

# AISTHESIS

SCOPRIRE L'ARTE CON TUTTI I SENSI

RIVISTA VOCALE ONLINE

MUSEO TATTILE STATALE OMERO [WWW.MUSEOOMERO.IT](http://WWW.MUSEOOMERO.IT)

NUMERO 20 – ANNO 8 – GIUGNO 2022

Museo Tattile Statale Omero

Promuove e diffonde studi e ricerche sulla percezione sensoriale e l'accessibilità ai beni culturali



# Sommario

**RIFLESSIONI SEMPLICI SULLA PLASTICA** **2**

di Nicola Farina

**L'UNIVERSO DELL'ARTE, COME POTERLO ESPORARE (IN ASSENZA  
DI DETERMINATI REQUISITI)?** **5**

di Massimiliano Trubbiani

**VEDERE CON LE MANI SI PUÒ. IMPARARE A VEDERE CON-TATTO SI  
DEVE** **15**

di Azzurra Pizzi

**AISTHESIS. SCOPRIRE L'ARTE IN TUTTI I SENSI** **19**

# Riflessioni semplici sulla plastica

di Nicola Farina

Definire per un materiale che comunemente chiamiamo plastica un contesto difforme dalle funzioni a cui comunemente è destinato, ed antitetico ad esso, può risultare un sofismo intellettuale. Mentre la plastica è ben ancorata alla materia del mondo, attraverso la trasformazione oggettuale assume forme che esercitano azioni concrete a supporto della vita umana. L'uomo dall'invenzione di questo materiale ha tratto una infinita varietà produttiva che accompagna, aiuta, facilita, i propri bisogni operativi. Questa eterogeneità ed adattabilità della plastica ha determinato uno sviluppo generativo incontrollato ed ipertrofico in tutti i settori del fare e dell'essere, dell'uso illimitato e della cultura del prodotto artificiale. Progressivamente, il materiale plastico, nelle innumerevoli varianti delle proprie mutazioni ed applicazioni, ha intrapreso un destino estetico affiancando al concetto di buono (nel senso di economico e durevole) quello di bello (nel senso di immagine apparente). Probabilmente questa declinazione ha associato alla percezione comune della plastica quale presenza persistente e incorruttibile, la fascinazione del sublime accessibile. La bellezza eterna ed eterea alla portata di chiunque la desideri.

Tuttavia non si è voluto osservare il volto etico di questa rivoluzione che ha letteralmente colonizzato il nostro mondo, quello teraqueo nel quale agiamo e quello mentale nel quale elaboriamo le nostre azioni.

Forse siamo stati così presi dall'ebbrezza del possibile che la plastica ci ha illuso di pretendere, da dimenticare la potenza visionaria dell'immaginazione. La forza del pensiero visionario spinta oltre i limiti della realtà contingente avrebbe potuto aprirci agli scenari estremi e sconvolgenti che oggi si palesano sulla nostra atrofizzata consapevolezza, ridestandoci dal sonno della ragione che genera mostri. Ed eccoci giunti al nostro tempo, mai preconizzato, nel quale si combatte aspramente la guerra fra natura ed artificio.

Sul tavolo della conflittualità irrisolta io penso la mediazione degli opposti contendenti possa essere esercitata solo dall'Arte. Perché se la Scienza può gestire processi di contrasto e di riduzione sostanziale delle plastiche che hanno inquinato il nostro universo, l'Arte può stimolare, attraverso una pedagogia del pensiero sensibile, una rigenerazione etica dei nostri costumi comportamentali. L'Arte attraverso la prassi creativa può

insegnarci come ogni materia, che sia naturale o sviluppata dall'uomo, abbia una relazione profonda con i nostri sensi e si nutra di un comune senso originario: l'incipit dell'evento sensitivo, inteso come visione, come sorgente dell'idea che trova nella forma uno stato compiuto ed altrettanto espansivo.

L'evento artistico è una soglia di connessione ineludibile fra i territori della natura e dell'artificio perché non assume la responsabilità di conseguire obiettivi funzionali, ma di funzionare come libera espansione dell'idea; questo processo alchemico può innescarsi attraverso la purificazione della materia nel filtro primario dello spirito creatore dell'artefice, ovvero l'artista quale modello di riferimento, o qualunque individuo che ne colga ed accolga l'esempio morale.

Qui nasce una sorta di fenomenologia dell'essere interiore, non più scisso fra la propria dimensione spirituale e la propria esperienza. Educazione all'equilibrio, all'armonia, al rispetto ed alla convivenza, in cui il progresso, l'evoluzione della tecnica e della tecnologia, la produzione di nuovi materiali e l'introduzione di nuovi usi, possano convertire la caduta degradante del consumo compulsivo.

Questo credo possano averci lasciato in eredità le ricerche dei grandi artisti che si sono posti il quesito delle sorti dell'uomo, che hanno ricercato nei loro linguaggi codici di profonda umanità, indicandoci nell'estetica delle forme qualcosa in più della lettura filologica di appartenenze o eredità, dimostrandoci come sia possibile esperire vita nella materia inanimata, come accanto alla vita reale si possa immaginare una vita ideale, come lo stato inerte della materia artificiale possa annodarsi alla vita animata e generare nuova vita e come in questa vita terza dimori la speranza di un radicale cambiamento.

Quanto scritto è palese, se avvicinandoci prendiamo posto nello spazio poetico di Alberto Burri, attraversando i confini delle "Plastiche" nelle quali il contrasto con il fuoco piega, contrae, divarica la superficie che nell'atto di deformarsi assume forma, nuova identità, nuova esistenza.

O nelle prime opere dello scultore Tony Cragg, residui plastici di oggetti rigettati dal mare sulla battigia che vengono ricomposti in forme comuni del quotidiano, macro oggetti o macro immagini costituite da un mosaico di altri oggetti dalle forme e dai colori disparati che ci restituiscono concretamente le relazione gestaltica il cui principio recita "Il tutto è più della somma delle singole parti", dunque la totalità del percepito è caratterizzata dalla

somma dalle singole attivazioni sensoriali e da qualcosa di più che permette di comprendere la forma nella sua totalità, richiamandoci il principio della convivenza sociale, economica ed ecologica.

Ed ancora il “Terzo Paradiso” di Michelangelo Pistoletto rappresentato dal simbolo grafico dell'infinito che modificato da un terzo anello diviene assioma di armonia praticabile fra cultura artificiale e natura, evolvendosi in molteplici rappresentazioni iconiche e performative (desidero anche citare l'importante “Italia riciclata”, la nostra penisola che accoglie una morfologia geografica di plastiche, rottami, scarti di cui l'Artista si riappropria e ne converte il senso);

Claes Oldenburg con oggetti replicati in scala aumentata e traditi dall'uso di materiali sintetici e plastici che ne determinano una forma cadente, assoggettata alla gravità, indicando la futilità del possesso e la fatuità del destino umano;

Pino Pascali con i suoi “Bachi da setola” apre l'universo artificiale all'ironia, al disincanto, non di meno ad una velata malinconia per un tempo aureo perduto in cui l'uomo viveva in simbiosi con la natura. Christo con i suoi “Wrapping” ambientali in tessuto sintetico (nylon e poliestere) che determinando mutazioni ambientali fruibili o celando architetture storiche, conferiscono allo sguardo uno smarrimento metafisico; Anish Kapoor con le installazioni monumentali in pvc elastico che trasformano lo spazio in spazio contemplativo richiamando la nostra dimensione interiore attraverso la dialettica fra pieni e vuoti; Loris Cecchini che interpreta la relazione natura-scienza attraverso la tecnologia ed il ricorso a materiali sintetici che dilatano il microcosmo in un nuovo habitat dove artificio e natura convivono con assoluto equilibrio.

Non per ultima la Cracking Art che fa della plastica un uso ludico, multisensoriale, performativo con coinvolgenti disseminazioni ambientali.

Sono solo pochi esempi...

Ecco allora che la plastica, i materiali plastici, possono evolvere dalla destinazione d'uso e farsi attivatori della sensibilità, vettori per accedere a quella dimensione dello spirito che Kasimr Malevic chiamava “sensibilità non oggettiva”, che non si identifica con la forma apparente o con la funzione esplicita, ma con la capacità empatica dell'uomo di cogliere nelle realtà animate o inanimate un barlume del proprio riflesso, umanizzandole, volgendo l'inopportuno nell'opportuno necessario alla relazione ed alla conoscenza.

# L'universo dell'Arte, come poterlo esplorare (in assenza di determinati requisiti)?

di Massimiliano Trubbiani

Ormai lo sanno anche i bambini.

L'arte è una componente fondamentale, parte integrante della nostra cultura e della nostra storia.

Andando al sodo, le persone con deficit visivo non possono avvalersi (ancora) di una valida educazione all'arte e all'estetica, e non hanno (ancora) un pieno accesso alla fruizione dei beni artistici e culturali, nonostante i tanti traguardi raggiunti in questi ultimi anni.

In un recente passato regnava (vergognosamente) una scarsa attenzione sul piano sociale delle esigenze del non vedente in questo campo; le cosiddette "arti visive" possono essere godute solo da chi possiede i giusti requisiti (la vista) per farlo.

Altrimenti è tutto inutile.

Ma come può un cieco vedere un dipinto, o una scultura, o le fattezze di un tempio, o gli interni di una basilica...

"Se non possono vedere, se ne stiano a casa e non escano a creare problemi..."

All'oggi, possiamo affermare con assoluta certezza che anche un cieco può godere (anche se diversamente) delle meraviglie dell'Arte... con le dovute attenzioni, però, attuando la presenza, nei luoghi dell'arte, di determinati sussidi o strumenti che possano agire da catalizzatori estetici...

La comparsa di strutture adeguate allo scopo risponde a questa rinnovata attenzione per le esigenze di tali fruitori della cultura.

Esigenze che non sono solo per pochi, come scopriremo tra poco.

Ma lo sanno anche i bambini, si tratta di educazione.

Il problema, se così lo si può definire, deve essere affrontato già nei primi anni di scuola dell'infanzia. Già, il non vedente dovrà essere educato all'arte e all'estetica già in tenera età.

Solo così potrà, da adulto, apprezzare il valore estetico e culturale di un'opera d'arte, conosciuta attraverso esperienze tattili e di studio effettuate tramite riproduzioni, ovvero supporti tiflodidattici.

Eccoli, i supporti tiflodidattici.

Sono definiti strumenti o supporti quei manufatti che vengono utilizzati dall'educatore quale sussidio in un lavoro di educazione alla storia dell'arte, per esempio. Ma possono essere utilizzati per altri scopi, in altri campi che possono interessare la persona con problemi di disabilità visiva.

I cosiddetti supporti tiflodidattici sono estremamente importanti, proprio per assicurare un efficace lavoro didattico e assicurare, così, una veloce e permanente comprensione da parte del fruitore.

Venendo al sodo del discorso, come sono fatti questi supporti tiflodidattici? Ne esistono di vari tipi?

Sì. Diciamo che vi sono tanti tipi di supporti tiflodidattici per quante sono le esigenze di chi si trova a doverli usare. Tali supporti si differenziano notevolmente tra loro, sia per qualità didattiche che per costi di realizzazione. Proviamo ad elencarli tutti, discutendo anche dei pro e dei contro, proponendo una veloce panoramica che segue un criterio ben preciso. Ogni tipologia didattica possiede caratteristiche che possono essere sfruttate a seconda dell'obiettivo da raggiungere.

Beh, sembra quasi ovvio, ma la forma d'arte più accessibile al non vedente è... la scultura!

Ecco il primo tipo di supporto tiflodidattico.

La scultura, sia essa originale che in copia da calco al vero.

Qui intesa come oggetto avente tre dimensioni, perfettamente accessibile e scevra da ulteriori mediazioni cognitive (come invece avviene per altri tipi di supporti didattici).

Grazie alla sua natura tridimensionale, permette al fruitore di esplorare l'oggetto da qualsiasi punto, dandogli la possibilità di ricreare, nella sua mente, una corretta immagine tattile del soggetto rappresentato (ah, dimenticavo di dire che l'immagine tattile è squisitamente mentale).

Quindi la prima tipologia di supporto tattile con forte propensione all'attività didattico-cognitiva è proprio la scultura!

Non a caso, la collezione del Museo Omero è composta proprio da copie da calco al vero delle maggiori opere d'arte che la storia ci ha restituito, integre o meno...

E non si può non fare un cenno di come ciò costituisca una novità... proprio nell'uso che si fa di queste copie, prodotte dalle tante gipsoteche italiane.

La storia della copia in gesso è lunga e complessa, arrivando alle gipsoteche esistenti ad Atene in età classica, ma in genere l'uso tipico che si fa di tali copie è di tipo didattico, nelle scuole d'arte, per il disegno al vero e gli esercizi di scultura... quindi innovativo è il tipo di utilizzo che il museo omero fa di queste copie!

Quindi, tra tutte le tipologie tiflodidattiche, questa (la scultura, oggetto a tre dimensioni) è quella che più si avvicina alla realtà.

Altro esempio di supporto tiflodidattico a tre dimensioni è la riproduzione in scala ridotta di architetture, o di elementi architettonici (ordini, decorazioni, ecc.), molto utili nella difficile comprensione (da parte del disabile visivo) dell'arte architettonica.

Solo la riduzione in scala può mostrare per intero un edificio. Si rendono necessarie, per migliorare o affinare la comprensione, le aperture, nel modello architettonico, di una sezione per facilitare l'esplorazione degli interni.

Anche nel caso dei modelli architettonici, come per la copia in scultura, si usa il gesso, la resina, il legno (forse il materiale preferito al tatto, vuoi per la sua natura organica, per il calore al tatto e gli odori in grado di emanare...).

Possiamo annoverare al secondo posto, in qualità di supporto tiflodidattico, la tipologia del rilievo scultoreo. Che poi si suddivide in alto-rilievo e basso-rilievo. Differenze tra i due ne passano, e non sono poche!

Vediamo.



L'altorilievo possiede dei volumi del modellato che si staccano per più della metà dal piano di fondo, liscio e piatto, mantenendo una buona dose di tridimensionalità pura e pulita, libera da piani prospettici, scorci e deformazioni varie.

Il bassorilievo, diversamente, presenta dei volumi del modellato che emergono per meno della metà dal piano di fondo, e possono facilmente presentare schiacciamenti prospettici, ovvero deformazioni che sembrano più appartenere al mondo del disegno o della pittura che alla scultura.

Rispetto all'esplorazione tattile di una scultura a tuttotondo, queste tipologie presentano un grado -o due- di difficoltà in più...

Queste due modalità di rappresentazione potrebbero essere comprese, concettualmente, come una sorta di passaggio, di transizione dai volumi pieni di una scultura a tuttotondo alla bidimensionalità del disegno. I volumi perdono via via la loro consistenza, sgonfiandosi quasi, lasciando emergere solo le linee costituenti le forme, proiettate su di un foglio piano.

Nella pratica dell'esplorazione tattile e della comprensione, l'altorilievo conserva quella facilità di esplorazione che può essere più vicina o simile alla scultura a tuttotondo, sua parente stretta, mentre così non è per quanto riguarda il bassorilievo, a causa di questa perdita graduale delle caratteristiche di tridimensionalità e l'introduzione di artifici prospettici, come gli scorci, che simulano il comportamento della vista.

Quindi, come si evince da questo percorso, arriviamo al metodo rappresentativo del Disegno a rilievo. Che, anche in questo caso, si suddivide in tante sfaccettature, ognuna con la sua particolarità.

Per "disegno a rilievo" si intende un foglio di carta (o altro materiale simile), comunque piano, dove emerge solo, con una altezza massima di un millimetro, un segno a rilievo.

Il rilievo in questione non vuole (e non può) simulare i volumi degli oggetti da rappresentare, ma può agilmente raffigurarne le linee, i punti e le superfici. Quindi, la struttura di un oggetto, la forma essenziale, proiettata sul piano del foglio.

Con tale linguaggio rappresentativo è sempre consigliabile non riprodurre immagini prospettiche, preferendo immagini frontali e compositivamente semplici.

Anche se, poi, questo non accade mai!

I committenti si presentano spesso con immagini abbastanza complesse, spesso difficilmente comprensibili.

In questi casi, si procede con una sintesi pronunciata dell'immagine sorgente... dove si punta a rappresentare unicamente il o i soggetti chiave, estromettendo il resto. Se l'immagine lo permette, la si deve anche suddividere per quinte o piani di profondità, raffigurandoli fisicamente in separate tavole.

Tutto questo succede perché si va contro la natura stessa del disegno a rilievo che, come si diceva all'inizio, è utile per rappresentare immagini schematiche.

Se si ha la necessità di raffigurare un oggetto a tre dimensioni, come una scultura o meglio una architettura, si ricorre alle proiezioni ortogonali, più efficaci nella loro semplicità e rispettosi della natura di tale tecnica.

Non si può nascondere che questa modalità rappresentativa possa presentare notevoli difficoltà di comprensione da parte del fruitore, sebbene tali difficoltà possono essere "addolcite" preferendo soggetti semplici e rispettando le regole sintattiche del codice tattile per la traduzione dell'immagine.

Ma non è tutto da buttare... il disegno a rilievo presenta anche dei vantaggi, non solo limiti, che si comprendono solo con la piena conoscenza di questo linguaggio, allo scopo di non scivolare in risultati inefficaci.

Ma la prima regola, dettata anche dal buon senso, sta nel capire che per effettuare una traduzione da una immagine e renderla pienamente fruibile a un privo della vista, bisognerà fare un lavoro specifico sulla interpretazione del soggetto, (dipinto, fotografia, ecc.), volto a selezionare gli elementi essenziali, quelli più facilmente rappresentabili con tale linguaggio.

Ciò pone in evidenza il ruolo importante del disegnatore, che diventa una sorta di mediatore tra la realtà da rappresentare e il fruitore con disabilità visive.

Ripetiamolo (non fa mai male), il disegno a rilievo è un linguaggio adatto a rappresentare oggetti semplici, immagini frontali, scevre da ogni artificio prospettico, come le planimetrie, mappe, disegni geometrici, disegni architettonici (es. la facciata di un edificio).

Un disegno a rilievo realizzato a dovere garantisce una buona comunicazione di contenuti al fruitore, e una certa rapidità nella lettura tattile.

In relazione a questa categoria (il Disegno a rilievo), va detto che esistono differenti tecniche di realizzazione, ognuna con un proprio, caratteristico modo di rielaborare il soggetto da trattare per renderlo funzionale all'esplorazione tattile.

Ogni tecnica, quindi, produce risultati differenti, tutti molto interessanti; la possibilità di scegliere una tecnica rispetto all'altra ricade positivamente sulla necessità di risolvere uno specifico problema di tipo divulgativo, di volta in volta differente.

La tecnica più richiesta, per semplicità e rapidità nel produrre disegni a rilievo da immagini stampate è detta comunemente del "fornetto Minolta" (sebbene la Minolta non produca più questa tecnologia ormai da anni).

Il supporto è costituito da una speciale carta, detta a microcapsule.

Sono delle cellule termosensibili miscelate ad un impasto steso su un lato del foglio. Su questo foglio si stampa il disegno, rigorosamente in bianco e nero, del quale si vuole una restituzione a rilievo. Successivamente, si fa passare suddetto foglio all'interno di uno speciale fornello a raggi infrarossi, in grado di produrre un calore di varia intensità.

A questo punto, investite da una forte ondata di calore, le cellule termosensibili letteralmente si gonfiano, ma solo in corrispondenza del segno nero stampato precedentemente.

Le parti del foglio non stampate rimangono lisce.

È una semplice tecnica molto richiesta, per via della sua semplicità d'uso e dei costi relativamente bassi: sono necessari una fotocopiatrice e /o una stampante a getto d'inchiostro, il fornello ad infrarossi e carta a microcapsule.

La difficoltà risiede nel produrre un disegno che traduca in maniera efficace l'immagine che si vuole far esplorare e comprendere. Per ovviare a questo, esiste la possibilità di scaricare dal web disegni già eseguiti, in bianco e nero, pronti per essere stampati ed utilizzati.

Fin qui gli aspetti positivi di tale tecnica.

Tra quelli cosiddetti negativi, questa tecnica è più adatta a raffigurare immagini semplici, con viste frontali; immagini più complesse generano confusione a causa della complessità delle linee e degli elementi presenti.

Inoltre consente di avere rilievi di una sola altezza, di circa 1 millimetro: non si può dare vita a certi dinamismi tattili, che possono aiutare a percepire la profondità presente in alcune immagini.

Ancora, il segno a rilievo prodotto non è molto definito a causa proprio delle cellule termosensibili che si gonfiano in maniera autonoma, senza la possibilità di controllarne l'espansione.

Nonostante ciò, il disegno a rilievo su carta a microcapsule rimane il prodotto più richiesto in quanto supporto tiflodidattico.

Un parente stretto del disegno a rilievo su carta sopracitato è sicuramente il rilievo ottenuto per mezzo di stampa serigrafica. La stretta parentela è dovuta soprattutto dal tipo di risultato che si ottiene, ma con alcune differenze importanti.

Il procedimento serigrafico, attuabile solo da tipografie attrezzate (già la prima differenza con il sopracitato), consente di stampare dei rilievi in materiale siliconico, trasparente o colorato, sopra tavole precedentemente stampate. Inoltre, le caratteristiche della materia usata (gomma siliconica, con la tipica elevata elasticità e adesività), consente anche di stampare non solo su carta ma anche su plastica, metalli, vetro, legno. Molto spesso questa tecnica è utilizzata per pannelli e mappe tattili da usare all'esterno, ma anche in pubblicazioni di differente tipologia.

Come già detto, è una tecnica industriale, non realizzabile autonomamente.

In comune con la tecnica del fornetto, il rilievo qui ottenibile presenta una unica altezza e ciò può essere un limite.

Tra gli aspetti positivi, il segno a rilievo ottenuto è perfettamente leggibile con il tatto, appare netto e ben distinto dal fondo; inoltre, la tecnica serigrafica consente di stampare i rilievi in sovrapposizione ad immagini visibili all'occhio (disegni, testo), ottenendo così una duplice valenza didattica.

Appartenenti alla categoria del disegno a rilievo ci sono anche delle tecniche che definisco ibride, perché presentano, per loro natura, aspetti plastici, materici e volumetrici che vanno ad unirsi con il concetto del disegno a rilievo.

La tecnica / linguaggio detta Gaufrage (goffratura in italiano), permette di ottenere dei rilievi molto interessanti, belli da vedere e toccare, che possono raggiungere più di un livello di altezza.

La produzione è operazione quasi esclusivamente industriale.

È necessario avere, infatti, una pressa, e la possibilità di ottenere una matrice e una contro matrice in materiali molto resistenti alla torsione.

Il rilievo viene ottenuto tramite la forte pressione da parte della pressa, capace di sviluppare parecchie tonnellate. L'elasticità della contro matrice in fibra consente di ripartire uniformemente la pressione su tutte le superfici di contatto, dando modo alla carta di modellarsi su tutte le forme della matrice, evitando di strappare o di creare deformazioni.

Questa tecnica consente di ottenere rilievi di differente altezza, da mezzo millimetro a qualche millimetro, e ciò la rende idonea a creare dei rilievi simili a quelli prodotti plasticamente.

Sono molto belli e piacevoli, di qualità, da vedere ed esplorare con il tatto.

Dati i costi di produzione molto alti, è una tecnica valida per stampare alte tirature.

Altra tecnica / linguaggio molto valida, al fine della propedeutica tattile, è quella del "collage". La si utilizza principalmente per la creazione dei cosiddetti libri tattili.

Il libro tattile, nato per stimolare la creatività nei bambini "normodotati", può essere molto utile anche da parte di chi ha un deficit visivo.

Siffatti libri sono costituiti da immagini riprodotte con differenti materiali, molti dei quali sono di uso comune o provengono da oggetti di uso quotidiano (piume, stoffe, plastica, cartoncini di diverso spessore e texturizzati, bottoni, fogli di alluminio, ecc.), utilizzati come una sorta di rimando percettivo, visivo, tattile e uditivo, simbolico alle cose illustrate nel racconto illustrato.

Aggiungendo del testo in braille, o dei commenti sonori e verbali registrati e inseriti in tali pubblicazioni, questi libri diventano dei veri e propri strumenti didattici inclusivi, adatti sia al vedente che al fruitore con deficit visivo.

Questa è una modalità rappresentativa di semplice realizzazione, economica e facile da fare anche a casa in autonomia.

Ciò che è più complicato, semmai, è avere la conoscenza delle qualità espressive, tattili, sensoriali, della materia per rendere l'immagine, o la storia che si vuol rappresentare, comprensibile al tatto.

Il grande vantaggio del libro tattile, rispetto ad altre modalità già discusse, sta nel grande potere immaginativo ed evocativo che possono produrre i vari materiali se associati con cura tra loro.

Ciò stimola l'immaginazione, il senso del tatto, della vista, dell'udito del potenziale fruitore.

I vari materiali possono avere le caratteristiche tattili, visive e anche uditive dei materiali di cui è costituito l'oggetto rappresentato nel libro, o comunque evoca una sua caratteristica.

Per esempio, se si vuole raffigurare il mare si potranno utilizzare fogli di alluminio, magari increspato, accartocciato, così che toccandoli e muovendoli si avrà un rimando alle stesse sensazioni percettive del reale: l'acqua del mare è fredda, liscia, e caratteristico è il suono che produce quando è leggermente mosso...

O le nuvole, per esempio: il loro aspetto soffice e bianco (ma tattilmente impalpabile nella realtà) potrebbe essere suggerito utilizzando del cotone, lasciato molto arioso... o la terra, usando della sabbia miscelata a della polvere di legno, incollata sul supporto... ci rimanda al suo calore e alla sua consistenza.

La modalità del collage assume il valore di attività inclusiva, che crea pari opportunità promuovendo l'integrazione dell'alunno disabile con gli altri normodotati.

Potrebbe essere proprio l'allievo disabile, infatti, a guidare gli altri "normodotati" nella realizzazione delle illustrazioni tattili, avendo lui sviluppato una forte sensibilità a tale atto percettivo.

La modalità espressiva, didattica, del collage multimaterico è attività molto utile, infine, a tutte le categorie di utenti, che così possono sviluppare (per i più giovani) o allenare una

buona attitudine al lavoro creativo manuale, migliorando il coordinamento psico motorio, purtroppo sempre meno attivo nei giovani del presente.

# Vedere con le mani si può. Imparare a vedere con-tatto si deve

di Azzurra Pizzi

La necessità di conoscere nuovi metodi e la voglia di forgiare il mio percorso professionale mi hanno portato a iscrivermi al corso di formazione nazionale sull'accessibilità ai beni culturali, concepito dal Museo Tattile Statale Omero di Ancona e tenutosi lo scorso aprile.

Affascinata dall'ampio programma e dallo spessore dell'organizzazione nonché dallo sfaccettato coinvolgimento dei relatori, sono giunta al museo presso la Mole Vanvitelliana, uno dei simboli del capoluogo marchigiano, con l'idea di lasciarmi condurre verso percorsi inusitati, che maturassero aperte riflessioni, presentassero punti di osservazione diversi e traguardassero orizzonti scevri da preordinati criteri accademici.

La malattia di mia madre ha spesso orientato la mia linea di condotta ma il conseguimento del diploma di specializzazione in beni storico-artistici mi ha indicato un'urgenza: il tentativo di colmare alcune lacune circa il ruolo dell'arte, al di là della conoscenza delle sue fasi storiche, dei cambiamenti intersorsi, dei relativi esponenti, mecenati, collezionisti susseguiti.

Era importante per me mettere in discussione il canone tradizionale della museologia, ragionare sul concetto di copia e del suo possibile e potente impiego, considerare le esigenze ma anche le arricchenti modalità di fruizione dei diversi pubblici, indagare criticamente la tematica dell'inclusione culturale e considerare le condizioni necessarie a creare un luogo museale multisensoriale.

Imparare a guardare mettendo da parte il primato della vista era diventato nodale – e tuttora lo è dato che niente è mai dato definitivamente in quanto suscettibile di modificazioni e sempre emergenti possibilità.

Durante il corso sono stati affrontati i seguenti temi: oltre alla presentazione delle normative, degli strumenti tecnologici di ausilio, delle specificità dell'ipovisione, della cecità e della sordità, delle caratteristiche della progettazione architettonica inclusiva, dei servizi educativi, degli apparati didattici, della complessa pianificazione di percorsi pedagogici,



improntati anche sull'estetica delle mani, l'asse portante delle giornate è stato contrassegnato dal riconoscimento della qualità tattile. Il discernimento analitico operato dal tatto consente infatti di avere informazioni (date superficialmente troppo spesso per scontato) sulla temperatura, sulla levigatezza, sulla ruvidezza, sulla consistenza, sul peso e sulle molteplici variabili offerte dalle superfici e dalle relative lavorazioni su di esse sviluppate.

Per guidare l'esplorazione cinestetica e tattile non si può prescindere dall'esplicitazione delle dimensioni e della natura dei materiali impiegati; anche il tempo è indispensabile affinché si possa gradualmente costruire un'immagine mentale lentamente e raffinatamente elaborata mediante l'attenzione ai dettagli e operando associazioni.

Per capire fattivamente che possiamo vedere cose diverse con il tatto, l'esperienza aptica avvenuta nella sala del museo dedicata alla scultura contemporanea si è rivelata fondamentale e illuminante: da una guida specializzata sono stata condotta bendata dinnanzi ad una scultura, di cui non avevo ricevuto alcuna informazione, se non la collocazione del suo apice. Non condizionata da ogni sollecitazione visiva, ho cominciato a toccare l'opera, le cui dimensioni a primo impatto sembravano ridotte. Seguendo il suggerimento di partire dal punto più alto della scultura, sono venuta a conoscenza dell'esile figura, la cui anatomia presentava ai miei polpastrelli semplificazioni: era scabra in alcuni punti, vibrante in altri.

Il lavoro mentale di associazioni denso di richiami formali attinti dalla storia dell'arte mi evocava il repertorio delle arti cosiddette primitive e le suggestioni impresse da artisti come Pablo Picasso, solo per citarne uno.

L'immagine diveniva sempre più strutturata a causa dei dati insoliti sopraggiunti e, agli esiti della percezione tattile, si aggiungevano anche gli odori della lega metallica, che dà corpo alla scultura.

Dopo aver riconosciuto gli elementi costitutivi principali e aver ruotato la base portante della scultura per coglierne la lavorazione a tutto tondo, ho rimosso la benda e ho riconosciuto subito Marino Marini, un artista da me approfondito perché parte integrante dell'argomento della tesi magistrale.

Avevo avuto tra le dita un'opera intrisa di drammatica modellazione e in quel momento potevo riconoscere l'opera di Marini, il Giocoliere fuso in bronzo e patinato risalente al 1953.

La durezza formale in lui osservata e riscontrata dalla critica si era palesata tra le mani e avevo finalmente potuto sentire l'irregolarità nei passaggi plastici, che rendono le sue creazioni memorie del passato: nel mio tentativo di elaborazione di complessa immagine mentale riconoscevo l'influsso subìto dall'arte etrusco-italica, sentivo la deformazione e le asperità.

Se allora la forma viene percepita, il significato insiste sull'ambito cognitivo e il simbolo fa capo alla sfera interpretativa, l'arte serve a sviluppare e ampliare competenze perché implica la costruzione della grammatica delle forme.

Con il tatto si elimina davvero il vuoto che separa le due entità, ossia l'opera da una parte e lo spettatore dall'altra: se la prima torna a vivere sotto il profilo materico, l'artista che l'ha pensata, manualmente prodotta e fisicamente realizzata viene conosciuto poiché il suo lavoro viene sentito e ripercorso; il fruitore in ultimo diventa attore, protagonista, interprete e non più rapido consumatore d'arte soddisfatto – forse nemmeno sufficientemente – della visione contemplativa e retinica.

In virtù dell'universalità si può affermare che l'arte non è solo un mero gioco formale ma tende a configurarsi come una rappresentazione dell'essenza delle cose, divenendo un'attività dotata di una propria funzione conoscitiva.

Il mondo sensibile non è solo apparenza ma realtà che può essere oggetto di sapere e, quando si coglie la forma, si prova piacere e si ottiene conoscenza: la sensibilità, che produce il piacere, non è disgiunta dall'intelletto, che ha il compito di percepire la forma.

Per esempio Aristotele reputava la bellezza sinonimo di adeguatezza alla forma: stando al suo pensiero infatti una cosa è bella quando realizza pienamente il suo scopo, che coincide con la sua forma, e l'arte, una delle virtù dianoetiche, cioè quelle proprie dell'anima razionale, è la capacità accompagnata da ragione di produrre un qualche oggetto rispondente a questo requisito.

Ascoltare i racconti e le esperienze di esperti del settore calati così profondamente nelle tematiche dell'urgenza dell'accessibilità dell'arte mi ha fatto comprendere come per tutti, e

non solo per coloro che hanno cecità, minoranze visive e/o uditive, sia necessario toccare per rendere completa la conoscenza di ciò che ci esiste intorno, così com'è vero, prendendo in prestito una frase di Italo Calvino, che scriviamo per rendere possibile al mondo non scritto di esprimersi attraverso di noi.

Il grande narratore del Novecento ha più volte descritto la perdita dell'uso cosciente dei cinque sensi nell'uomo contemporaneo, di cui sottolineava anche l'approssimativa sensibilità tattile.

Anche Calvino dichiarò che per ognuno dei sensi doveva fare uno sforzo che gli permettesse di padroneggiare una gamma di sensazioni e sfumature: anch'io, come lui, volevo cambiare me stessa e capire quanto abbiamo effettivamente visto, quanto abbiamo aiutato il mondo a vedersi, a esserci.

L'arte crea e trasmette visività e questa deve essere resa accessibile a tutti.

E se i segni nascosti sono da cercare, come i funghi diceva Calvino, il mondo non è un panopticon ma un pancrypticon e dobbiamo diversificare le proposte, trovare nuove vie tralasciando il pre-tracciato a vantaggio del pensiero accessibile, alimentando la predisposizione plurimediale con la consapevolezza che «toccare è conoscere, conoscere è rappresentare, rappresentare è comunicare».

Dall'artista sarda Maria Lai il viaggio veniva vissuto come metafora della ricerca e le sue Geografie evocano tutt'oggi la possibilità di congiunzione tra pianeti lontani e invitano a scoprire luoghi inesplorati: lei stessa affermò di cercare spazi cosmici sempre molto tattili e ad inventarne di nuovi.

Se «creare un'emozione è mettere insieme tutte queste tattilità diverse», continuiamo allora a viaggiare e impariamo a vedere con-tatto.

# Aisthesis. Scoprire l'arte in tutti i sensi

**Sede della redazione e della direzione:**

Museo Tattile Statale Omero - Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 – Ancona

sito [www.museoomero.it](http://www.museoomero.it)

**Editore:** Associazione Per il Museo Tattile Statale Omero ODV-ONLUS.

**Direttore:** Aldo Grassini.

**Direttrice Responsabile:** Gabriella Papini.

**Redazione:** Monica Bernacchia, Andrea Sòcrati, Annalisa Trasatti, Massimiliano Trubbiani, Alessia Varricchio.

**Registrazione e master** a cura di Matteo Schiaroli.

**Voce** Luca Violini.