«Illuminazioni» (ISSN: 2037-609X), n. 52, aprile-giugno 2020

Annamaria Curatola

EMOZIONARTI. PINACOTECA MULTISENSORIALE: SUONI, PROFUMI, SAPORI E SENSAZIONI TATTILI ALLA SCOPERTA DELL'ARTE

ABSTRACT Il museo è un luogo di tutti e per tutti?

Le metodologie di approccio ai beni ambientali e culturali, quando correlate alla messaggistica visuale e/o verbale, tendono ad "escludere", anziché a creare momenti di cultura "inclusiva", soprattutto a livello di conoscenza identitaria, individuale e collettiva.

Diventa quindi fondamentale riuscire a ri-disegnare nuovi e interessanti scenari di condivisione e di riproducibilità dell'esperienza museale, proiettabili in contesti dinamici ed evolutivi più aperti e progettati secondo criteri di armonizzazione, funzionalità e universalità.

Può una persona cieca emozionarsi dinanzi ad un'opera pittorica?

Il progetto Emozionarti, nato per dare risposta a questo interrogativo, consente di trasformare i musei in ambienti educativi e formativi, il cui oggetto "didattico" è sì la conoscenza dell'arte nelle sue svariate manifestazioni, ma lo è soprattutto l'emozione. Viene così proposta un'occasione formativa nuova, dinamica e ricca di

sollecitazioni sensoriali: un tripudio di suoni, profumi, sapori e sensazioni tattili che coinvolgono le persone rendendole protagoniste dell'opera stessa. Un progetto così pensato è in grado di donare alla città ed al territorio un servizio per chiunque desideri vivere il museo come un luogo di apprendimento e di ricerca, con un'attenzione sempre vigile e costantemente rivolta verso le fasce più fragili della popolazione.

Parole chiavi: Museo – Cultura Inclusiva - Identità – Disabilità – Persona cieca

ABSTRACT. Is a museum a place of and for everyone?

Approaching Methodologies towards Cultural and Environmental Heritage, especially if related to visual and verbal ways of communication, tend to "exclude" rather than create episodes of "inclusive" culture when it comes to building up individual and collective identity.

Therefore, the re-building of new and interesting events through which people can share and reproduce their experience at the museum is of essential importance. Such events should be carried out in dynamic, intelligent contexts, conceived through different criteria: harmony, functionality and universality.

Is it possible for a blind person to be moved by a work of art?

Not only does the project “Emozionarti” answer this question but it also allows museums to be transformed into didactic environments whose aim is that of conveying emotions. All of it is combined with the educational aim of giving people knowledge of art in all its forms. A new educational plan is offered. It is dynamic and full of artistic interactions of great sensitive sharing: an assault on the senses carried out through sounds, perfumes, tastes and tactile sensations that overwhelm people making them feel as if they were the protagonists of the work of art itself. Such project gives the city and the surrounding environment the possibility to offer a different experience to those who want to perceive the museum as a learning environment. Moreover, great and constant attention to the most vulnerable brackets of the population is guaranteed.

Keywords: Museum - Inclusive culture – Identity – Disability - Blind person

1. La funzione didattica educativa dei musei

Il termine “museo”, sotto un profilo etimologico, affonda le proprie radici nella mitologia greca, segnatamente nel rapporto tra le Muse e la loro madre. Sempre in epoca antica, storicamente “museo” era anche il nome dell’istituzione culturale di

Alessandria d'Egitto, che nel terzo secolo a.C. era divenuto luogo di raduno, di incontro e di confronto tra studiosi[1].

In chiave moderna, il concetto di museo è quanto mai vivo ed attuale, sotto una duplice veste: la prima, più tradizionale e più "immediata", è quella legata alla sua origine, relativa pertanto alla conservazione, alla sacralità, alla stessa morte; l'altra concerne invece un'immagine diversa, afferente un'accezione più moderna del museo, rivolta alla sua funzione sociale ed educativa.

L'approccio che si è delineato in questi ultimi anni ha avvertito la necessità di affiancare alla tradizionale funzione di tutela e conservazione del patrimonio culturale, proprio quella didattica ed educativa: in quest'ottica, viene consentito a musei straordinari, finora rimasti vuoti, di potere finalmente "rivivere", "rianimarsi", aprendosi in tutta la propria ricchezza a questa nuova dimensione formativa, divenendo così centri privilegiati di educazione permanente.

Non bisogna volgere lo sguardo al museo come un ambiente elitario, di studio ed apprendimento per pochi, ma come un luogo il cui destinatario sia un pubblico molto più ampio e variegato, in continuo divenire, anche in termini di categorie anagrafiche, sociali, culturali, con una risposta che diviene sempre più complessa perché più complesse sono le istanze ed i bisogni dei soggetti cui ci si rivolge.

[1]M. Tosi, *Dizionario enciclopedico delle divinità dell'antico Egitto*, vol. 2, Ananke, Torino 2011.

Nel *Codice etico dell'ICOM per i Musei* redatto dall'*International Council of Museums* il museo è una «istituzione permanente senza scopo di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo. È aperto al pubblico e compie ricerche che riguardano le testimonianze materiali ed immateriali dell'umanità e del suo ambiente: le acquisisce, le conserva e le espone ai fini di studio, educazione e diletto»[2].

In quest'ottica, la didattica museale riveste un ruolo preminente e di fondamentale importanza, muovendo da un confronto continuo, da una riflessione costante ad opera di quanti cooperano all'interno del museo.

Ad esempio, si consideri di affidare il catalogo di una mostra museale ad un manipolo di giovani, nell'imminenza di un'importante inaugurazione, demandando loro il compito di condurre un gruppo in visita guidata, dopo avere "memorizzato" alcuni dati museali utili. In questo caso, forse si è raggiunto l'obiettivo immediato di soddisfare le esigenze dei visitatori, ma senza dubbio non si è fatta didattica e non si è conseguito alcun obiettivo didatticamente valido.

Il piano dell'attività deve essere strutturato secondo criteri e canoni ben precisi, raccogliendo documentazioni circa i contenuti, gli obiettivi, le strategie e selezionando i materiali ritenuti di possibile ausilio; è altresì necessaria un'accurata riflessione in ordine alle modalità da seguire, invitando gli educatori ad anticipare i potenziali rischi insiti nelle loro pratiche.

[2]I.C.O.M., *Codice etico dell'ICOM per i Musei*. Milano/Zurigo 2009. http://www.icom-italia.org/traduzione-italiana-codice-etico/ Ultima visualizzazione 30 aprile 2020.

Nelle pratiche quotidiane è compito degli educatori preparare i piani delle attività, progettati secondo un modello lineare e prescrittivo che faccia da contraltare rispetto ad un modello descrittivo e ciclico; nel patrimonio di un valido educatore devono rientrare, per un verso, gli strumenti e le procedure didattiche e, per altro verso, una comprovata capacità di sapere come e quando intervenire al verificarsi di determinate situazioni[3].

Delineate tali esigenze, emerge chiaramente come in Italia vi sia carenza di percorsi formativi adeguati ed idonei a preparare la figura di un "mediatore didattico" esperto di relazione educativa all'interno dei musei.

Le strategie importanti da utilizzare in ambito museale sono: A) Pianificazione: processo determinato da requisiti di competenza, che partono dall'analisi di una particolare situazione educativa, per poi tracciare gli obiettivi e le modalità attraverso cui conseguirli in termini di tempo e condizioni, per poi studiare procedure valutative utili per capire l'efficacia dell'azione. La pianificazione riguarda la scelta dei contenuti, lo svolgimento delle azioni, l'organizzazione delle situazioni di apprendimento e la divisione dei tempi in compiti ed attività, includendo al suo interno la conoscenza di teorie e principi educativi oltre che di tecniche, strumenti e metodologie pedagogiche. B) Progettazione: mira in qualche modo a guidare le azioni future, esaminando una fase pre–attiva, una inter–attiva e una post–attiva e si

[3]M.T.B. Brizza**,** *Immaginare il museo: riflessioni sulla didattica e il pubblico*. Vol. 760. Editoriale Jaca Book, Milano 2007.

configura come una fase che, per sua stessa natura, necessita di essere rivisitata ed aggiornata in maniera continuativa. C) Programmazione: è un'azione posta in essere per svolgere l'azione didattica, che ingloba alcune variabili come i fruitori, la loro formazione, i loro bisogni, il loro aspetto motivazionale, la durata della proposta, nonché le modalità di apprendimento.

Altrettanto importanti, in ambito museale, sono certamente la valutazione dell'attività, le prestazioni e i servizi didattico–museali, le intenzioni e le dichiarazioni.

2. La valutazione in ambito museale

La valutazione consiste nel tentativo di spiegare la realtà dei servizi educativi offerti: per un verso, è volta ad illustrare comportamenti e procedure degli attori coinvolti, per altro verso si pone come un tentativo di apportare modifiche allo scenario iniziale, rispetto al raggiungimento degli obiettivi sperati, puntando sui requisiti di competenze e professionalità.

La valutazione di regola parte da norme condivise tra i professionisti, le forme di valutazione sono realizzate dai vari enti preposti, che si soffermano sulla pertinenza,

sull'efficienza e sulle risultanze dei loro interventi, dopo avere predeterminato dei pubblici variegati ed eterogenei tra loro cui rivolgere il messaggio.

La valutazione abbraccia i diversi campi inerenti le risorse umane, i servizi, i bisogni, gli usi, la qualità e gli indici di soddisfazione; per valutare i servizi, però, occorre raccogliere informazioni sulla loro qualità cercando di capire quali siano gli elementi e le circostanze utili a favorire condizioni di apprendimento soddisfacenti per ciascun utente[4].

È quindi fondamentale che il museo vada oltre la mera autoreferenzialità e inizi a prestare attenzione ai pubblici cercando di ascoltare e soddisfare i loro bisogni; è importante porre l'accento sugli atteggiamenti e sui costumi dei visitatori e non, al fine di conoscere meglio il pubblico cui ci si rivolge e favorire scelte culturali idonee ad incrementare gli standard qualitativi dei servizi offerti, volgendo lo sguardo alle istituzioni museali anche come poli di apprendimento.

Acquisire una maggiore conoscenza del proprio pubblico, consente infatti di poter offrire una gamma eterogenea di contributi ed esperienze in cui sarà più agevole per ogni utente riuscire a "rivedersi", con le proprie esigenze ed i propri "desiderata". Il primo passaggio utile allo scopo, è quello di osservare gli atteggiamenti dell'utenza durante la visita, i comportamenti che il pubblico assume di fronte ai reperti e alle opere, l'uso degli spazi e dei servizi messi a disposizione. Diventano quindi

[4]A. Nuzzaci, *Il Museo come luogo di apprendimento*, Pensa Multimedia, Lecce 2006.

importantigli strumenti di rilevazione: le valutazioni dei programmi e degli itinerari didattici, le indagini eseguite sui visitatori pianificati sono di ausilio per comprendere meglio criticità e punti di forza. In tale contesto, l'istituzione museale ed il pubblico devono instaurare un dialogo proficuo per entrambi gli attori, cosicché il museo, per un verso, possa compiere la propria funzione educativa e l'utente, dal canto suo, veda nel museo un ambiente più "familiare" e non distaccato, in cui la visita rappresenti un'esperienza formativa, sia dal punto di vista emotivo che cognitivo. Non solo. Bisogna rivolgere tali strumenti di rilevazione anche nei confronti dei non visitatori, cosicché si possa approfondire e meglio comprendere la loro mancata frequentazione, nell'ottica di un loro futuro coinvolgimento.

3. Museo, tecnologie ed inclusione

La diffusione della tecnologia in ogni ambiente del vivere quotidiano, abbraccia anche la realtà museale, dove la gestione, la sicurezza, la conservazione, la mediazione, la comunicazione e la stessa accessibilità sono sempre più all'avanguardia sotto il profilo tecnologico. Nel 1947, lo scrittore e politico francese Andrè Malraux (1901-1976) nel suo libro *Le musée imaginaire*[5], descrive un museo "senza muri" che potesse contenere tutte le opere d'arte del mondo preconizzato così

[5]A. Malraux, *Le musée imaginaire*, Gallimard, Parigi 1947.

quello che le *digital humanities*[6] porteranno a compimento soltanto in epoca più recente. L'ibridazione con il digitale delle discipline umanistiche diventa la chiave di lettura dei processi di produzione e di fruizione culturale, alla luce dei nuovi strumenti, dei metodi e degli ambienti tecnologici che popolano i contesti di apprendimento nell'era digitale.

In particolare, il ricorso sempre maggiore alle tecnologie per l'inclusione museale[7] è legato agli strumenti in grado di superare ogni tipo di barriera (*fisica, cognitiva, sensoriale*), oltre alla capacità di rivolgersi a tutti i destinatari, quindi non soltanto ad un pubblico con disabilità, ma anche a giovani e meno giovani, bambini, famiglie, stranieri.

Bisogna adoperarsi per promuovere e favorire strategie per l'inclusione, come può essere l'implementare percorsi specifici, realizzare un approccio accogliente o adottare una comunicazione chiara ed efficace. In sostanza, la disabilità può rappresentare un ostacolo alla fruizione, nel momento in cui il contesto e le condizioni ambientali non risultano in grado di offrire il riscontro atteso e desiderato.

---

[6]J. T. Schnapp, *Digital Humanities*, Egea spa, Milano 2015.

[7]F. Izzo, *Musei e tecnologie: Valorizzare il passato per costruire il futuro*, CEDAM, Padova 2017.

4. Il Progetto "Emozionarti"

Nel volgere lo sguardo verso progetti che abbiano nell'accessibilità e nell'inclusione il proprio leit motiv, si è pensato di strutturare un'iniziativa che vedesse il coinvolgimento del sociale: così è nata la realizzazione del Progetto *EmozionArti. Pinacoteca Multisensoriale: suoni, profumi, sapori e sensazioni tattili alla scoperta dell'arte*.

In quest'ottica, fra i tanti, hanno apportato un contributo proficuo la Soprintendenza per i Beni Archeologici della Calabria, l'Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedent Onlus (Uici), la Federazione Italiana per il Superamento dell'Handicap (Fish), l'Associazione Nazionale privi della vista ed ipovedenti (Anpvi), l'Accademia delle Belle Arti "FIDIA" di Stefanaconi (VV), l'Associazione Culturale Musicale "Canta e Cammina", l'Associazione Comenius, lo Studio Legale avv. Antonino Chirico (RC). Tutti insieme hanno supportato l'idea della sottoscritta che,

nella qualità di docente di pedagogia e didattica speciale presso l'Università degli Studi di Messina, si occupa già da diversi anni di cultura dell'accessibilità e, ormai da diverso tempo, si spende con entusiasmo in iniziative museali e progetti educativi.

Tutti i partner, dai professionisti ai singoli Enti ed associazioni, hanno reso possibile l'attuazione di una fattiva opera sinergica, ai fini dell'implementazione della pinacoteca multisensoriale.

Altrettanto preziosa è stata la collaborazione di alcuni studenti di Pedagogia Speciale (corso di Laurea in Psicologia) e di Pedagogia del Turismo (corso di Laurea in Scienze del Turismo) dell'Università di Messina e dei corsi di Laurea in Restauro, in Cinematografia e Scultura dell'Accademia Fidia.

La location teatro dell'evento è stata la splendida cornice del Museo Archeologico di Reggio Calabria, in cui l'iniziativa è stata realizzata nei giorni 9 e 10 giugno 2014, dopo diversi mesi di preparativi, incontri e confronti di varia natura.

Si è trattato indubbiamente di un'occasione importante per focalizzare l'attenzione sull'accessibilità nei luoghi di interesse culturale e stimolare interessanti riflessioni sul tema. I principali fruitori sono state le persone cieche ed ipovedenti, ma hanno sposato l'idea, con grande partecipazione, anche bambini senza disabilità sensoriale ed adulti normodotati di diverse fasce d'età, che si sono lasciati attrarre in un'atmosfera magica e suggestiva.

Il Museo Archeologico della Magna Grecia di Reggio Calabria, per due giorni ha scoperto sapori nuovi, culture e conoscenze inedite, divenendo così un luogo magico, in cui è stato "disegnato" un vero e proprio percorso multisensoriale, con l'abbattimento delle varie barriere, non soltanto architettoniche. Sono proprio tali barriere che nei percorsi museali spesso sono di ostacolo ad una completa fruizione del sapere e del conoscere.

Il percorso museale è stato un veicolo significativo per stimolare una vasta gamma di esperienze e di sollecitazioni ad ogni utente avvicinatosi al pulsare di tali emozioni.

Nell'occasione, attraverso la conoscenza e la "visita" di otto opere pittoriche, il visitatore è stato letteralmente "catapultato" dentro l'opera stessa, vivendo, sentendo e toccando le medesime sensazioni ed emozioni vissute dall'artista nella realizzazione del capolavoro.

4.1 Sviluppo ed implementazione del progetto

All'ingresso, ogni visitatore veniva invitato a togliersi le scarpe; poi veniva bendato, perchè ogni passo doveva essere scandito grazie alla guida, grazie al contributo di un accompagnatore. Il visitatore così veniva letteralmente condotto e "guidato per mano" all'interno di ogni opera pittorica, affinchè potesse dialogare con essa, interagire ad ampio respiro, affinchè potesse viverne insomma i contenuti e le emozioni trasmesse, divenendo un tutt'uno con essa.

Si veniva rapiti dagli odori, conquistati dai sapori, sequestrati dalle emozioni. Ogni visitatore era condotto per mano da competenti "guide", attente alle varie esigenze e sensazioni degli utenti.

Spazi e luoghi realizzati “oltre le barriere” sensoriali, architettoniche, culturali, comunicazionali e linguistiche, costituiscono un veicolo fondamentale tramite il quale stimolare la conoscenza di saperi diversi; inoltre, rappresentano un’occasione preziosa per attenuare le distanze che di regola separano le persone e l’arte.

La conformità ai criteri dell’Universal Design (Equità, Flessibilità, Semplicità, Percettibilità delle informazioni, Tolleranza all’errore, Contenimento dello sforzo fisico e Dimensione e Spazio per l’avvicinamento) ha fatto da apripista all’iniziativa;

la realizzazione del progetto multisensoriale è stata ispirata dai criteri di armonizzazione, sulla base della funzione metacognitiva delle sensazioni.

Sono state ben otto le opere scelte per questo percorso, e segnatamente:

1. *Bacco* - opera realizzata da Caravaggio, pseudonimo di Michelangelo Merisi (1571-1610) - conservata presso la Galleria degli Uffizi, Firenze;
2. *Narciso* - opera realizzata da Caravaggio - conservata presso il Palazzo Barberini, Roma;
3. *Stagno delle ninfee, armonia Verde* (*Le bassin aux nymphéas, harmonie verte*) opera realizzata da Claude Monet (1840-1926) - conservata presso il Musée d’Orsay, Parigi;
4. *La lezione di danza (La Classe de danse*) - opera realizzata da Edgar Degas (1834 - 1917) - conservata presso il Musée d’Orsay, Parigi;

5. *L'urlo (Skrik)* - opera realizzata da Edvar Munch (1863 - 1944) - conservata presso la Galleria Nazionale, Oslo;
6. *Il Bacio (The Kiss)* - opera realizzata da Francesco Hayez (1791 - 1882) - conservata presso la Pinacoteca Brera, Milano;
7. La tempesta di neve (*Snow Storm)* - opera realizzata da William Turner (1775 - 1851) - conservata presso il Museo Tate, Londra;
8. *La Vucciria* - opera realizzata da Renato Guttuso (1911 - 1987) - conservata presso il Palazzo Steri, Palermo.

4.2 Conclusioni

Nell'ambito della Città Metropolitana di Reggio Calabria, senza dubbio la Pinacoteca Multisensoriale ha rappresentato una novità assoluta; d'altronde, si è trattato del primo progetto non solo per il territorio reggino, ma anche su scala nazionale ed internazionale.

L'iniziativa ha regalato alla città ed alla collettività tutta, un'occasione preziosa per tutti coloro che volessero instaurare con il museo un rapporto ed un'interlocuzione particolare, guardando ad esso come un significativo "momento" esperenziale, di apprendimento e di ricerca, con particolare attenzione nei confronti delle fasce più

fragili e, nel contempo, con lo sguardo proteso anche nei confronti dei potenziali turisti da attirare. "*EMOZIONARTI*" è stato un progetto fortemente innovativo che è riuscito ad integrare "arte, conoscenza, cultura ed emozioni", pertanto guardando "ben oltre" la tradizionale esperienza meramente tattile.

L'esperienza è stata fondamentale sotto il profilo dell'approccio multisensoriale all'arte e ai relativi beni culturali; in tale ottica, è stato rilevante lo spirito di squadra e di forte condivisione con cui ognuno ha messo a disposizione conoscenze e competenze in vista dell'importante obiettivo di valenza sociale e culturale.

La *Giornata internazionale dei diritti delle persone con disabilità del 2019,* svoltasi nella location del Palazzo Poli di Roma, durante il seminario "*Arte e Tecnologia per l'accessibilità. Tradurre la pittura: incisioni e quadri tattili*", è stata l'occasione per una seconda edizione, sebbene in forma ridotta, del Progetto Emozionarti; stavolta l'iniziativa è stata organizzata dal corso di Laurea di Storia dell'arte dell'Università di Torvergata, in collaborazione con l'Istituto per la grafica di Roma.

Rispetto alle opere già protagoniste, ne è stata presentata una nuova, "La Maddalena penitente" di Caravaggio, unitamente alla realizzazione di un laboratorio pittorico, tramite cui le persone cieche sono divenute "*Pittori in erba per un giorno"*.

In questa circostanza, i protagonisti sono stati alcuni studenti dell'Accademia di Belle Arti di Reggio Calabria, coordinati dalla sottoscritta ed accompagnati dal professore Remo Malice.

Durante l'evento l' opera è stata proposta anche nella mostra "*Con tatto e con vista", in cui*, insieme ad altre due opere, era prevista altresì l'esposizione del capolavoro pittorico di Caravaggio mediante una tavola tattile e una stampa di traduzione dagli stessi dipinti, corredata da apparati didattici e pannelli esplicativi in Braille.

L'iniziativa certamente ha costituito un momento significativo di condivisione e, soprattutto, di confronto circa l'implementazione di metodologie e tecniche di lavoro.

Attraverso un proficuo lavoro di rete e un notevole scambio di contributi esperienziali, si sono create le basi per realizzare ricerche condivise, che potessero offrire una pluralità di risposte alle varie istanze, così promuovendo benessere sociale, evidentemente nel rispetto delle specificità e dell'autonomia delle singole posizioni. Ne è scaturita un'ampia riflessione riguardo l'importante tema dell'accessibilità e dell'inclusione, che è esitata nel conseguimento di risultati "al di sopra delle aspettative".

L'auspicio concreto è quello di potere riuscire a strutturare una Pinacoteca Multisensoriale permanente e tecnologicamente avanzata, realizzando un progetto

che, rispetto a temi fondamentali come fruizione ed accessibilità, sappia essere all'avanguardia.

Tutto ciò pare possibile e realistico, sia alla luce di quello che è stato il contributo innovativo del percorso multisensoriale, sia avendo riguardo ai significativi ulteriori sbocchi da potere ancora implementare.

BIBLIOGRAFIA

I.C.O.M. (2009), *Codice etico dell'ICOM per i Musei*. Milano/Zurigo. http://www.icom-italia.org/traduzione-italiana-codice-etico. (30 aprile 2020).

Izzo F. (2017), *Musei e tecnologie: Valorizzare il passato per costruire il futuro*, Padova, CEDAM.

M.T.B. Brizza (2007), *Immaginare il museo: riflessioni sulla didattica e il pubblico*. Vol. 760, Milano, Editoriale Jaca Book.

Malraux A. (1947), *Le musée imaginaire*, Parigi, Gallimard.

Nuzzaci A. (2006), *Il Museo come luogo di apprendimento*, Lecce, Pensa Multimedia.

Schnapp J. T., *Digital Humanities*, Milano, Egea spa.

Tosi M. (2011), *Dizionario enciclopedico delle divinità dell'antico Egitto*, vol. 2, Torino, Ananke.