIDEO (3 minuti circa cad)

14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI

quantità 2 EPISODI VIDEO (3 minuti circa)

15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO

quantità 1 EPISODIO VIDEO (3 minuti circa)

LOTTO 2 - FORNITURA SUPPORTI MULTISENSORIALI

La presente gara riguarda la fornitura e la posa in opera dei materiali utili ad accrescere la leggibilità del percorso espositivo.

Si tratta di un sistema di elementi che permettono di aggiungere linguaggi e codici utili a sviluppare una comunicazione utile per essere compresi da pubblici svantaggiati: non vedenti, ipovedenti, con deficit intellettivi e altro.

Si tratta di elementi visuotattili che raccolgono lo stile grafico del museo, lo declinano all'interno di una visione che porta all'autonomia del percorso di visita.

La comunicazione visuotattile nei musei offre numerosi vantaggi per una vasta gamma di pubblici, migliorando l'accessibilità e l'esperienza complessiva della visita. Ovviamente i primi a farne uso e ad averne vantaggio sono le persone con disabilità visive. Innanzitutto perché possono utilizzare il tatto per esplorare le i contenuti e gli oggetti, migliorando la comprensione e l'apprezzamento. L'uso di descrizioni in Braille permette una migliore comprensione del contesto e delle informazioni correlate agli oggetti esposti se questi sono stati realizzati in modo corretto.

Ma non si esaurisce con le persone con cecità. Ad esempio è utile per il coinvolgimento dei bambini e degli anziani. I bambini e le bambine tendono a essere più coinvolti quando possono toccare e interagire con le mostre. Questo approccio stimola la loro curiosità e apprendimento.

Gli anziani possono trarre vantaggio dall'uso del tatto per stimolare la memoria e l'apprendimento, specialmente se hanno problemi di vista o difficoltà cognitive.

Più in generale il potenziamento sensoriale della mediazione museale porta a un miglioramento dell'esperienza educativa sviluppando gli apprendimenti multisensoriali: integrare vista e tatto arricchisce l'apprendimento, aiutando i visitatori a comprendere meglio le informazioni attraverso più canali sensoriali. Fornire opzioni tattili può quindi soddisfare una gamma più ampia di stili di apprendimento.

Si sviluppa una Connettività Emotiva quando si utilizzano diversi canali in quanto si ha l'illusione di toccare la storia. Toccare oggetti storici o artistici può creare una connessione emotiva più profonda, rendendo l'esperienza museale più memorabile e significativa.

ELENCO DEI SUPPORTI, QUANTITÀ E COLLOCAZIONI MUSEALI:

Valori finanziati dal PNRR

• FORNITURE LINEE GUIDA TATTILI (Cat 6)

Sistemi di segnalazione podotattili per la mobilità sicura.

Si utilizzano all'ingresso del museo per la segnalazione del totem di ingresso e della porta di accesso al museo. Integrati con altri sistemi confermano il punto di partenza per l'esperienza sul luogo del museo a partire dal portone di ingresso.

- NP 01 - CAMMINARE IN ESTERNO STRISCIA TATTILE CON CHIODO (TAV 15DET - 09DET)

Collocazione:

.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.03 - FE - CASA ROMEI	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.12 - RA - PALAZZO TEODORICO	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO	X Q.tà 1 - lung. 2,00

- NP 02 - CAMMINARE ALL'INTERNO STRISCIA TATTILE CON COLLANTE - CAMMINARE (TAV 14 DET)

Collocazione:

.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA	X Q.tà 1 - lung. 4,00
.03 - FE - CASA ROMEI	X Q.tà 1 - lung. 4,00
.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.12 - RA - PALAZZO TEODORICO	X Q.tà 1 - lung. 2,00
.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA	X Q.tà 1 - lung. 4,00

- NP 53 - RAMPA PIEGHEVOLE IN ALLUMINIO Rampa per Disabili Pieghevole in Alluminio Nero

Fornitura di rampa in alluminio per il superamento di gradini di piccolo dislivello.

Collocazione:

05 - BO - SAN MATTIA	X Q.tà 8
----------------------	----------

• FORNITURE STAMPE TATTILI (Cat 2)

Fornitura di materiali visuotattili, strumenti per la mediazione/comunicazione progettati per fornire informazioni sia visive che tattili, rendendoli accessibili a persone cieche, ipovedenti e vedenti. Questi materiali combinano elementi tattili come rilievi e texture con elementi visivi come colori contrastanti e testi leggibili. All'interno di queste possono essere presenti elementi per la comunicazione in Simboli (PCS - Picture Communication Symbols) o CAA (Comunicazione Aumentativa e Alternativa) che utilizza simboli grafici per rappresentare parole, frasi e concetti. Questo sistema è particolarmente utile per persone con difficoltà di comunicazione verbale, come quelle con autismo, afasia, o disabilità intellettive. I simboli PCS sono progettati per essere facilmente riconoscibili e possono essere utilizzati su supporti cartacei, dispositivi elettronici, e software di comunicazione per facilitare l'espressione e la comprensione delle informazioni.

• NP 45A - MAPPA TATTILE PER TOTEM 30 X 50 (TAV 09DET)

Si tratta della prima mappa che si incontra arrivando in fronte al museo. Porta sulla sua superficie la regola di ingaggio per entrare nell'edificio (orari), per raggiungere la sola biglietteria e il QR-CODE per agganciare le informazioni in rete. Realizzata con dispositivi a stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

<i>.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.03 - FE - CASA ROMEI</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.05 - BO - SAN MATTIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.07 - RA - RUSSI - VILLA ROMANA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.09 - RA - BATTISTERO DEGLI ARIANI</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.11 - RA - MAUSOLEO DI TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.12 - RA - PALAZZO DI TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 1</i>

- NP 36 - MAPPA TATTILE DI ORIENTAMENTO INGRESSO FORMATO 130 X 100
Tavole tattile in alluminio progettata per consentire alle persone non vedenti o ipovedenti di percepire le informazioni attraverso il tatto e contemporaneamente per ipovedenti e vedenti di osservare immagini semplificate, chiare facilmente comprensibili. Queste tavole sono realizzate in alluminio per garantire durata, resistenza e una buona conduzione termica, il che rende la percezione tattile più efficace. Il codice Braille è affiancato al codice alfanumerico in quanto entrambi si ottengono per fresatura delle lastre.

Collocazione:

<i>.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.03 - FE - CASA ROMEI</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.12 - RA - PALAZZO TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 1</i>

- NP 04 A - DIORAMA TATTILE IN ALLUMINIO DA ESTERNO GRANDE FORMATO MONTATA A PARETE CON IMPIANTO ALLONTANAMENTO VOLATILI A DOPPIO BINARIO 170X110 (TAV 11DET - 05 DET)

Modello raffigurante la stratigrafia dell'area partendo da ciò che è attualmente visibile (Palazzo Teodorico), la mappa di Sant'Apollinare Nuovo e gli scavi eseguiti all'interno dell'area che fu del palazzo di Teodorico. Il Diorama si costruisce a partire da una mappa tattile in alluminio fresata e da un modello a rilievo tredì realizzato in resina e protetto con verniciature epossidiche come da disegno indicato.

Collocazione:

<i>.12 - RA - PALAZZO TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>
-------------------------------------	-----------------

- NP 38 - PANNELLO DI COMUNICAZIONE DI SALA APPROFONDIMENTO VISUALE STAMPA SU DIBOND CON PELLICOLA PVC ADESIVA PANNELLO DI FORMATO 170X120 (TAV 11DET - 05 DET)

Tavola a stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

Collocazione:

.12 - RA - PALAZZO TEODORICO

X Q.tà 2

- NP 36A - MAPPA TATTILE DI ORIENTAMENTO INGRESSO FORMATO CM 60 X 100 (ESEMPLIFICAZIONE TAV 12DET - 05 DET)

Tavola a stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

Collocazione:

.05 - BO - SAN MATTIA

X Q.tà 1

- NP 04 - MAPPE TATTILI IN ALLUMINIO FRESATO PER ESTERNI FORMATO CM 120X80 (ESEMPLIFICAZIONE TAV 12DET - 05 DET)

Tavole tattile in alluminio progettata per consentire alle persone non vedenti o ipovedenti di percepire le informazioni attraverso il tatto e contemporaneamente per ipovedenti e vedenti di osservare immagini semplificate, chiare facilmente comprensibili. Queste tavole sono realizzate in alluminio per garantire durata, resistenza e una buona conduzione termica, il che rende la percezione tattile più efficace. Il codice Braille è affiancato al codice alfanumerico in quanto entrambi si ottengono per fresatura delle lastre.

Collocazione:

.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA

X Q.tà 1

.09 - RA - BATTISTERO DEGLI ARIANI

X Q.tà 2

.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE

X Q.tà 1

.11 - RA - MAUSOLEO TEODORICO

X Q.tà 1

- NP 45 - MAPPE TATTILI TAVOLI SENSORIALI FORMATO CM 40X50 (ESEMPLIFICAZIONE TAV 12DET - 05 DET)

Tavole per tavolo sensoriale. Consistono in una tavola testuale di 600 battute circa, una tavola con mappe e a fianco si colloca il modello tridimensionale. Le tavole sono a stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

Collocazione:

<i>.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.03 - FE - CASA ROMEI</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.05 - BO - SAN MATTIA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA</i>	<i>X Q.tà 4</i>
<i>.07 - RA - RUSSI -VILLA ROMANA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE</i>	<i>X Q.tà 5</i>
<i>.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO</i>	<i>X Q.tà 2</i>

- NP 37 - COMUNICAZIONE DI SALA FORMATO D'ANGOLO 70X100 + FORMATO 30X30 (TAV 04DET - 05 DET)

Pannelli di sala di grande formato accoppiati a piccolo formato.

Tavola a stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

Collocazione:

<i>.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO</i>	<i>X Q.tà 3</i>

- NP 37A - PANNELLI DI COMUNICAZIONE (TAVOLO SENSORIALE) formato B4

Sistema di mappe per formare album da riporre in stipo con materiali tattili del museo. Realizzato con stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine

polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

Collocazione:

<i>.05 - BO - SAN MATTIA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 3</i>

- NP 42 - COMUNICAZIONE DI SALA (DIDASCALIA) - formato cm 18x18(TAV 02
DET - 01DET - 05 DET)

Tavola a stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

Collocazione:

<i>.03 - FE - CASA ROMEI</i>	<i>X Q.tà 32</i>
<i>.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE</i>	<i>X Q.tà 16</i>
<i>.05 - BO - SAN MATTIA</i>	<i>X Q.tà 7</i>
<i>.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE</i>	<i>X Q.tà 20</i>
<i>.12 - RA - PALAZZO TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 15</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 3</i>

- NP 43 - COMUNICAZIONE DI SALA (DIDASCALIA) - formato cm 18x30 (TAV 03
DET - 01DET - 05 DET)

Tavola a stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

Collocazione:

<i>.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA</i>	<i>X Q.tà 8</i>
<i>.03 - FE - CASA ROMEI</i>	<i>X Q.tà 20</i>
<i>.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA</i>	<i>X Q.tà 18</i>
<i>.08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA</i>	<i>X Q.tà 70</i>
<i>.09 - RA - BATTISTERO DEGLI ARIANI</i>	<i>X Q.tà 2</i>

<i>.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE</i>	<i>X Q.tà 19</i>
<i>.12 - RA - PALAZZO TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 17</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 8</i>

- NP 13 - COMUNICAZIONE DI SALA MAPPA TATTILE VISUOTATTILE (DIDASCALIA)
formato 30x30
(MAPPA TATTILE BAGNO) (TAV 13 DET - 01DET - 05 DET)

La mappa tattile del bagno è collocata all'esterno del servizio igienico ed è utile per orientare sull'organizzazione spaziale dei servizi igienici
Tavola a stampa diretta digitale policroma e con la sovrapposizione di stampa a rilievo in resina con raggi UV, un metodo di stampa che utilizza resine polimeriche fotosensibili e luce ultravioletta (UV) per creare rilievi e texture su una superficie. Questo processo permette di ottenere dettagli tridimensionali precisi e duraturi.

Collocazione:

<i>.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA</i>	<i>X Q.tà 18</i>
<i>.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA</i>	<i>X Q.tà 16</i>
<i>.03 - FE - CASA ROMEI</i>	<i>X Q.tà 16</i>
<i>.05 - BO - SAN MATTIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA</i>	<i>X Q.tà 4</i>
<i>.11 - RA - MAUSOLEO TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA</i>	<i>X Q.tà 3</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO</i>	<i>X Q.tà 2</i>

• **FORNITURE MODELLI 3D (Cat 3) -**

Elementi integratori di una tattilità completa a tutto tondo di dettagli delle collezione per una conoscenza universale, globale, multisensoriali che aiuta qualsiasi pubblico a lavorare sul piano immaginativo.

- NP 44 - MODELLI DI OGGETTI DA TOCCARE PER TAVOLI SENSORIALI (TAV 08 DET)

Collocazione:

<i>.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>

<i>.03 - FE - CASA ROMEI</i>	<i>X Q.tà 3</i>
<i>.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.05 - BO - SAN MATTIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.07 - RA - RUSSI -VILLA ROMANA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.09 - RA - BATTISTERO DEGLI ARIANI</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.11 - RA - MAUSOLEO TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>

LOTTO 3 - Allestimenti

Le forniture in oggetto riguardano gli allestimenti utili all'alloggiamento dei materiali di comunicazione di sala legati al lotto relativo alle tavole multisensoriali di mediazione/comunicazione e al wayfinding (orientamento e mobilità interna all'area).

La fornitura comprende tutti gli elementi necessari per l'installazione, la collocazione, il fissaggio dei supporti negli spazi a loro destinato; inoltre sono stati pensati per accogliere in sicurezza e con garanzia di stabilità le forniture a loro destinate. Devono facilitare la lettura e l'uso degli elementi visuotattili, l'uso in sicurezza dei prodotti e garantire la possibilità di manutenzione delle segnaletiche, delle mappe tattili, dalla porta di accesso all'interno del museo. Le forniture devono garantire che le informazioni siano chiaramente visibili e accessibili a tutti i visitatori, compresi quelli con disabilità.

• ARREDI E FORNITURE METALLICHE (Cat 1)

- NP03 - TOTEM METALLICO - "Anche tu sei qui" (TAV 09DET)

Si tratta di un elemento verticale collocato nei pressi dell'ingresso e contiene tutte le informazioni per approcciare il museo. È il segnale che certifica l'arrivo al museo ed è riconoscibile in quanto ospita la mappa tattile per accedere alla biglietteria. È fissato a terra con tasselli tirafondi.

Al suo interno viene collocato il beacon che permette di comunicare con gli smartphone e indicare quindi a distanza la presenza del museo.

Collocazione:

.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA	X Q.tà 1
.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA	X Q.tà 1
.03 - FE - CASA ROMEI	X Q.tà 1
.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE	X Q.tà 1
.08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA	X Q.tà 2
.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE	X Q.tà 1
.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA	X Q.tà 1
.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI	X Q.tà 1
.15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO	X Q.tà 1

- NP03A TOTEM METALLICO - "Anche tu sei qui" - BIDIMENSIONALE (TAV 09DET)

A differenza del precedente questo pannello è di spessore minore in quanto dispone di minor spazio ma per il resto ha la stessa funzione e si fissa a pavimento nello stesso modo.

Collocazione:

.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA

X Q.tà 1

.07 - RA - RUSSI -VILLA ROMANA

X Q.tà 1

- NP03B - TOTEM METALLICO - "Anche tu sei qui" - VERTICALE SOTTILE -(TAV 09DET)

In questa versione si tratta di un pannello realizzato sempre con lamiera calandrata e verniciata a polvere ma appeso a superficie lignea di un portone metallico e ha lo scopo di accogliere la stessa tipologia di mappe tattili.

Collocazione:

.05 - BO - SAN MATTIA

X Q.tà 1

- NP03C TOTEM METALLICO ORIZZONTALE- TIPO TARGA (TAV 09DET)

Il tipo targa riprende le forme della targa dei due siti dedicati a Teodorico. La targa potrà quindi essere collocata sull'attuale struttura ma non sarebbe utile per la lettura con le mani. Quindi si propone di fissarlo alla muratura e alla cancellata rispettivamente del Mausoleo e del Palazzo

Collocazione:

.11 - RA - MAUSOLEO TEODORICO

X Q.tà 1

.12 - RA - PALAZZO DI TEODORICO

X Q.tà 1

- NP 03D - TOTEM METALLICO ORIZZONTALE- IN ACCOPPIAMENTO AL PARAPETTO ESISTENTE - (TAV 09DET)

Per il Battistero degli ariani si prevede di collocare il Totem in accoppiamento della balaustra come da tavola indicata nel titolo

Collocazione:

.09 - RA - BATTISTERO DEGLI ARIANI

X Q.tà 1

- NP05 - TAVOLO ALLOGGIAMENTO MAPPA TATTILE per ESTERNI 120 X50 CM (TAV 08DET)

Si tratta del tavolo di appoggio delle mappe tattili in alluminio fresato che.
Si tratta di oggetti in acciaio contenente in alcuni casi un sistema acustico per emanare dei contenuti audio.

Collocazione:

<i>.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.07 - RA - RUSSI -VILLA ROMANA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.11 - RA - MAUSOLEO TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>

- NP05A - TAVOLO ALLOGGIAMENTO MAPPA TATTILE PER INTERNI SU RUOTE (TAV 19DET)

Per geometria e materiali hanno la forma del tavolo da esterno. Dovendo prevedere lo spostamento lungo le sale dei musei si arricchiscono di ruote per potersi spostare in sicurezza.

Collocazione:

<i>.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.05 - BO - SAN MATTIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.10 - RA - SANT'APOLLINARE IN CLASSE</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>

- NP 05C - TAVOLO ALLOGGIAMENTO MAPPA TATTILE PER INTERNI CON PIANO DI POSA INCLINATO 120x80 (TAV18)

Il tavolo si declina negli interni di palazzo Milzetti nella versione d'appoggio. Il museo ha già numerosi tavoli che potranno ospitare il leggio che agevola la lettura della tattilità.

Collocazione:

<i>.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
---	-----------------

- NP 05D - TAVOLO ALLOGGIAMENTO MAPPA TATTILE PER ESTERNI IN ACCOPPIAMENTO A PARAPETTO ESISTENTE (TAV 10DET)

Nell'esterno del battistero, per salvaguardare l'integrità architettonica dello spazio, si accoppia al parapetto il piano per appoggiare la mappa tattile e il modello tattile e gli schemi. Questi raccontano il battistero senza aggiungere nuovi oggetti nello spazio ma estendendo il parapetto esistente.

Collocazione:

.09 - RA - BATTISTERO DEGLI ARIANI

X Q.tà 1

- NP 54 - SUPPORTO A PAVIMENTO PER LE DIDASCALIE 18x18 (TAV 17DET)

Supporto stativo metallico verticale come da disegno

Collocazione

.05 - BO - SAN MATTIA

X Q.tà 7

• **FORNITURE LIGNEE (Cat 4)**

Si tratta di piccoli interventi lignei asportabili per permettere alle persone con disabilità motorio di superare dislivelli escludenti o stigmatizzanti

- PROFILO DI RACCORDO (TAV 13DET)

.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE

X Q.tà 3

- NP 52 - RAMPA IN LEGNO DI ACCESSO (TAV 13DET)

Collocazione:

.08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA

X Q.tà 1

- NP 50 - CORDOLO PER RAMPA - BATTIPIEDE (TAV 13DET)

Collocazione:

.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA

X Q.tà 3 larg. 1,50

X Q.tà 2 larg. 1,20

• **FORNITURE TECNOLOGICHE (Cat 5)**

- NP 51 - MONITOR - TV LED DA INTERNO

La fornitura dei monitor permette di diffondere i contenuti sviluppati con il lotto 1: comunicazione intermediale.

Collocazione:

<i>.01 - FE - MUSEO ARCHEOLOGICO FERRARA</i>	<i>X Q.tà 3</i>
<i>.02 - FE - POMPOSA - ABBAZIA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.03 - FE - CASA ROMEI</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.04 - FE - CASA MINERBI DAL SALE</i>	<i>X Q.tà 3</i>
<i>.05 - BO - SAN MATTIA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.06 - RA - FAENZA - MUSEO ETA' NEOCLASSICA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.08 - RA - MUSEO NAZIONALE DI RAVENNA</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.11 - RA - MAUSOLEO TEODORICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.13 - PA - LANGHIRANO - CASTELLO TORRECHIARA</i>	<i>X Q.tà 2</i>
<i>.14 - PA - SPEZIERIA SAN GIOVANNI</i>	<i>X Q.tà 1</i>
<i>.15 - FC - SARSINA - MUSEO NAZIONALE ARCHEOLOGICO</i>	<i>X Q.tà 1</i>

FORNITURE DA VIVAISTA (Cat 8)

- E15007C - PARETE DIVISORIA CON LAURUM IN OLLA CERAMICA (TAV 16 DET)
Messa a dimora di piante comprensiva di fornitura della stessa, scavo,
piantagione, reinterro, formazione di conca e fornitura e collocamento di palo
tutore di castagno

Collocazione:

<i>.07 - RA - RUSSI -VILLA ROMANA</i>	<i>X Q.tà 7</i>
---------------------------------------	-----------------