

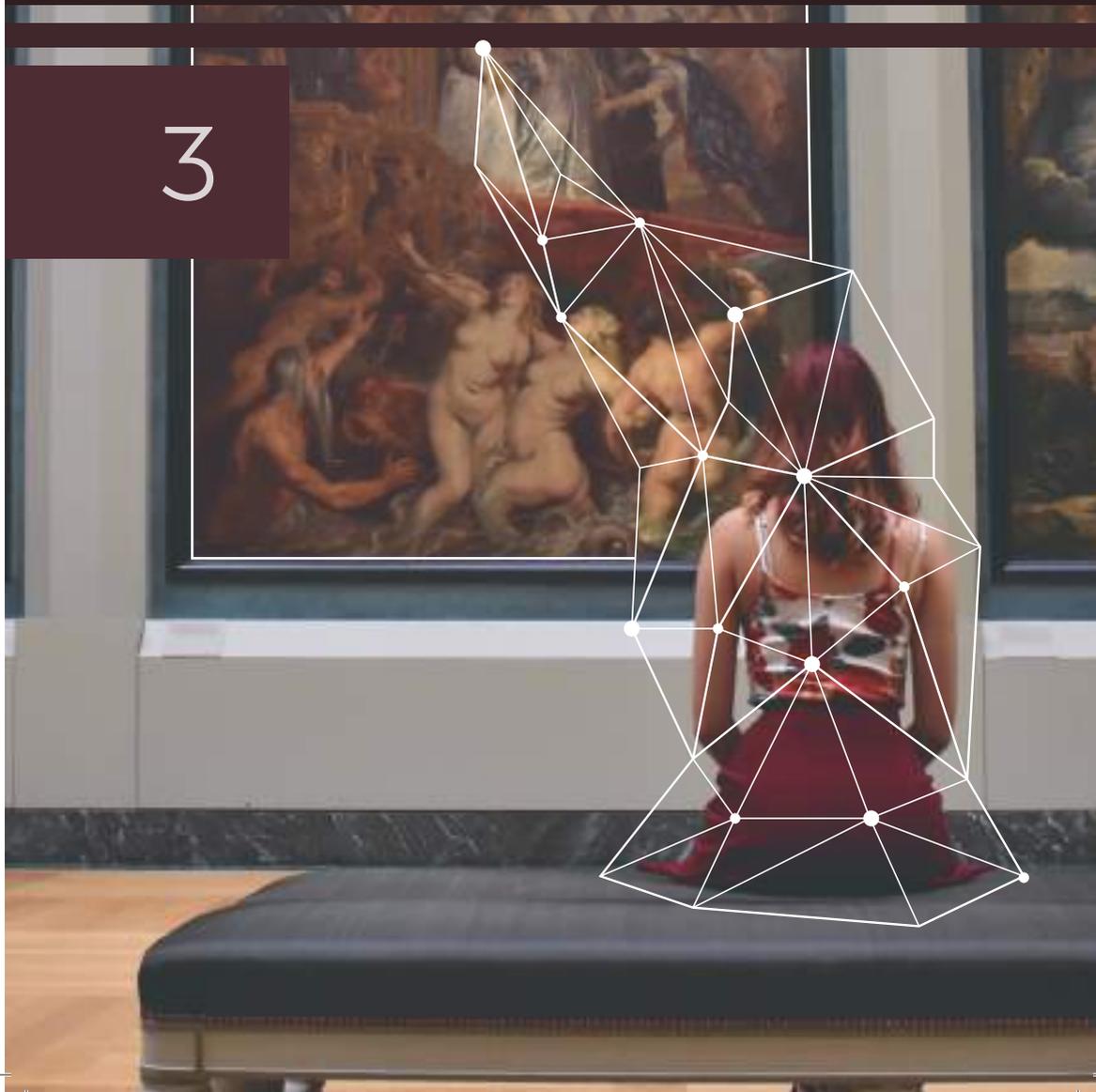
IL PUBBLICO AL CENTRO

Giornate formative
per gli operatori
dei musei

IL MUSEO PER TUTTI

Percorsi e strumenti per rendere fruibile il patrimonio culturale a persone con disabilità cognitive

3





Miriam Mandosi

LE PAROLE CHIAVE DELL'ACCESSIBILITÀ MUSEALE

Il progetto Museo per tutti riunisce i concetti di educazione, mediazione e accessibilità all'interno di un nuovo concetto di museo definito *museo di partecipazione*, dove il pubblico è attivo, interviene, co-crea il museo stesso. Un museo che deve quindi essere al servizio della società, all'interno di un quadro di sviluppo sostenibile e di promozione della diversità culturale.

La diversità culturale non è semplicemente data da una diversità geografica ma riguarda anche le diversità personali, di genere, di disabilità. Un nuovo museo deve considerare diversi tipi di pubblico e mettere insieme una sinergia di competenze fra tutti gli attori pubblici, istituzionali e privati per rispondere con più progetti ad ogni destinatario del museo che è coinvolto attivamente nella progettazione stessa. Museo per tutti fa proprio questo: riprende la Convenzione di Faro per agire su una comunità che riconosce quel patrimonio, ne partecipa alla sua fruibilità, lo vive. La Convenzione parlando di partecipazione ci dice che c'è un pubblico particolare che deve essere tenuto in considerazione; l'accessibilità fa partecipare tutti al processo di identificazione, studio, interpretazione, protezione, conservazione e presentazione dell'eredità culturale. Vuol dire quindi interrogarci su quali barriere non permettono al pubblico con disabilità di partecipare

al godimento, al diletto, alla trasmissione dell'eredità del patrimonio culturale. Museo per tutti fa questo continuamente, interrogandosi su come questo tipo di pubblico, quello con disabilità intellettiva, comprende l'opera, come la rilegge e quindi noi come personale museale dobbiamo presentare l'opera, allestire un museo, trasmettere un sapere.

C'è un tema di libertà, un tema di cambio lessicale, un tema di confronto, di relazione e dialogo che continuamente ci porta a prestare attenzione e rispetto alla persona con disabilità, ad ogni tipo di pubblico per far vivere la partecipazione al museo.

E la partecipazione è rispondere non solo ai bisogni primari ma anche ai bisogni di autostima, di autorealizzazione, del sentirsi accolti, capiti. Molte persone non entrano al museo perché pensano che il museo non sia un luogo per loro, che sia troppo complicato, troppo difficile, "il museo mi fa sentire inadatto o non preparato a quello che mi sta dicendo": la persona non si sente a suo agio, non porta valore alla vita culturale, non c'è stato uno scambio. Il museo non è più allora partecipativo.

Non dimentichiamoci poi che le persone quando arrivano in un museo oltre ad incontrare il patrimonio incontrano uno spazio che influisce tantissimo sull'esperienza e lo vedremo anche nell'ambito del progetto Museo per tutti come lo spazio e quindi la luce, le onde, i suoni, i silenzi, influiscono tantissimo sull'esperienza che abbiamo in generale tutti.

Dobbiamo allora lavorare insieme come ha fatto Museo per tutti: pedagogisti, esperti in beni culturali, educatori, direttori di musei. Un'orchestra che costruisce una soluzione di accessibili-

tà, che offre un altro punto di vista, un cambiamento dei valori all'interno del museo in un'ottica di responsabilità sociale perché è focalizzato sul pubblico che ha davanti.

Carlo Riva

MUSEO PER TUTTI - L'INCLUSIONE PER UN PUBBLICO CON DISABILITÀ INTELLETTIVA

Come aprire il museo a una persona con disabilità intellettiva? Ad una persona la cui mente, già dopo il primo saluto spesso si sposta dal qui e ora verso nuovi pensieri, attenta ad ogni stimolo sensoriale che in quel momento percepisce all'ingresso del museo, catalizzata su un rumore, un odore, la folla della biglietteria, un turbinio di colori alle pareti?

6

Museo per tutti è un progetto di accessibilità museale per le persone con disabilità intellettiva e per i loro caregiver, una popolazione di quasi 2 milioni di persone in Italia. È attivo in diversi musei e tra poco anche al Museo degli Innocenti. La progettazione è stata ripresa anche da Bene FAI per tutti che ripropone la stessa metodologia d'interventi e strumenti all'interno dei Beni del Fondo Ambiente Italiano.

L'accessibilità museale, ha spiegato molto bene Miriam Mandosi, riguarda una rimozione di barriere: quali barriere rimuovere perché questo tipo di pubblico possa accedere e fruire del significato di un'opera d'arte? Non si tratta quindi di creare di laboratori di arteterapia ma creare partecipazione per persone che entrino in un museo senza ansia o stress, capiscano cosa sia un museo, vivano un'esperienza.

Chi è allora questo possibile pubblico? Quali sono le sue caratteristiche? Solo analizzando, studiando chi è il fruitore, e quali pedagogicamente e psicologicamente sono gli strumenti e le modalità adeguate per la loro inclusione, si può parlare di progetto di senso, di valore museale.

“La disabilità intellettiva è caratterizzata dalla riduzione di capacità specifiche, pertanto si manifesta con un difetto del funzionamento intellettuale generale coinvolgente:

- il livello complessivo di adattamento
- le abilità sociali e quelle di relazione.

L'intelligenza infatti rappresenta la capacità di acquisire abilità specifiche per l'adattamento, per condurre un ragionamento astratto, per trarre profitto dall'esperienza”. (A. Parmeggiani, Università di Bologna). La persona con disabilità intellettiva è quindi una persona che ha difficoltà relazionali e comunicative, difficoltà nel decidere di far qualcosa per la propria autostima, spesso non conosce il tempo o ha paura di spazi nuovi, talvolta fatica o non sa leggere, ha difficoltà di memoria, di attenzione, di concentrazione, di astrazione. Può manifestare dei comportamenti problema come isolarsi, o auto ed eteroaggressività. Sono persone incapaci spesso di raggiungere il livello di autonomia personale e di responsabilità sociale di una persona della stessa età che vive nello stesso ambiente sociale e culturale. Come raccontare allora un quadro di Picasso o una statua di Cano-

¹ In un lavoro su video d'artista in cd o presi da internet, non solo manca la corretta definizione, ma manca il medium, che non è detto debba essere un monitor, ma può essere un proiettore. Il supporto può avere grandezze molto diverse, e ambienti intorno con precise caratteristiche: ogni artista vuole l'opera su un supporto determinato e specifico, quindi già il fatto che il supporto sarebbe variato di scuola in scuola annullava la possibilità di “rispettare” il medium previsto.

va ad una persona che ha difficoltà sia nella comprensione del messaggio in entrata che nella produzione di una comunicazione efficace? O addirittura già l'invito "andiamo al museo" non viene compreso perché la parola museo già non ha un significato logico per queste persone. Se si pensa poi alle regole comportamentali da seguire all'interno dello spazio del museo e i vissuti spesso molto impulsivi di questo pubblico, si capisce la difficoltà di far percepire alla persona con disabilità intellettiva la fruizione della bellezza e del significato di un'opera d'arte in termini di stare attenti, guardare, osservare, vedere particolari, cogliere lo splendore e il piacere.

Quale supporto serve? Quale aiuto offrire?

8

Al di là di una relazione competente e di una comunicazione efficace, un atteggiamento positivo da parte di tutti, a partire dal personale della biglietteria, dai custodi di sala fino al personale educativo, che permetta a queste persone di essere accolte, comprese, incluse nel museo, quali strumenti facilitatori (secondo quanto afferma l'ICF - Classificazione Internazionale del Funzionamento, della Disabilità e della Salute) fa sì che la persona sia davvero dentro la realtà esperienziale della visita al museo?

Museo per tutti è un percorso progettuale che vuole rispondere a queste domande con una serie di azioni che prevedono:

- analisi del contesto, delle esperienze inclusive già attuate da parte del museo in passato, delle risorse e dei vincoli
- formazione del personale museale coinvolto nella proposta educativa per il pubblico con disabilità intellettiva

- formazione del personale museale, custodi e personale di biglietteria
- laboratori di co-costruzione con il personale del Servizio Educativo del Museo per la predisposizione di una guida cartacea e online che contiene i materiali necessari alla comprensione della visita, del museo e delle opere d'arte (schede didattiche tradotte in easy-to-read, mappa facilitata, testi tradotti in simboli della Comunicazione Aumentativa Alternativa, storia sociale per persone con disturbo dello spettro autistico)
- sperimentazione dei materiali prodotti con pubblico con disabilità intellettiva e loro caregiver
- accompagnamento, verifica e valutazione dell'intero percorso progettuale anche tramite la predisposizione di questionario ad hoc da somministrare ai caregiver
- documentazione e raccolta dei materiali
- elaborazione di strategie e strumenti per la comunicazione e diffusione della proposta educativa.

La formazione permette al personale del museo di avvicinarsi alla persona con disabilità intellettiva conoscendola, sapendo come accoglierla, come parlarle, come raccontarle il museo.

Il laboratorio di costruzione della guida rinforza il personale nell'appropriarsi di un know-how che lo rende ancora più abile nella relazione e nell'inclusione.

La guida, costruita secondo le linee pedagogiche della letteratura scientifica in materia di disabilità intellettiva e interventi educativi, è uno strumento che non risolve l'accessibilità ma diventa un potente facilitatore nelle mani del mediatore (guida museale,

insegnante di un bambino con disabilità intellettiva, educatore di un adulto con disabilità intellettiva, genitore) che grazie alla lettura delle schede avvia una relazione e una comunicazione con un linguaggio comprensibile, contenuti assimilabili, concetti artistici che facilitano domande, risposte e soprattutto la ripresa dell'esperienza quando si torna a casa, al centro, a scuola, in comunità residenziale.

Museo per tutti quindi non è solo un progetto dentro il museo ma un percorso che a partire dal vedere la guida scaricabile prima della visita fino al riprenderla giorni, settimane, mesi dopo la visita, cambia la qualità della vita della persona con disabilità intellettiva perché arricchisce la quotidianità, esplicita il significato di un'opera, crea benessere in chi ha sempre pensato che il museo fosse un *mio non luogo*.

E. Morici, S. Cottiglia, S. Bianchi

L'ESTETICA È LA DIMENSIONE DELLA NOSTRA FELICITÀ¹

Come scrive Alberto Argenton, studioso della teoria cognitivo-comportamentale, nel suo libro *La Cognizione Estetica*, possiamo definire l'emozione estetica una "modalità di risposta a qualsiasi tipo di stimolo, oggetto, persona, natura, valutato soggettivamente bello-brutto, piacevole, sgradevole". Il variegato mondo delle arti è, quindi, un'eccezionale occasione di crescita mentale per chiunque lo avvicini, mettendo in sollecitazione le emozioni.

Secondo la teoria psicoanalitica, l'esperienza estetica nasce e si sviluppa in stretta relazione con il mondo che ci accompagna durante tutto il percorso della nostra vita. Con l'ausilio delle opere d'arte è possibile ritrovare i momenti creativi primari che hanno sviluppato la capacità di apprendere dall'esperienza sensibile.

L'arte è quindi un veicolo fondamentale per sviluppare e aiutare il percorso di vita. Lo stesso Freud nel *Disagio della civiltà* del 1929 ci dice che l'atteggiamento estetico può in gran misura compensare la sofferenza umana. L'utilità della bellezza non è evidente a tutti ma la civiltà non può farne a meno. La dimensione estetica è quindi vista come terapeutica per tutti. Freud, amante dell'arte, ha scritto molto su artisti come Leonardo o

¹ Citazione di Domenico De Masi, sociologo Università La Sapienza di Roma

Michelangelo, affermando che è l'arte a far emergere la dimensione psichica, tanto che l'opera artistica è vista come un ponte fra due inconsci. Ed è su questo punto che il nostro lavoro ha preso il via.

Il nostro percorso

Il percorso di formazione compiuto da noi educatrici museali della Bottega dei Ragazzi dell'Istituto degli Innocenti di Firenze, è partito nell'autunno 2017 con lezioni e conferenze che hanno introdotto alle tematiche legate alle varie disabilità fisiche e intellettive e alle concomitanti opportunità che i musei possono offrire a questo particolare tipo di pubblico. Il progetto "Museo per tutti" è stato scelto fra gli altri incontrati durante il corso di formazione e quindi abbiamo cominciato a partecipare ad un ciclo di incontri di preparazione.

La disabilità intellettiva è divenuto oggetto di maggior studio e approfondimento. Ognuna di noi, con il suo personale bagaglio culturale ed esperienziale, ha potuto comprendere più a fondo le difficoltà che si presentano nell'incontro con persone con differenti disabilità, più o meno gravi, e realizzare per loro degli incontri all'interno del museo dell'Istituto degli Innocenti di Firenze.

L'opera d'arte è mediatrice di processi inconsci e la didattica è educare, dal latino *educere*, e attraverso essa far conoscere e far emergere. In questo modo l'aspetto cognitivo e l'aspetto emozionale vengono a coincidere. Usato come una bussola, questo assunto ci ha sempre guidato nella progettazione dei laboratori e nelle visite in museo. In questa esperienza abbiamo adattato alcuni dei nostri percorsi alle esigenze dei nostri speciali visitatori.

Prima ancora di lavorare sulla parte pratica, abbiamo deciso di fare un lavoro su noi stesse, cercando di implementare la nostra capacità di comprensione, di ascolto dell'altro, così da poter implementare il senso dell'empatia. Il concetto di empatia, ovvero di partecipazione dall'interno, vuol dire essere nella situazione emozionale dell'altro, con una comunicazione che può anche essere, molto spesso e preferibilmente, senza parole. Gli incontri fatti con il dott. Carlo Riva e la dott.ssa Miriam Mandosi dell'associazione L'Abilità di Milano ed altri componenti del loro staff, ci hanno permesso di fare esperienze dirette sulla centralità di questo aspetto. La nostra capacità di comunicare in maniera empatica è sicuramente cresciuta, divenendo consapevole, e ci ha fatto diventare non solo delle educatrici museali migliori ma anche delle persone più attente alle esigenze altrui.



Il Centro Panta Rei

A cominciare da febbraio 2019 i contatti con i centri per i disabili cognitivi si sono concretizzati. Le prime esperienze programmate a contatto con dei portatori di handicap cognitivo sono state fatte con un gruppo composto da circa 15 persone, differenti per età e patologie. Alcune delle persone del gruppo sono portatori sia di disabilità cognitiva che fisica. Il centro con il quale abbiamo lavorato, e tutt'ora lavoriamo, è il Panta Rei, presidio socio riabilitativo della AUSL3 con la collaborazione dei comuni del territorio della piana pistoiese, Quarrata, Agliana e Montale e con il contributo della Fondazione Cassa di Risparmio di Pistoia e Pescia: una struttura per giovani diversamente abili che hanno terminato il percorso scolastico e che non possono accedere a percorsi formativi professionali o di lavoro.

14

Con la referente Roberta Stefanelli, coordinatrice del centro, abbiamo programmato un percorso composto da 5 incontri da fare tutti nei nostri locali della Bottega dei Ragazzi e al museo degli Innocenti. Il lavoro di progettazione si è basato su progetti che sono già da tempo proposti per le scuole dell'infanzia e primarie. Ogni incontro ha previsto un momento di preparazione e creazione delle aspettative tramite l'ausilio di una presentazione con immagini proiettate, una visita al museo o in altri luoghi del grande edificio degli Innocenti, un'ultima parte pratica di carattere ludico esplorativo. Sono laboratori che non hanno nulla a che fare con l'arte terapia, ma sono pensati quali esperienze che possano sollecitare le loro sensazioni e sperimentare le loro possibilità. Il tutto all'interno di un luogo che possa essere visto come un po-



sto amico, per raggiungere l'obiettivo che il progetto Museo per tutti si è prefissato: entrare al museo e farli sentirsi a casa.

Come in ogni tipo di esperienza didattica il momento iniziale è fondamentale, perché costituisce il motore che dà la spinta a porsi in una disposizione affettiva favorevole, condizione centrale per il successo dell'esperienza.

All'arrivo il gruppo è stato fatto accomodare nei locali della Bottega dei Ragazzi. Ciascun partecipante si è presentato alle operatrici, che hanno messo loro il nome su una targhetta adesiva. I visitatori, intimoriti dal nuovo ambiente e dalle persone a loro sconosciute, sono stati inizialmente molto silenziosi e timidi. I colori allegri dei nostri locali hanno sicuramente giocato un ruolo importante affinché, in poco tempo, si lasciassero prendere per mano a scoprire l'arte agli Innocenti. Le cose sono totalmente cambiate e l'allegria è divenuta il comune denominatore dei nostri incontri.

I laboratori svolti

16

Dopo attenta riflessione il gruppo ha svolto, ad oggi, le seguenti attività ludico-didattiche.

Indovina chi c'è allo specchio: l'attività svolta ha avuto come obiettivo la scoperta degli elementi del viso e di come questi possano trasformarsi dando vita alle espressioni che veicolano gli stati d'animo. Attraverso la narrazione di storie, i ragazzi sono stati coinvolti alla scoperta del ritratto e dell'autoritratto. Usando loro stessi come modelli abbiamo osservato tutti insieme gli elementi che compongono il viso, come sono fatti e a cosa servono. Hanno provato tra loro a sorridere, a sentirsi tristi o arrabbiati, si sono abbracciati fra loro, scoprendo quanto è bello il contatto fisico con gli altri. Sono stati poi condotti al museo alla scoperta dell'autoritratto nascosto in una delle opere per poi trarre spunto per raccontare la storia narrata dal pittore. Il gruppo ha risposto con entusiasmo e stupore davanti ai colori e ai tanti volti rappresentati. Ricondotti poi in bottega, a coppie, i partecipanti hanno



ricomposto dei volti di fantasia usando piccoli oggetti da interpretare con creatività. Infine, il gruppo si è trasferito nella sala per i lavori manuali. Ciascun ragazzo è stato invitato a osservarsi allo specchio per creare il proprio autoritratto con l'uso di matite colorate. Il risultato è stato entusiasmante! Ciascuno di loro si è ritratto con attenzione, cogliendo la propria espressione oppure esprimendo il proprio stato d'animo, dando a noi operatrici grande gioia nel vedere il sorriso nei loro volti.

Il secondo incontro è stato Giallo Rosso, Blu, un incontro alla scoperta dei colori, delle storie e delle emozioni nelle opere d'arte. Dalle impronte delle mani nelle grotte preistoriche si arriva a raccontare le immagini di arte contemporanea ponendo l'accento sull'uso che gli uomini hanno sempre fatto dei colori per comunicare le proprie sensazioni. Questo ha permesso loro di incontrare i colori da diversi punti di vista, a cominciare dal comprendere che sono presenti in natura, con le terre, le pietre e le piante. Le immagini di uomini e donne di alcune etnie africane con i volti dipinti per cerimonie o feste sono state il momento iniziale della parte interattiva del laboratorio. Utilizzando matite colorate per la pelle, i ragazzi hanno lavorato a coppie per dipingersi vicendevolmente il volto: il momento ha dimostrato l'incredibile energia comunicativa e creativa che questo gesto comporta. Anche i più timidi, trascinati dall'effetto gioco, si sono lasciati prendere dal gesto e dalla fantasia, abbattendo alcune barriere e coinvolgendo tutti i presenti, secondo le loro possibilità. Ognuno ha creato nel volto del compagno un segno di riconoscimento. Successivamente, grazie all'utilizzo di carta colorata trasparente sovrapponibile,

la creazione dei colori secondari a partire dai primari è diventata tangibile. Con la tavolozza dei colori di base è giunto il momento di spostarsi al museo per ritrovare questi stessi colori nelle opere d'arte. Gli stimoli estetici che il museo trasmette sono stati veicolati dall'educatore museale con molta attenzione, facendo riconoscere i colori dei quali si era parlato in laboratorio. Tornati nella stanza laboratorio i ragazzi hanno creato il loro disegno con le polveri dei colori primari: hanno disegnato con la matita il contorno delle loro mani e le hanno colorate seguendo il loro gusto, liberi di usare ogni tipo di colore, sfumatura e contorno. Grande concentrazione, impegno, attenzione ed entusiasmo: tutte qualità che hanno dimostrato in questa fase finale che ha dato a loro, ma anche a noi ovviamente, grande soddisfazione.

Prossimamente saranno proposti allo stesso gruppo altre tre attività tra quelle normalmente proposte alle scuole dell'infanzia e primarie.

Bibliografia

Alberto Argenton, *L'emozione estetica*, Il Poligrafo, Padova, 1993

Imparare al Museo, percorsi di didattica museale, a cura di Emma Nardi, Tecnodid ed., Napoli, 1996

Educare all'arte - riflessioni intorno all'esperienza estetica, Atti del corso di aggiornamento per gli insegnanti, Edizioni Polistampa, Firenze, 2007

Musei di Fiesole

via Portigiani 1, Fiesole

Museo Primo Conti

via G. Duprè 18, Fiesole

Le Murate. Progetti Arte Contemporanea

piazza delle Murate, Firenze.

Museo Novecento

piazza santa Maria Novella 10, Firenze

Museo degli Innocenti

piazza Santissima Annunziata 13, Firenze

Museo di Palazzo Vecchio

piazza della Signoria, Firenze

Con il contributo di



Regione Toscana

A cura di



MUSEI di
FIESOLE
1919 - 2011 - 163VLE

