

AISTHESIS

DESCUBRIR EL ARTE CON TODOS LOS SENTIDOS

REVISTA AUDIO EN LÍNEA

DEL MUSEO TATTILE STATALE OMERO WWW.MUSEOOMERO.IT

NÚMERO 20 - AÑO 8 - JUNIO DE 2022

Museo Tattile Statale Omero

Promueve y difunde estudios e investigaciones sobre la percepción sensorial y la accesibilidad al patrimonio cultural



Sumario

| | |
|--|-----------|
| REFLEXIONES SIMPLES SOBRE EL PLÁSTICO | 2 |
| de Nicola Farina | 2 |
| EL UNIVERSE DEL ARTE: ¿CÓMO EXPLORARLO (EN AUSENCIA DE CIERTOS REQUISITOS)? | 6 |
| de Massimiliano Trubbiani..... | 6 |
| VER CON LAS MANOS SE PUEDE. APRENDER A VER CON-TACTO SE DEBE HACER | 16 |
| de Azzurra Pizzi | 16 |
| AISTHESIS DESCUBRIR EL ARTE CON TODOS LOS SENTIDOS | 20 |

Reflexiones simples sobre el plástico

de Nicola Farina

Definir un contexto diferente y antitético para un material que comúnmente llamamos plástico, con respecto a las funciones para las que está destinado habitualmente, puede que sea un sofisma intelectual. Mientras el plástico está firmemente anclado en la materia del mundo, a través de la transformación del objeto este material adquiere formas que ejercen acciones concretas en apoyo de la vida humana. De la invención de este material el hombre ha sacado una variedad productiva infinita que acompaña, ayuda y facilita sus propias necesidades operativas. Esta heterogeneidad y adaptabilidad del plástico ha determinado un desarrollo generativo incontrolado e hipertrófico en todos los ámbitos del hacer y del ser, del uso ilimitado y de la cultura del producto artificial. Gradualmente, el material plástico, en las innumerables variaciones de sus mutaciones y aplicaciones, ha emprendido un destino estético al flanquear el concepto de bueno (en el sentido de barato y duradero) con el de bello (en el sentido de imagen aparente). Probablemente esta declinación ha asociado a la percepción común del plástico como presencia persistente e incorruptible la fascinación de lo sublime accesible. La belleza eterna y etérea al alcance de cualquiera que la desee.

Sin embargo, no hemos querido ver la cara ética de esta revolución que ha colonizado literalmente nuestro mundo, el terráqueo en el que actuamos y el mental en el que procesamos nuestras acciones.

Quizás nos hemos dejado llevar por la emoción de lo posible que el plástico nos ha permitido pretender y nos hemos olvidado del poder visionario de la imaginación. El poder del pensamiento visionario empujado más allá de los límites de la realidad contingente habría podido abrir los escenarios extremos e inquietantes que hoy se revelan a nuestra conciencia atrofiada, despertándonos del sueño de la razón que engendra monstruos. Y aquí llegamos a nuestro tiempo, nunca pronosticado, en el que se combate acerbamente la guerra entre naturaleza y arteificio.

Sobre la mesa del conflicto no resuelto, creo que la mediación de los contrincantes sólo puede ser ejercida por el Arte. Porque si la Ciencia puede gestionar procesos de contraste y reducción sustancial de los plásticos que han contaminado nuestro universo, el Arte

puede estimular, mediante una pedagogía del pensamiento sensible, una regeneración ética de nuestras costumbres de comportamiento. A través de la praxis creativa, el Arte puede enseñarnos cómo cada materia, ya sea natural o desarrollada por el hombre, tiene una profunda relación con nuestros sentidos y se alimenta de un sentido original común: el incipit del acontecimiento sensorial, entendido como visión, como fuente de la idea que encuentra un estado pleno e igualmente expansivo en la forma.

El evento artístico es un umbral de conexión ineludible entre los territorios de la naturaleza y del artificio porque no asume la responsabilidad de alcanzar objetivos funcionales, sino que funciona como libre expansión de la idea; este proceso alquímico puede desencadenarse a través de la purificación de la materia en el filtro primario del espíritu creador del artífice, es decir, el artista como modelo de referencia, o cualquier individuo que capte y acoja su ejemplo moral.

Aquí nace una especie de fenomenología del ser interior, que ya no está dividido entre su propia dimensión espiritual y su propia experiencia. Educación al equilibrio, a la armonía, al respeto y a la convivencia, en que el progreso, la evolución de la técnica y la tecnología, la producción de nuevos materiales y la introducción de nuevos usos pueden convertir la caída degradante del consumo compulsivo.

Esto es, creo, lo que nos han legado las investigaciones de los grandes artistas que se han preguntado por el destino del hombre, que han buscado códigos de profunda humanidad en sus lenguajes, mostrándonos algo más en la estética de las formas que la lectura filológica de pertenencias o herencias, demostrando cómo es posible experimentar la vida en la materia inanimada, cómo junto a la vida real podemos imaginar una vida ideal, cómo el estado inerte de la materia artificial puede anudarse a la vida animada y generar una nueva vida, y cómo en esta tercera vida habita la esperanza de un cambio radical.

Esto queda manifiesto si nos acercamos y entramos en el espacio poético de Alberto Burri, traspasando los límites de los "Plásticos" en los que el contraste con el fuego dobla, contrae, separa la superficie que en el acto de deformarse toma forma, una nueva identidad y una nueva existencia.

O en las primeras obras del escultor Tony Cragg, residuos plásticos de objetos devueltos a la orilla por el mar que se recomponen en formas cotidianas comunes, macroobjetos o

macroimágenes formadas por un mosaico de otros objetos de formas y colores dispares que nos devuelven concretamente la relación gestáltica cuyo principio afirma "El todo es más que la suma de sus partes". Así, la totalidad de la percepción se caracteriza por la suma de las activaciones sensoriales individuales y de algo más que nos permite comprender la forma en su totalidad, recordándonos el principio de convivencia social, económica y ecológica.

Y también el "Tercer Paraíso" de Michelangelo Pistoletto representado por el símbolo gráfico del infinito que, modificado por un tercer anillo, se convierte en un axioma de armonía practicable entre cultura artificial y naturaleza, evolucionando en múltiples representaciones icónicas y performativas (también cabría mencionar la importante "Italia reciclada", nuestra península que alberga una morfología geográfica de plásticos, chatarra, residuos de los que el Artista se vuelve a apropiar, convirtiendo su significado).

Claes Oldenburg con objetos replicados a escala aumentada y traicionados por el uso de materiales sintéticos y plásticos que determinan una forma en caída, sometida a la gravedad, indicando la futilidad de la posesión y la fatuidad del destino humano;

Pino Pascali con "Bachi da setola" abre el universo artificial a la ironía, al desencanto, e incluso a una velada melancolía por una edad de oro perdida en la que el hombre vivía en simbiosis con la naturaleza. Christo con sus "Wrapping" ambientales en tejido sintético (nylon y poliéster) que determinan mutaciones ambientales utilizables u ocultan arquitecturas históricas, provocando un desconcierto metafísico en la mirada;

Anish Kapoor con sus instalaciones monumentales en PVC elástico que transforman el espacio en espacio contemplativo, recordando nuestra dimensión interior a través de la dialéctica entre sólidos y vacíos;

Loris Cecchini que interpreta la relación naturaleza-ciencia a través de la tecnología y el uso de materiales sintéticos que dilatan el microcosmos en un nuevo hábitat donde artificio y naturaleza conviven con absoluto equilibrio.

Por último, pero no por ello menos importante, la Cracking Art, que hace un uso lúdico, multisensorial y performativo del plástico con fascinantes divulgaciones medioambientales.

Y estos son sólo algunos ejemplos...

He aquí, pues, que el plástico, los materiales plásticos, pueden evolucionar a partir de su uso previsto y convertirse en activadores de la sensibilidad, en vectores para acceder a esa dimensión del espíritu que Kasimir Malevich denominó "sensibilidad no objetiva", que no se identifica con la forma aparente ni con la función explícita, sino con la capacidad empática del hombre para captar un atisbo de su propio reflejo en las realidades animadas o inanimadas, humanizándolas, convirtiendo lo inapropiado en lo oportuno necesario para la relación y el conocimiento.

El universe del arte: ¿Cómo explorarlo (en ausencia de ciertos requisitos)?

de Massimiliano Trubbiani

Hasta los niños lo saben ya.

El arte es un componente fundamental, una parte integral de nuestra cultura y de nuestra historia.

Para ir al grano, los discapacitados visuales no pueden (todavía) beneficiarse de una educación artística y estética válida, y no tienen (todavía) pleno acceso al disfrute del patrimonio artístico y cultural, a pesar de los numerosos logros de los últimos años.

En el pasado reciente reinaba (vergonzosamente) una escasa atención social a las necesidades de los invidentes en este campo; las llamadas "artes visuales" sólo pueden ser disfrutadas por aquellos que poseen los requisitos adecuados (la vista) para hacerlo.

De lo contrario, todo es inútil.

Pero, ¿cómo puede un ciego ver un cuadro, o una escultura, o los rasgos de un templo, o el interior de una basílica...?

"Si no pueden ver, que se queden en casa y no salgan a causar problemas..."

Hoy en día, podemos afirmar con absoluta certeza que incluso una persona ciega puede disfrutar (aunque de forma diferente) de las maravillas del Arte... con el debido cuidado, sin embargo, implementando la presencia, en los lugares de arte, de ciertas ayudas o herramientas que pueden actuar como catalizadores estéticos...

La aparición de estructuras adecuadas a este fin responde a esta renovada atención a las necesidades de estos usuarios de la cultura.

Necesidades que no son sólo para unos pocos, como descubriremos en un momento.

Pero incluso los niños lo saben, se trata de la educación.

El problema, si se puede llamar así, debe abordarse ya en los primeros años de la educación infantil. Sí, los ciegos deben ser educados en el arte y en la estética desde una edad temprana.

Sólo así podrá, como adulto, apreciar el valor estético y cultural de una obra de arte, conocido a través de experiencias táctiles y del estudio realizado mediante reproducciones, es decir, soportes tiflodidácticos.

Aquí están, los dichosos soportes tiflodidácticos.

Se definen herramientas o soportes aquellos artefactos que son utilizados por el educador como ayuda en el trabajo de enseñanza de la historia del arte, por ejemplo. Pero pueden utilizarse también para otros fines, en otros campos que pueden ser de interés para la persona con discapacidad visual.

Las llamadas ayudas tiflodidácticas son extremadamente importantes, precisamente para garantizar una labor didáctica eficaz y asegurar así una comprensión rápida y permanente por parte del usuario.

Llegando al quid de la cuestión, ¿qué aspecto tienen estas ayudas tiflodidácticas?
¿Existen tipologías diferentes?

Sí. Digamos que hay tantos tipos de ayudas tiflodidácticas para todas las exigencias de las personas que tienen que utilizarlas. Estos soportes difieren considerablemente entre sí, tanto por sus cualidades pedagógicas como por el coste de su producción. Vamos a intentar enumerarlos todos, discutiendo también los pros y los contras, ofreciendo una visión rápida que sigue un criterio muy preciso. Cada tipología didáctica tiene unas características que se pueden aprovechar en función del objetivo que se quiera conseguir.

Bueno, parece casi obvio, pero la forma de arte más accesible para los ciegos es... ¡la escultura!

Este es el primer tipo de soporte tiflodidáctico.

La escultura, ya sea original o una copia de molde a tamaño natural.

En este caso, se entiende como un objeto con tres dimensiones, perfectamente accesible y libre de ulteriores mediaciones cognitivas (como es el caso de otros tipos de soportes didácticos).

Gracias a su naturaleza tridimensional, permite al usuario explorar el objeto desde cualquier punto, dándole la posibilidad de recrear, en su mente, una correcta imagen táctil del sujeto representado (ah, se me olvidaba decir que la imagen táctil es exquisitamente mental).

Así, el primer tipo de soporte táctil con una fuerte propensión a la actividad didáctico-cognitiva es precisamente la escultura.

No es casualidad que la colección del Museo Omero esté compuesta precisamente por copias fundidas a tamaño natural de las principales obras de arte que nos ha dado la historia, intactas o no...

Y no se puede dejar de mencionar cómo esto constituye una novedad... precisamente en el uso que se hace de estas copias, producidas por las numerosas colecciones de esculturas de escayola italianas.

La historia de las copias de escayola es larga y compleja, y se remonta a las colecciones de esculturas de escayola que existían en Atenas en la época clásica. Pero en general, el uso típico de estas copias es didáctico, en las escuelas de arte, para ejercicios de dibujo al natural y de escultura... ¡así que innovador es el tipo de uso que el Museo Omero hace de estas copias!

Así, de todas las tipologías tiflodidácticas, ésta (la escultura, objeto tridimensional) es la que más se acerca a la realidad.

Otro ejemplo de soporte tiflodidáctico tridimensional es la reproducción a escala reducida de arquitecturas, o de elementos arquitectónicos (órdenes, decoraciones, etc.), que son muy útiles para la difícil comprensión (por parte de los discapacitados visuales) del arte arquitectónico.

Sólo la reducción a escala puede mostrar un edificio en su totalidad. Para mejorar o afinar la comprensión, es necesario abrir una sección en el modelo arquitectónico para facilitar la exploración del interior.

También en el caso de las maquetas arquitectónicas, al igual que para la copia en escultura, se utiliza yeso, resina, madera (quizás el material preferido al tacto por su naturaleza orgánica, por su calidez al tacto y por los olores que puede desprender...).

Podemos mencionar en segundo lugar, como soporte tiflodidáctico, la tipología del relieve escultórico, que a su vez se subdivide en altorrelieve y bajorrelieve. Hay diferencias entre ambos, ¡y no pocas!

Veamos.

El altorrelieve posee volúmenes del modelado que se desprenden más de la mitad del plano de fondo, liso y plano, manteniendo una buena parte de la tridimensionalidad pura y limpia, libre de planos de perspectiva, escorzos y deformaciones variadas.

El bajorrelieve, en cambio, presenta volúmenes modelados que emergen por menos de la mitad del plano de fondo, y puede presentar fácilmente aplastamientos de la perspectiva, es decir, deformaciones que parecen pertenecer más al mundo del dibujo o de la pintura que al de la escultura.

Respecto a la exploración táctil completa de una escultura, estas tipologías presentan un grado extra -o dos- de dificultad...

Estos dos modos de representación podrían entenderse, conceptualmente, como una especie de pasaje, una transición de los volúmenes completos de una escultura a la bidimensionalidad del dibujo. Los volúmenes pierden poco a poco su consistencia, casi se desinflan, dejando emerger sólo las líneas que constituyen las formas, proyectadas sobre una hoja plana.

En la práctica de la exploración táctil y de la comprensión, el altorrelieve conserva esa facilidad de exploración que puede ser más cercana o similar a la de la escultura, su pariente cercana, mientras que no ocurre lo mismo con el bajorrelieve, debido a esa pérdida gradual de las características de tridimensionalidad y a la introducción de artificios de perspectiva, como los escorzos, que simulan el comportamiento de la vista.

Por lo tanto, como puede verse en este camino, llegamos al método de representación del dibujo en relieve, que, también en este caso, se divide en muchas facetas diferentes, cada una con su propia particularidad.

Por "dibujo en relieve" se entiende una hoja de papel (o de otro material similar), en todo caso plana, en la que sólo emerge una marca en relieve, con una altura máxima de un milímetro.

El relieve en cuestión no quiere (y no puede) simular los volúmenes de los objetos a representar, pero puede representar fácilmente las líneas, los puntos y las superficies. Así, la estructura de un objeto, la forma esencial, proyectada sobre el plano de la hoja.

Con este lenguaje representativo siempre es aconsejable no reproducir imágenes en perspectiva, prefiriendo imágenes frontales y sencillas en cuanto a composición.

¡Sin embargo, esto no ocurre con frecuencia!

Los clientes suelen presentarse con imágenes bastante complejas, que a menudo son difíciles de entender.

En estos casos, se procede con una síntesis pronunciada de la imagen de origen... en la que se intenta representar sólo el sujeto clave, o los sujetos clave, excluyendo el resto. Si la imagen lo permite, también debe subdividirse por planos de profundidad, representándolos físicamente en tablas separadas.

Todo esto ocurre porque va en contra de la propia naturaleza del dibujo en relieve que, como se ha dicho al principio, es útil para representar imágenes esquemáticas.

Si se necesita representar un objeto en tres dimensiones, como una escultura o más bien una arquitectura, se recurre a las proyecciones ortogonales, más eficaces en su sencillez y respetuosas de la naturaleza de esta técnica.

No se puede ocultar que este modo de representación puede presentar considerables dificultades de comprensión por parte del usuario, aunque dichas dificultades pueden "suavizarse" prefiriendo temas simples y respetando las reglas sintácticas del código táctil para la traducción de la imagen.

Pero no todo es negativo ... el dibujo en relieve también tiene ventajas, no sólo limitaciones, que sólo se pueden entender con el pleno conocimiento de este lenguaje para no caer en resultados ineficaces.

Pero la primera regla, también dictada por el sentido común, es entender que para hacer una traducción de una imagen y hacerla plenamente utilizable para una persona con carencias visuales, hay que hacer un trabajo específico sobre la interpretación del sujeto, (pintura, fotografía, etc.), destinado a seleccionar los elementos esenciales, los más fácilmente representables con este lenguaje.

Esto pone de manifiesto el importante papel del dibujante, que se convierte en una especie de mediador entre la realidad a representar y el usuario con discapacidad visual.

Repitámoslo (nunca está de más), el dibujo en relieve es un lenguaje adecuado para representar objetos sencillos, imágenes frontales, libres de cualquier artificio de perspectiva, como planos, mapas, dibujos geométricos, dibujos arquitectónicos (por ejemplo, la fachada de un edificio).

Un dibujo en relieve bien realizado garantiza una buena comunicación del contenido al usuario y cierta velocidad de lectura táctil.

En relación con esta categoría (el dibujo en relieve), hay que decir que existen diferentes técnicas de realización, cada una con su propia y característica forma de reelaborar el sujeto a tratar para hacerlo funcional a la exploración táctil.

Por lo tanto, cada técnica produce resultados diferentes, todos ellos muy interesantes; la posibilidad de elegir una técnica en lugar de otra recae positivamente en la necesidad de resolver un problema específico de distinta índole cada vez.

La técnica más popular, por su sencillez y rapidez en la producción de dibujos en relieve a partir de imágenes impresas, se conoce comúnmente como "horno Minolta" (aunque Minolta no produce esta tecnología desde hace años).

El soporte consiste en un papel especial llamado de microcápsulas.

Se trata de células sensibles al calor mezcladas con una pasta extendida en una cara de la hoja. En esta hoja se imprime el dibujo, estrictamente en blanco y negro, del que se quiere una representación en relieve. A continuación, se pasa la hoja por un horno especial de infrarrojos capaz de producir un calor de intensidad variable.

En este punto, golpeadas por una fuerte ola de calor, las células termosensibles se hinchan literalmente, pero sólo en correspondencia de la marca negra previamente impresa.

Las partes no impresas de la hoja permanecen lisas.

Se trata de una técnica sencilla y muy demandada por su facilidad de uso y su coste relativamente bajo: sólo se necesita una fotocopidora y/o una impresora de chorro de tinta, un horno de infrarrojos y papel de microcápsulas.

La dificultad radica en producir un dibujo que traduzca eficazmente la imagen que se quiere explorar y comprender. Para superar este problema, existe la posibilidad de descargar de la web dibujos ya realizados, en blanco y negro, listos para ser impresos y utilizados.

Hasta aquí los aspectos positivos de esta técnica.

De los aspectos negativos, cabe destacar que esta técnica es más adecuada para representar imágenes sencillas, con vistas frontales; las imágenes más complejas provocan confusión debido a la complejidad de las líneas y de los elementos presentes.

Además, sólo permite relieves de una única altura, de aproximadamente 1 milímetro: no se pueden crear ciertos dinamismos táctiles, que pueden ayudar a percibir la profundidad presente en algunas imágenes.

Además, la marca en relieve producida no es muy definida debido a que las células termosensibles se hinchan de forma autónoma, sin posibilidad de controlar su expansión.

A pesar de ello, el dibujo en relieve sobre papel de microcápsulas sigue siendo el producto más popular como soporte tiflodidáctico.

Un pariente cercano del mencionado dibujo en relieve sobre papel es, sin duda, el relieve obtenido por medio de la impresión serigráfica. El estrecho parentesco se debe principalmente al tipo de resultado obtenido, pero con algunas diferencias importantes.

El proceso de serigrafía, que sólo puede ser realizado por imprentas equipadas (siendo esta la primera diferencia con lo anterior), permite imprimir relieves en material de silicona, transparente o de color, sobre placas previamente impresas. Además, las características de la materia utilizada (caucho de silicona, con su típica alta elasticidad y adhesividad), también permite imprimir no sólo sobre papel, sino también sobre plástico, metal, vidrio y madera. Esta técnica se utiliza muy a menudo para paneles y mapas táctiles para uso al exterior, pero también en publicaciones de diferente tipología.

Como ya se ha dicho, se trata de una técnica industrial, que no puede realizarse de forma autónoma.

Al igual que en la técnica del horno, el relieve que se obtiene sólo tiene una altura y esto puede ser una limitación.

Lo positivo es que la marca en relieve obtenida es perfectamente legible al tacto, aparece limpia y diferenciada del fondo; además, la serigrafía permite imprimir los relieves superpuestos a imágenes visibles al ojo (dibujos, textos), con un doble valor educativo.

La categoría de dibujo en relieve comprende también técnicas que defino como híbridas porque presentan, por su naturaleza, aspectos plásticos, materiales y volúmenes que van unidos al concepto de dibujo en relieve.

La técnica/lenguaje conocida como Gaufrage permite obtener relieves muy interesantes, bonitos de ver y tocar, que pueden alcanzar más de un nivel de altura.

La producción es una operación casi exclusivamente industrial.

De hecho, es necesario contar con una prensa, y con la posibilidad de obtener una matriz y una contramatriz en materiales muy resistentes a la torsión.

El relieve se consigue gracias a la fuerte presión de la prensa, que es capaz de desarrollar varias toneladas. La elasticidad de la contramatriz de fibras permite distribuir de manera uniforme la presión en todas las superficies de contacto, lo que permite que el papel se amolde a todas las formas de la matriz, evitando rupturas o deformaciones.

Esta técnica permite realizar relieves de diferentes alturas, desde medio milímetro hasta unos pocos milímetros, lo que la hace adecuada para crear relieves similares a los producidos plásticamente.

Son muy bonitos y agradables de ver y explorar al tacto.

Dado que los costes de producción son muy elevados, es una técnica válida para grandes tiradas.

Otra técnica/lenguaje muy válida, a efectos de la propedéutica táctil, es la del "collage". Se utiliza principalmente para la creación de los llamados libros táctiles.

El libro táctil, creado para estimular la creatividad de los niños "normodotados", también puede ser muy útil para los que tienen una discapacidad visual.

Estos libros están formados por imágenes reproducidas con diferentes materiales, muchos de ellos de uso común o procedentes de objetos de uso cotidiano (plumas, telas, plásticos, cartones de diferentes grosores y texturas, botones, papel de aluminio, etc.),

utilizados como una especie de referencia perceptiva, visual, táctil y auditiva, simbólica, a las cosas ilustradas en el cuento ilustrado.

Añadiendo texto en braille, o comentarios auditivos y verbales grabados e insertados en las publicaciones, estos libros se convierten en verdaderas herramientas didácticas inclusivas, adecuadas tanto para el usuario vidente como para el discapacitado visual.

Se trata de un modo de representación sencillo, barato y fácil de realizar incluso en casa de forma independiente.

Lo que es más complicado es tener conocimiento de las cualidades expresivas, táctiles, sensoriales del material para hacer que la imagen, o la historia que se quiere representar, sea comprensible al tacto.

La gran ventaja del libro táctil, frente a otros métodos ya comentados, reside en el gran poder imaginativo y evocador que pueden producir los distintos materiales si asociados cuidadosamente entre sí.

Esto estimula la imaginación, el sentido del tacto, la vista y el oído del usuario potencial.

Los distintos materiales pueden tener las características táctiles, visuales e incluso auditivas de los materiales de los que está hecho el objeto representado en el libro, o al menos evocar una de sus características.

Por ejemplo, si se quiere representar el mar, se podrán utilizar hojas de aluminio, tal vez arrugadas, para que al tocarlas y moverlas evoquen las mismas sensaciones perceptivas que las reales: el agua del mar es fría, suave, y es característico el sonido que hace cuando se mueve ligeramente...

O las nubes, por ejemplo: su aspecto suave y blanco (pero táctilmente impalpable en la realidad) podría sugerirse utilizando algodón casi suelto .. o la tierra, utilizando arena mezclada con polvo de madera, pegada al soporte... nos recuerda su calidez y su consistencia.

La modalidad del collage adquiere el valor de una actividad inclusiva, que crea igualdad de oportunidades al promover la integración del alumno discapacitado con otros normodotados.

De hecho, podría ser el propio alumno discapacitado el que guiara a los demás alumnos "normodotados" en la creación de ilustraciones táctiles, ya que ha desarrollado una gran sensibilidad para este acto perceptivo.

Por último, la modalidad expresiva y didáctica del collage multimaterial es una actividad muy útil para todas las categorías de usuarios, que pueden así desarrollar (en el caso de los más jóvenes) o entrenar una buena aptitud para el trabajo manual creativo, mejorando la coordinación psicomotriz, desgraciadamente cada vez menos activa en los jóvenes de hoy.

Ver con las manos se puede. Aprender a ver con-tacto se debe hacer

de Azzurra Pizzi

La necesidad de aprender nuevos métodos y el deseo de forjar mi propio camino profesional me llevaron a matricularme en el curso nacional de formación sobre accesibilidad al patrimonio cultural, ideado por el Museo Estatal Táctil Omero de Ancona, que se celebró el pasado mes de abril.

Fascinada por el amplio programa y la calidad de la organización, así como por la polifacética participación de los ponentes, acudí al museo situado en la Mole Vanvitelliana, uno de los símbolos de la capital de las Marcas, con la idea de dejarme llevar por caminos insólitos que maduraran reflexiones abiertas, presentaran puntos de observación diferentes y apuntaran a horizontes libres de criterios académicos preestablecidos.

La enfermedad de mi madre ha guiado a menudo mi trayectoria, pero la obtención de un diploma de especialización en patrimonio histórico-artístico me ha señalado una urgencia: el intento de llenar algunas lagunas sobre el papel del arte, más allá del conocimiento de sus fases históricas, de los cambios que se han producido, y de sus exponentes, mecenas y coleccionistas.

Para mí era importante cuestionar el canon tradicional de la museología, razonar sobre el concepto de la copia y de su posible y potente uso, considerar las necesidades pero también las enriquecedoras formas de fruición de los diferentes públicos, investigar críticamente la cuestión de la inclusión cultural y considerar las condiciones necesarias para crear un lugar museístico multisensorial.

Aprender a mirar dejando a un lado la primacía de la vista se había convertido en algo crucial -y lo sigue siendo, ya que nada es nunca definitivo, pues es susceptible de cambios y de posibilidades cada vez nuevas.

Durante el curso se abordaron los siguientes temas: además de la presentación de la normativa, de las herramientas tecnológicas de auxilio, de las especificidades de la

hipovisión, de la ceguera y de la sordera, de las características del diseño arquitectónico inclusivo, de los servicios educativos, de los aparatos didácticos, de la compleja planificación de los recorridos pedagógicos, también basados en la estética de las manos, el eje central de las jornadas fue marcado por el reconocimiento de la calidad táctil. De hecho, el discernimiento analítico que realiza el tacto permite obtener información (que se da por descontado con demasiada frecuencia) sobre la temperatura, la suavidad, la rugosidad, la textura, el peso y sobre las muchas variables que ofrecen las superficies y sobre los procesos que se desarrollan en ellas.

Para guiar la exploración cinestésica y táctil, no se pueden prescindir de la explicitación de las dimensiones y la naturaleza de los materiales utilizados; el tiempo también es indispensable para poder construir gradualmente una imagen mental que se elabora lenta y finamente mediante la atención a los detalles y la realización de asociaciones.

Para comprender efectivamente que podemos ver cosas diferentes mediante el tacto, la experiencia háptica realizada en la sala del museo dedicada a la escultura contemporánea resultó fundamental y esclarecedora: de la mano de una guía especializada, me condujeron con los ojos vendados hasta una escultura de la que no había recibido más información que la ubicación de su vértice. Sin ningún estímulo visual, comencé a tocar la obra, cuyas dimensiones parecían pequeñas al primer impacto. Siguiendo la sugerencia de empezar por el punto más alto de la escultura, tomé conciencia de la esbelta figura, cuya anatomía presentaba simplificaciones a las yemas de mis dedos: era áspera en algunas partes, vibrante en otras.

El trabajo mental de asociaciones lleno de referencias formales extraídas de la historia del arte evocó en mí el repertorio de las llamadas artes primitivas y las sugerencias de artistas como Pablo Picasso, por nombrar sólo uno.

La imagen se volvía cada vez más estructurada a causa de los datos inusuales que acababan de llegar y a los resultados de la percepción táctil se sumaban los olores de la aleación metálica que da cuerpo a la escultura.

Tras reconocer los principales elementos constitutivos y tras girar la base de la escultura para captar su elaboración a 360 grados, me quité la venda de los ojos y reconocí inmediatamente a Marino Marini, un artista que había estudiado detenidamente porque formaba parte del tema de mi tesis de máster.

Había tenido entre mis dedos una obra impregnada de modelado dramático y en ese momento pude reconocer la obra de Marini, el Juglar de bronce fundido y patinado que remonta a 1953.

La dureza formal observada y detectada por los críticos se había hecho patente en mis manos y había podido por fin sentir la irregularidad en los pasajes plásticos, que hacen de sus creaciones memorias del pasado: en mi intento de elaboración de una imagen mental compleja, reconocí la influencia sufrida por el arte etrusco-itálico, pude sentir la deformación y la rugosidad.

Si se percibe la forma, el significado insiste en la esfera cognitiva y el símbolo hace referencia a la esfera interpretativa, el arte sirve para desarrollar y ampliar competencias ya que implica la construcción de la gramática de las formas.

A través del tacto, la brecha que separa a las dos entidades, es decir, la obra de arte por un lado y el espectador por otro, queda realmente eliminada: si la primera vuelve a la vida bajo el perfil del material, el artista que la concibió, que la produjo manualmente y que la realizó físicamente se conoce ya que su obra se siente y se recorre; el espectador se convierte, en definitiva, en actor, en protagonista, en intérprete y deja de ser un rápido consumidor de arte satisfecho - quizá ni siquiera lo suficiente - con la visión contemplativa y retiniana.

En virtud de la universalidad, puede decirse que el arte no es un mero juego formal, sino que tiende a adoptar la forma de una representación de la esencia de las cosas, convirtiéndose en una actividad con su propia función cognitiva.

El mundo sensible no es sólo apariencia, sino realidad que puede ser objeto de conocimiento, y cuando se capta la forma, se siente placer y se obtiene conocimiento: la sensibilidad, que produce el placer, no está desligada del intelecto, que tiene la tarea de percibir la forma.

Por ejemplo, Aristóteles consideraba que la belleza era sinónimo de adecuación a la forma: según su pensamiento, una cosa es bella cuando realiza plenamente su finalidad, que coincide con su forma, y el arte, una de las virtudes dianoéticas, es decir, las virtudes propias del alma racional, es la capacidad acompañada de la razón de producir algún objeto que cumpla este requisito.

Escuchar los relatos y las experiencias de expertos en la materia tan inmersos en los temas de la urgencia de la accesibilidad del arte me hizo comprender cómo para todos, y no sólo para los que sufren de ceguera, discapacidad visual y/o auditiva, es necesario tocar para que el conocimiento de lo que existe a nuestro alrededor sea completo, al igual que es cierto, tomando prestada una frase de Italo Calvino, que escribimos para hacer posible que el mundo no escrito se exprese a través de nosotros.

El gran narrador del siglo XX describió repetidamente la pérdida del uso consciente de los cinco sentidos en el hombre contemporáneo, del cual también subrayaba la aproximativa sensibilidad táctil.

También Calvino declaró que para cada uno de los sentidos tenía que esforzarse para dominar una serie de sensaciones y matices: como él, yo también quería cambiarme a mí misma y comprender cuánto hemos efectivamente visto, cuánto hemos ayudado al mundo a verse, a estar ahí.

El arte crea y transmite visualidad y la visualidad debe ser accesible para todos.

Y si hay que buscar los signos ocultos, como los hongos decía Calvino, el mundo no es un panopticon, sino un pancripticon y tenemos que diversificar las propuestas, encontrar nuevos caminos, dejar de lado el camino pre-trazado en favor del pensamiento accesible, alimentando la predisposición plurimedial sabiendo que “tocar es conocer, conocer es representar, representar es comunicar”.

La artista sarda Maria Lai vivía el viaje como una metáfora de la investigación, y sus Geografías siguen evocando la posibilidad de conjunción entre planetas lejanos y nos invitan a descubrir lugares inexplorados: ella misma afirmó buscar espacios cósmicos siempre muy táctiles e inventar otros nuevos.

Si “crear una emoción es reunir todas estas tactilidades diferentes”, entonces sigamos viajando y aprendiendo a ver con-tacto.

Aisthesis descubrir el arte con todos los sentidos

Sede de la redacción y de la dirección:

Museo Tattile Statale Omero - Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 – Ancona

Web: www.museoomero.it

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

Director: Aldo Grassini.

Directora responsable: Gabriella Papini.

Consejo de redacción: Monica Bernacchia, Andrea Sòcrati, Massimiliano Trubbiani, Alessia Varricchio.

Traductora: Elisabetta Paolozzi

Grabación master: Matteo Schiaroli.

Voz: Luca Violini.