



Educare al Museo



L'accessibilità è un'arte: racconto di un'esperienza formativa per la scuola

Paola Savio

Uno dei progetti con le scuole sviluppati durante l'anno scolastico 2021-2022 è stato costruito con l'intenzione di migliorare le pratiche educative inclusive utilizzando il museo come spazio formativo che integra quello scolastico. Saper vedere e rispondere alle esigenze degli altri è un'abilità che affiniamo crescendo in base alle esperienze maturate in ambito scolastico, lavorativo o familiare, quindi in modo molto personale. Il saper rendere accessibile un luogo, un'attività, un bene è una vera e propria arte da imparare, dunque, e da *non* mettere da parte.

Il progetto dal titolo *L'accessibilità è un'arte* ha preso forma dalla collaborazione tra l'Istituto d'Istruzione superiore "C.I. Giulio" di Torino e le tre realtà museali della Fondazione Torino Musei, con lo scopo di coinvolgere un gruppo di studenti delle classi III e IV dell'indirizzo Turistico, Commerciale e Sociale nella creazione di un evento culturale e accessibile dedicato ai loro compagni.

Vista la ricchezza e la diversità delle collezioni di GAM - Galleria d'arte Moderna e Contemporanea, MAO - Museo d'Arte Orientale e Palazzo Madama - Museo d'Arte Antica di Torino, si è creduto opportuno scegliere un tema trasversale – la "natura" – che permettesse di lavorare attraverso le opere d'arte di ogni tempo e luogo. Il progetto, inserito all'interno di percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento¹, è stato strutturato in modo da coinvolgere attivamente ventuno studenti individuati dal corpo docenti all'interno di più classi. Gli studenti selezionati sono stati divisi in gruppi di lavoro e assegnati nel numero di nove alla GAM, di sei al MAO e di altri sei a Palazzo Madama. Tempi e durata del lavoro sono stati definiti a priori, in modo da impostare al meglio i passi da compiere per raggiungere l'obiettivo finale attraverso un incontro introduttivo a scuola, sei appunta-

menti in museo durante l'orario di lezione tra febbraio e maggio 2022 e, a giugno, un evento finale dedicato ai compagni di classe.

A scuola

Per quanto riguarda l'attività condotta da Palazzo Madama, l'esperienza formativa è iniziata a scuola, con gli studenti delle classi IVB e IVC riuniti eccezionalmente per l'occasione. Scopo dell'incontro era non solo presentare il museo sotto diversi punti di vista – edificio storico, collezione d'arte, pubblico, staff – ma anche, aspetto non meno importante, far conoscere il ruolo che ciascun studente avrebbe ricoperto all'interno dell'attività che stava iniziando.

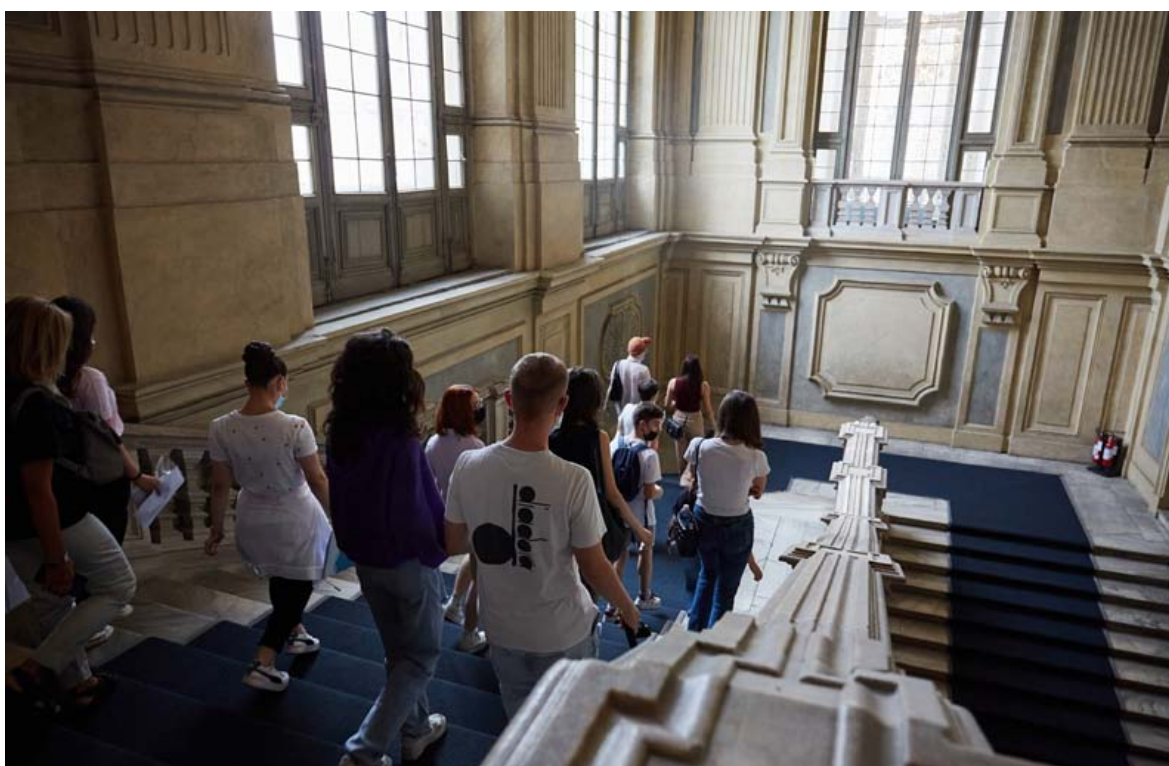
Anche se le immagini proiettate sono belle e di effetto, presentare un museo a scuola può risultare noioso e poco coinvolgente. Chi guarda e ascolta difficilmente interviene nel racconto, fatto da un estraneo, di un luogo che non si conosce (o si conosce poco) e diverso da quello in cui ci si trova. Per rendere quindi partecipi gli studenti si è pensato di sfruttare la loro destrezza nella navigazione invitandoli a scoprire il Palazzo e cosa custodisce attraverso Google Art Project². La libertà di movimento, spaziando dalle sale al giardino fino alla torre panoramica, senza ordine o regole, ma con la possibilità di ingrandire le immagini fino a leggere piccoli dettagli e didascalie alle pareti, ha fatto sì che gli studenti si scambiassero informazioni su quanto vedevano lungo il percorso, su come raggiungere le opere o gli ambienti che avevano trovato con un interesse diverso da quello che avrebbero avuto durante una visita reale, dove la fatica fisica di spostarsi, di leggere, di osservare è più intensa.

Immergersi virtualmente in museo è servito non solo a far interagire gli studenti, ma anche a calarli nelle vesti del visitatore curioso che si muove lungo le sale, inseguendo ciò che lo attrae e



1. Vedere con le mani, esperienza tattile in museo

2. Evento finale in museo



cattura la sua attenzione. La ricchezza di dettagli, opere, elementi individuati durante questa esplorazione hanno sicuramente aiutato a immaginare quali e quanti tipi di visitatori e di professionisti si muovono e operano all'interno del museo. Si è quindi passati a tentare di definire il significato della parola "natura". Per mettere a

fuoco questo tema è stato chiesto agli studenti di scegliere e scrivere su cartoncini colorati un aggettivo e un sostantivo che esprimesse, a loro parere, il concetto di natura. Così si è concluso il momento introduttivo e, con un "arrivederci in museo", si è passati alla fase operativa del progetto.



Esperienze in museo

A differenza della scuola, il museo è un luogo poco familiare a ragazzi di 17-18 anni e per questo può mettere a disagio: alcuni hanno bisogno di tempo per prendere confidenza, per sentirsi *adeguati* (come ha detto uno dei ragazzi coinvolti) a questo ambiente. Per superare l'imbarazzo, i primi incontri di lavoro in museo sono stati dedicati a creare un contatto, un legame. In questo, ha aiutato la possibilità di trovare nell'aula didattica del Palazzo la base operativa dove gli studenti potevano portare i propri zaini e lasciare il materiale di lavoro. Qui, in uno spazio luminoso, raccolto, accogliente e immediatamente familiare, avrebbero avuto inizio e fine tutti gli incontri. Ma a rompere il ghiaccio sono stati proprio quei cartoncini con le definizioni di natura scritte a scuola: riversarli sul tavolo, leggerli, associarli a questo o a quel compagno e riportarli su un cartellone si è rivelato un momento ludico che ha attivato la capacità di riconoscimento, categorizzazione e ragionamento.

Scorrendo l'elenco di termini sul cartellone, è emersa una visione positiva, forse ingenua, di natura: i ragazzi l'hanno definita *pacifica, rilassante, silenziosa, accogliente, poetica..* Solo tre aggettivi (*menefreghista, incontrollabile, imprevedibile*) alludevano alla sua

potenza e pericolosità. Tra i sostantivi, molti avevano scelto *verde*, ma anche *albero, sole, vento*, qualcuno aveva identificato la natura con *serenità e benessere*. Le parole che i ragazzi hanno utilizzato per spiegare cos'era per loro la natura sono state confrontate con la definizione data dal vocabolario, che ha suggerito tante sfumature a cui nessuno aveva pensato. Dal confronto è risultato che nessuno degli studenti aveva riconosciuto nella natura la fonte delle materie prime con cui l'uomo costruisce e crea tutto quello di cui ha bisogno. Da questa *manca* è iniziata la ricerca al piano terra del Palazzo di tutti i materiali naturali utilizzati per creare le opere esposte.

L'indagine ha portato a stilare un inventario sorprendentemente ricco e dettagliato: alcuni materiali non erano conosciuti o suscitavano dubbi e domande a cui gli stessi ragazzi hanno dato spiegazioni, assistiti dall'educatore museale.

Questa ricerca è stata la prima occasione per confrontarsi con l'ambiente e per creare una propria mappa mentale di spazi e opere. I ragazzi sono stati lasciati liberi di muoversi nelle sale, da soli o a coppie, senza indicazioni o consigli. Una volta ritrovati, hanno confrontato le loro scoperte convenendo che si trovavano in un edificio complesso, dove il percorso non è lineare e dove alcune sale risultavano difficili

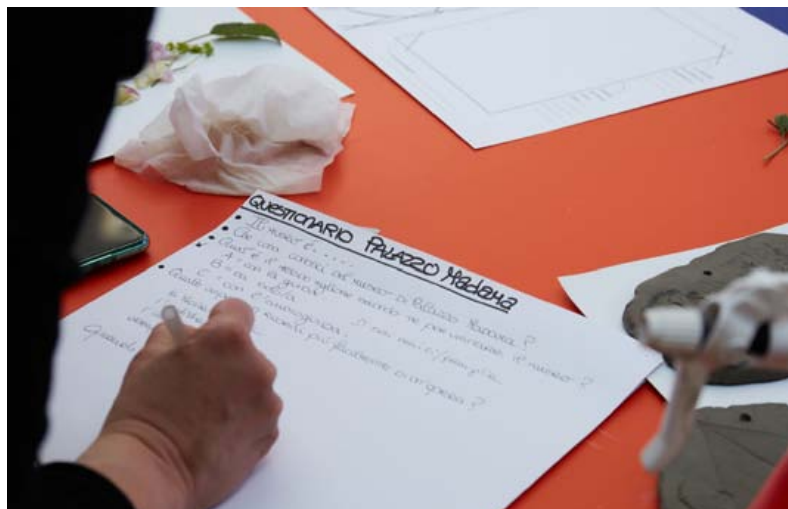
da raggiungere, come la Corte Medievale di cui non tutti hanno trovato l'ingresso. Nonostante le difficoltà, nessuno di loro ha chiesto aiuto al personale di sala; questo è avvenuto solo negli incontri successivi, quando probabilmente si sentivano ormai di casa.

Il primo appuntamento in museo ha definito il *modus operandi* che sarebbe diventato routine di lavoro: ogni incontro sarebbe iniziato riprendendo un aspetto o una richiesta lasciata in sospeso la volta precedente, in modo da tendere un filo rosso tra le varie azioni. Gli studenti hanno sempre preso seriamente la consegna e presentato le proprie scelte e gli elaborati senza difficoltà (merito degli insegnanti che li hanno accompagnati in questa esperienza o dei ragazzi stessi e della loro professionalità?).

A volte questo 'collante' è stato un piccolo compito (brevi testi descrittivi, impaginati...) da svolgere a casa, finalizzato ad affinare la capacità di osservazione e scrittura in preparazione dell'evento finale. Altre volte, invece, l'elemento d'unione aveva l'intenzione di coinvolgere emotivamente i ragazzi con una domanda diretta e personale come: "Quale materiale naturale tra quelli utilizzati per creare le opere d'arte preferite e perché?"; oppure: "A quale brano musicale assocereste l'opera o l'ambiente che abbiamo osservato oggi?".

La scelta dei materiali ha messo a nudo quelle caratteristiche di cui sentiamo la mancanza: vorremmo essere solidi come la roccia, trasparenti come il vetro (ma all'occorrenza taglienti), calmi e freddi come il marmo, utili in più campi ed eleganti come l'ardesia, luminosi e desiderati come l'oro. Tutt'altro risultato hanno dato le scelte musicali, che hanno rivelato un certo distacco tra il gusto personale e i brani scelti. Tutti, o quasi, hanno scavato nella storia della musica per trovare il brano ideale, come se l'opera o l'ambiente che appartiene al passato non potesse essere interpretato con le sonorità che fanno parte del nostro tempo. Solo in un caso l'opera d'arte, forse la più difficile da interpretare trattandosi di un'*Annunciazione*, è stata letta attraverso una canzone contemporanea (del 2018).

La scoperta del Palazzo e l'analisi delle opere è avvenuta gradualmente, in gruppo o a coppie, con la libertà di esprimere le proprie impressioni ed emozioni. Le informazioni storico-artistiche così come le opere sono state selezionate e calibrate in modo da rimanere all'interno del



4. Stesura del questionario conoscitivo per i compagni di classe

tema natura cogliendone gli aspetti iconografici, simbolici e tecnici in modo da vedere quali e quante possibili letture il tema offrisse.

Man mano che i ragazzi prendevano confidenza con l'ambiente e le opere, sono stati introdotti altri importanti argomenti del progetto che sono stati affrontati in parallelo perché strettamente collegati: l'accessibilità e il pubblico.

Osservando quali e quanti materiali cartacei, audio, video e tattili, il museo mette a disposizione del pubblico, si inizia ad avere coscienza di chi siano i visitatori, quali siano le loro richieste ed esigenze. Per mettere i ragazzi di fronte alle diversità che ci rendono unici, è stato proposto loro il test di Gardner³ sulle intelligenze multiple. Secondo lo psicologo Howard Gardner, esisterebbero diverse forme di intelligenza, cioè diverse capacità che ci permettono di comprendere il mondo in cui viviamo e di risolvere i problemi che ci troviamo quotidianamente ad affrontare. Nel nostro caso, il test è stato lo strumento per accorgersi di come ognuno di noi, a seconda delle proprie capacità, apprenda in modo diverso e quindi, per comunicare anche un'opera d'arte, possano servire linguaggi differenti. A volte occorre mettersi nei panni altrui per entrare in sintonia, per creare un contatto, proprio per questo i ragazzi sono stati mandati in visita in museo, questa volta nei panni di un'anziana signora, di una giovane mamma con il figlio in braccio e di un visitatore straniero proveniente dall'estremo nord (Alaska?): quali difficoltà avrebbero incontrato visitando Palazzo Madama? Quali materiali e servizi avrebbero trovato o avrebbero desiderato avere a disposizione? Questo piccolo gioco di ruolo li ha aiutati a guardare con occhi diver-



5. Riprese in museo

6. Visione delle registrazioni audiovisive

si quello che ormai stava diventando familiare: le dimensioni delle sale, la necessità di zone di sosta, le scale e gli ascensori, le opere esposte e le informazioni sulle didascalie... Sono molti gli elementi che possono rendere piacevole o stancante la visita in museo.

Il passo successivo è stato quello di focalizzare l'attenzione su un preciso tipo di pubblico: i loro compagni di classe, prossimi visitatori del museo.

Da un breve questionario che i ragazzi hanno preparato e somministrato ai compagni è risultato che poco più della metà di loro erano stati a Palazzo Madama, ma pochi erano i loro ricordi; il modo migliore per visitare il museo per la maggior parte era *da soli* (avete mai visto un diciassettenne da solo in museo?) o *in compagnia di amici e parenti* (pochi hanno scelto con visita guidata o audioguida). Di un'opera d'arte ricordavano più facilmente *il soggetto*, alcuni *i dettagli e la storia* e pochissimi *l'artista*. L'analisi osservante che hanno fatto i ragazzi a scuola li ha portati a descrivere i compagni come solitari, apparentemente pigri e superficiali, capaci di mantenere l'attenzione per breve tempo e facilmente distraibili dalla tecnologia. Grazie a queste preziose informazioni si è passati alla progettazione di un percorso che potesse catturare la loro attenzione e metterli nella condizione di essere attivi e curiosi. Per raggiungere questi obiettivi, la "visita in museo" è stata immaginata a piccoli gruppi con brevi e differenti attività.

Scelte le opere attinenti al tema della natura, sono stati valutati tempi e tappe del percorso in modo che i piccoli gruppi in visita si alternassero senza sovrapporsi. Le opere sono state descritte e i testi sono stati impaginati in modo da verificare quanto la scelta di font e dimensione dei caratteri, l'effetto visivo di sfondi e colori li rendesse più o meno chiari e leggibili anche quando l'ambiente non è molto luminoso o in caso di difficoltà visive. I testi scritti hanno permesso di valutare più facilmente quali informazioni fossero utili sia quando chi legge o ascolta non ha modo di osservare direttamente l'opera, sia quando ne ha invece la possibilità.

La scrittura è stata un prezioso strumento anche nella stesura di brevi "copioni" per preparare clip audiovisive indispensabili a presentare opere o ambienti presenti lungo il percorso di visita, ma a volte non visibili per motivi diversi (il giardino in caso di pioggia, la dimensione o la collocazione di alcune opere...).

Le riprese sono state effettuate da un professionista che ha valutato il set, la luce e l'audio, in modo che il risultato fosse qualitativamente alto, ma soprattutto in modo che i ragazzi percepissero la serietà del lavoro vivendo un'esperienza diversa da quella del video girato tra amici con il cellulare.

Per rendere la visita in museo più concreta e convincente, i ragazzi hanno proposto ai loro compagni l'esplorazione tattile di alcune opere

scultoree e un momento creativo. La possibilità di toccare ha suscitato molto interesse nei compagni, che a distanza di tempo hanno ricordato immediatamente con piacere il fatto di provare a *vedere* con le mani. Anche la manipolazione dell'argilla, utilizzata per catturare i dettagli di foglie e fiori raccolti nel giardino botanico medievale, ha avuto un effetto positivo sui partecipanti: la sorpresa di fare qualcosa di diverso, di inaspettato, senza ricevere un giudizio ma solo per la curiosità di provare ha reso gli studenti partecipativi e soddisfatti.

A distanza di alcuni mesi, dopo la pausa estiva, i ragazzi che hanno partecipato al progetto hanno valutato l'esperienza in museo positivamente interessante e professionalmente utile, ma anche divertente. Hanno apprezzato la possibilità di frazionare il tempo e il lavoro in tante attività brevi ma costruttive. Durante l'evento finale hanno gestito il loro pubblico in autonomia, dividendosi i compiti e facendo molta attenzione ai tempi e alle tappe del percorso. Il fatto che il pubblico fosse composto da compagni di classe ha dato loro la possibilità di utilizzare il linguaggio abituale, rendendoli più sereni e sicuri, ma allo stesso tempo l'essere *tra pari* non ha permesso di mantenere un tono professionale e una distanza rassicurante tra chi parla e chi ascolta.



A detta di tutti, l'unica nota dolente pare sia stato il tempo. Il tempo che sfugge tra le mani di chi studia e organizza, ma anche tra quelle di chi è coinvolto in una piacevole e costruttiva esperienza in museo.

7. Visita in museo delle classi IVB e IVC

Il progetto *L'accessibilità è un'arte* a Palazzo Madama è stato realizzato tra febbraio e giugno 2022 con gli studenti delle classi IV B e IV C e i docenti dell'Istituto d'Istruzione superiore "C.I. Giulio" di Torino.

NOTE

¹ <https://www.miur.gov.it/-/linee-guida-dei-percorsi-per-le-competenze-trasversali-e-per-l-orientamento>.

² <https://artsandculture.google.com/partner/palazzo-madama?hl=it>.

³ Gardner 1983.

BIBLIOGRAFIA

Gardner H., *Frames of Mind: The Theory of Multiple Intelligences*, Basic Books, New York 1983.