

AISTHESIS

DESCUBRIR EL ARTE CON TODOS LOS SENTIDOS

REVISTA AUDIO EN LÍNEA

DEL MUSEO TATTILE STATALE OMERO WWW.MUSEOOMERO.IT

NÚMERO 22 - AÑO 9 – ENERO DE 2023

Museo Tattile Statale Omero

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



Sumario

EL DOCUMENTO DE PRAGA: PROMOVER A LA DIVERSIDAD	2
por Aldo Grassini - Presidente Museo tattile statale Omero	
EL MUSEO SEGÚN EL ICOM	4
por Adele Maresca Compagna, Vicepresidenta de ICOM Italia	
EL MUSEO ACCESIBLE: EL MANN ENTRE EXPERIENCIAS PASADAS, PROYECTOS ACTUALES Y PERSPECTIVAS FUTURAS	9
por Paolo Giulierini, Director del Museo Arqueológico Nacional de Nápoles	
UNA EXPERIENCIA MUSEÍSTICA SENSACIONAL CON LOS GEOPOLÍMEROS	15
por Germana Barone, Catedrática de la Universidad de Catania	
AISTHESIS DESCUBRIR EL ARTE CON TODOS LOS SENTIDOS	18

El documento de Praga: promover a la diversidad

por Aldo Grassini - Presidente Museo tattile statale Omero

El 24 de agosto de 2022 es una fecha que recordaremos. En Praga, la Asamblea General del ICOM aprueba un documento verdaderamente revolucionario. Se busca una nueva definición del concepto de Museo. Alguien podría decir que, al fin y al cabo, llevamos tiempo hablando de accesibilidad, de inclusión, de apertura a todos los públicos en la oferta cultural de los museos. Es cierto, pero una síntesis tan completa y pregnante realizada por una institución tan prestigiosa como el ICOM dejará sin duda huella.

Lo dice una persona como yo, que lleva muchas décadas luchando modestamente por romper el muro de la indiferencia, del conservadurismo más tenaz, de la negativa a priori a cuestionar los supuestos intangibles de una tradición museológica muy difícil de superar.

El documento de Praga habla de accesibilidad e inclusión refiriéndose a todas las diversidades. Es más, añade una declaración intrínsecamente revolucionaria cuando indica, entre sus objetivos, la promoción de la diversidad. Por lo tanto, no se trata simplemente de aceptarla, respetarla y valorarla. Promoverla es mucho más: significa considerarla un valor, un elemento activo de crecimiento cultural y social, un fermento capaz de fermentar esa masa multimaterial y multiforme que llamamos cultura.

Este principio expresado en términos absolutos debe extenderse también, sin duda, a la diversidad sensorial de las personas privadas de la visión; y aquí tocamos realmente algunos tabúes que están por encima de cualquier posibilidad de examen crítico. Me refiero al tabú según el cual el arte es el dominio de la vista (normalmente hablamos de artes visuales sin preguntarnos si existen otras formas de enfoque sensorial) y el montaje de un museo o de una exposición suele perseguir exclusivamente el mejor disfrute visual.

Afortunadamente, las cosas están cambiando, pero sigue existiendo una tenaz resistencia que, si a veces se pliega a alguna modesta concesión en el plano teórico, luego ignora ese principio y le resta importancia al pasar de las palabras a los hechos.

Y “prohibido tocar” se convierte así en un corolario ineludible, casi la consecuencia ética de la penalización indispensable del tacto, considerado el “paria” de los sentidos frente a la nobleza de la vista. La necesidad de preservar el bien cultural de la inevitable degradación causada por el contacto con la mano es, en la mayoría de los casos, sólo un pretexto. De hecho, la mayoría de las veces se trata de objetos que no correrían peligro alguno si se tocaran con el debido cuidado.

Quisiera subrayar que la ruptura implícita del tabú del “prohibido tocar” no sólo significa reconocer por fin el derecho de los ciegos a disfrutar de la cultura y el arte (Art. 27, Declaración de los Derechos Humanos, 10 de diciembre de 1948), sino que conlleva también, como consecuencia lógica, reconocer el valor estético de la tactilidad, redimiéndola del ostracismo impuesto por la vieja cultura museológica, atribuyendo a este sentido, como a todos los demás, su propia especificidad cognitiva y estética. Es evidente que, de este modo, al devolver a los ciegos la posibilidad de disfrutar del placer de la belleza, se indica un nuevo camino hacia el disfrute del arte, que es el enfoque táctil.

¿Y por qué esto debería interesar sólo a los ciegos? La tactilidad pertenece a todos y su redescubrimiento restablece la relación natural del hombre con la realidad, fundada en todos los sentidos y no sólo en la vista.

Así que una diversidad, la discapacidad visual, acaba ampliando el horizonte de la vida cultural de todos. ¿Y cómo puede la nueva museología no darse cuenta de ello? ¿Cómo podrían los organizadores de la exposición seguir impertérritos inspirándose en los viejos cánones y considerar que la accesibilidad se refiere exclusivamente al aspecto motor?

En Praga se dieron cuenta de ello y esas pocas líneas del documento aprobado casi por unanimidad se convertirán en nuestra bandera.

El museo según el ICOM

por Adele Maresca Compagna, Vicepresidenta de ICOM Italia

En Praga, el 24 de agosto de 2022, se votó, casi por unanimidad, la nueva definición de museo del ICOM elaborada por el Comité Internacional ICOM Define, al término de un largo proceso de reflexión y análisis que tuvo en cuenta el debate museológico de los últimos años e incorporó las palabras y los conceptos clave más compartidos por la comunidad internacional, según los resultados de las consultas de los comités nacionales e internacionales.

El proceso no fue tarea fácil, teniendo en cuenta que la idea misma de museo y las formas adoptadas por los museos a lo largo del tiempo y en distintas zonas del mundo no son idénticas. Era necesario identificar un denominador común más allá de las diferentes visiones y prácticas, a veces afectadas por aspectos concretos (como la presencia o la ausencia de colecciones de gran interés cultural o natural), por tradiciones particulares de producción artística, conservación/transmisión de bienes a las generaciones futuras o por un contexto social y económico difícil sobre el que se quiere influir fuertemente (como por ejemplo en el caso de los museos “comunitarios” de América Latina, particularmente sensibles a la necesidad de implicar a las comunidades autóctonas en la construcción y en la conservación, así como en la fruición, de un patrimonio identitario).

El objetivo era destacar de forma sintética las características y el rasgo distintivo de esta institución, su identidad, sus funciones, el modus operandi y las finalidades (al igual que en la definición anterior), teniendo en cuenta las transformaciones de la sociedad contemporánea y las exigencias de la nueva museología, haciendo especial hincapié en el papel social del museo y en su capacidad para contribuir al desarrollo sostenible, tanto a nivel local como global.

La literatura y algunos actos internacionales ya habían registrado importantes cambios de perspectiva:

- la ampliación del concepto de patrimonio para incluir el patrimonio natural, el patrimonio inmaterial y, por último, con el Convenio de Faro del Consejo de Europa, el concepto de herencia compartida;

- el desplazamiento de la atención de los profesionales de los objetos a las personas; la centralidad del público en las políticas y en las actividades de los museos;
- el énfasis en el papel activo de esta institución en la sociedad.

La Recomendación de la UNESCO de 2015 relativa a la protección y promoción de los museos, su diversidad y su función en la sociedad ya había indicado que los museos:

- deben ser lugares abiertos, comprometidos a garantizar el acceso físico y cultural a todos, incluidos los grupos más desfavorecidos;
- son espacios de transmisión cultural, de diálogo intercultural, de aprendizaje, de debate y formación, de educación (formal, informal y permanente), de cohesión social y de desarrollo sostenible;
- contribuyen al desarrollo económico, sobre todo a través de las industrias culturales y creativas, el turismo y el empleo.

Un nuevo compromiso social

Sin modificar radicalmente las características y las funciones que caracterizan a esta institución cultural, la nueva definición de museo, recoge estas demandas y propone una visión fuertemente orientada al compromiso social.

El museo es una institución permanente sin ánimo de lucro y al servicio de la sociedad, que investiga, recopila, conserva, interpreta y expone el patrimonio material e inmaterial.

Abiertos al público, accesibles e inclusivos, los museos fomentan la diversidad y la sostenibilidad. Operan y comunican de forma ética y profesional y con la participación de las comunidades, ofreciendo experiencias diferentes para la educación, el disfrute, la reflexión y la puesta en común de conocimientos.

Una comparación con la definición anterior de 2007 revela elementos de continuidad y elementos de fuerte innovación.

Se confirman las características identitarias del museo y, en nuestra opinión, en un mundo en el que parecen triunfar la fluidez y la precariedad, es muy importante reafirmar frente a los gobiernos nacionales y locales, a los administradores y a las comunidades territoriales el carácter permanente de la institución (que está relacionado con un reconocimiento legal

y una organización eficaz que garantice la conservación del patrimonio y una programación cultural de calidad a través de la profesionalidad de los encargados).

También es esencial recordar su función de servicio público y su carácter no lucrativo.

También las funciones siguen siendo aquellas reconocidas tradicionalmente a los museos, con algunos cambios:

- la investigación se sitúa en el primer lugar, ya que se considera preliminar y necesaria para todas las demás acciones;
- la palabra “adquiere” es sustituida por “recoge”, término más adecuado para el patrimonio inmaterial o difuso que marca distancias con la condición de propiedad/posesión de los bienes;
- se habla de “interpretación” junto a “exposición”, para subrayar el necesario esfuerzo de reelaboración/mediación de los múltiples significados y de los valores que deben compartirse y comunicarse. Se trata de un compromiso que parte evidentemente del estudio especializado de las colecciones, pero que debe enriquecerse con la aportación de otras competencias (sociológicas, antropológicas, científicas, históricas) y de figuras de educadores/mediadores que sepan escuchar instancias y visiones diferentes, representadas por personas y grupos con culturas, tradiciones, creencias religiosas, orientaciones sexuales distintas o condicionadas por fragilidades particulares.

En el segundo párrafo del texto, se hace hincapié en la perspectiva y en el modus operandi de los museos, con una transición, a primera vista poco comprensible, del singular al plural, que probablemente pretende subrayar el paso de las características generales y de las funciones típicas de la institución “museo” - como entidad abstracta - a las acciones concretas llevadas a cabo por las instituciones museísticas, en su múltiple variedad.

Promoción de la diversidad

Es precisamente en esta parte donde se encuentran algunas palabras clave fuertemente innovadoras, ampliamente compartidas por la comunidad museística, y especialmente amadas por el Museo Omero:

- la accesibilidad e la inclusividad, que van mucho más allá de la apertura al público de la definición anterior;

- el respeto y el fomento de la diversidad y de la sostenibilidad.

Así, más allá de la importancia de las colecciones, el museo se convierte en un espacio abierto a todos, sin barreras físicas o cognitivas, en un laboratorio de profundización e intercambio entre identidades y culturas diferentes, en un lugar de investigación y documentación sobre la historia, sobre la evolución de las ciencias y de las civilizaciones, pero también sobre temas de actualidad, tanto locales como globales. El museo asume un papel importante para contribuir a fomentar la consecución de los objetivos de desarrollo sostenible.

Para lograr todo esto, como sugiere la definición, es indispensable contar con la participación de las comunidades y, añadiríamos, construir alianzas fuertes y duraderas con las administraciones locales, con los sujetos que conforman el ecosistema cultural y social - bibliotecas, archivos, escuelas, universidades, asociaciones- y la estructura económica y productiva de los territorios.

Además, para alcanzar los fines para los que funciona el museo, es decir, la educación, el placer, la reflexión y la puesta en común de conocimientos, la definición del ICOM propone ofrecer “experiencias diversificadas”, es decir, identificar métodos, herramientas y lenguajes diferentes en función de los objetivos y de las metas que se pretendan alcanzar. Eso sí, la expresión “experiencia” significa un enfoque más intenso y participativo que una simple visita, y una implicación tanto emocional como intelectual del visitante en presencia y en línea.

Con este fin, el uso de la tecnología puede marcar un punto de inflexión de gran impacto innovador. La digitalización, la reproducción de las obras en alta resolución y en 3 D, la realidad aumentada, la producción de vídeos o podcast con fines divulgativos, lúdicos o didácticos, permiten el acceso y la participación a un público más amplio de visitantes, presenciales o a distancia, y abren, entre otras cosas, un enorme potencial para la investigación, la comunicación y el desarrollo de la creatividad. Sin embargo, debe quedar claro que estas acciones no pueden ser extemporáneas, sino deben formar parte de una estrategia general que prevea una narración global del museo y de sus colecciones, articulada sobre contenidos y niveles de detalle diferentes y confiada a herramientas

tradicionales o innovadoras, calibradas en función de las necesidades de los diferentes grupos de usuarios.

Para concluir, creo que el ICOM ha contribuido a crear una visión compartida a escala internacional, sugiriendo políticas e instrumentos de acción a gobiernos, administradores y profesionales.

Para traducir esta visión en la realidad de cada museo, en función de la misión específica y del contexto en el que este opera, será necesario invertir sobre todo en capital humano. El museo del futuro sólo se hará realidad si puede contar con una adecuada profesionalidad técnica, administrativa y especializada, con personas competentes, abiertas y motivadas, capaces de imaginar y gobernar el cambio y de poner en juego sus capacidades de interacción y relación dentro y fuera del museo.

El museo accesible: el MANN entre experiencias pasadas, proyectos actuales y perspectivas futuras

por Paolo Giulierini, Director del Museo Arqueológico Nacional de Nápoles

Preámbulo

En los últimos años, el papel que los museos y, más en general, los lugares de cultura han asumido en la sociedad ha cambiado profundamente, gracias a la difusión de un enfoque activo y proactivo, abierto a la confrontación y a la colaboración con los más diversos sujetos públicos y privados, con sus propios contextos locales y con la realidad político-cultural nacional e internacional, así como dispuesto a interactuar, de forma cada vez más consciente, con el universo digital.

La aprobación por parte del ICOM de la nueva definición de museo, el 24 de agosto de 2022 en Praga, ratifica esta evolución, reconociendo a estas instituciones culturales una doble misión: por un lado, la que podríamos definir como misión “intelectual”, destinada a investigar, recopilar, conservar, interpretar y exponer el patrimonio cultural material e inmaterial; por otro, una misión más propiamente “social”, basada en conceptos como la accesibilidad, la inclusividad, la diversidad, la sostenibilidad, la participación de la comunidad, que persigue las necesidades de la sociedad escuchando concretamente al público, imaginando y diseñando soluciones diversificadas y experiencias participativas para una base de usuarios lo más amplia y heterogénea posible.

El MANN accesible

El Museo Arqueológico Nacional de Nápoles (MANN) lleva tiempo trabajando en esta dirección con gran atención, valorando y potenciando, gracias a los nuevos recursos y a las perspectivas que ofrece la autonomía, las experiencias adquiridas, al menos desde principios de la década de 2000, en materia de mediación cultural en relación con distintos tipos de público.

Desde sus primeros pasos como instituto autónomo, el MANN ha intentado presentarse como un actor consciente en la sociedad, proponiéndose no sólo como lugar de conservación, sino también como espacio de encuentro, debate y reflexión sobre la contemporaneidad, a través de la confrontación magistral de la historia. El objetivo último de su acción es, de hecho, estimular la conciencia cívica, fomentando la comprensión de nuestros orígenes y la conciencia de nuestras raíces comunes, con la convicción de que el "museo del futuro" debe adquirir cada vez más una función "política" específica. Esta última se expresa en la capacidad de ser un lugar que crea las condiciones previas para la comprensión de todos los mecanismos subyacentes a los procesos históricos modernos, que actúa como estímulo para la capacidad crítica de sus usuarios y que se presenta como una fuerza activa en la realidad territorial en la que opera, apoyando, condicionando y fortaleciendo los procesos de desarrollo urbano, social y económico.

Concretamente, este planteamiento se ha traducido en la realización de servicios, experiencias de visita y formas de fruición innovadoras, en las que el tema de la accesibilidad se presenta en sus diversos componentes (físico, económico, cognitivo y digital) y está en relación directa con el objetivo más general de alcanzar al "mayor número posible de tipos de público", dirigiéndose a visitantes y usuarios de todas las edades, rentas, procedencias y orígenes. Este trabajo se llevó a cabo no sólo contando con personal cualificado, sino sobre todo activando conexiones con los destinatarios para su implicación directa en la propia fase de diseño didáctico.

Proyectos entre pasado, presente y futuro

Partiendo de estas premisas, en primer lugar, el MANN ha puesto en marcha las actividades desarrolladas por sus Servicios Educativos, dirigidas a promover la accesibilidad sensorial y cognitiva por parte de públicos especiales, ampliando cada año la red de colaboraciones con asociaciones e institutos de rehabilitación, entre los que se encuentran, por citar sólo las colaboraciones más arraigadas, la Unione Italiana dei Ciechi e Ipovedenti de Nápoles, la ENS, la IPSIA "Paolo Colosimo" y la Rete Campania tra le Mani. A lo largo del tiempo, esto ha permitido garantizar una oferta amplia y heterógena que incluye, entre las propuestas más significativas, visitas táctiles y en la lengua de signos; talleres táctiles para niños y adultos con discapacidad visual; talleres interculturales dirigidos a comunidades extranjeras, con especial atención a inmigrantes y refugiados; actividades de acogida, orientación y acompañamiento a los pacientes de los

servicios de salud mental, así como a los menores de centros educativos territoriales y centros de día polivalentes; visitas especiales dirigidas a reclusos y pacientes en tratamiento médico por patologías orgánicas graves, asistidos por la unidad de psicología clínica para el tratamiento de las consecuencias psicológicas de la enfermedad.

Además, a partir de 2017, el Museo ha puesto en marcha una serie de proyectos especiales de carácter experimental en el ámbito de la accesibilidad y de la inclusión, ejecutados también gracias a fuentes de financiación específicas, como el PON Cultura y Desarrollo FESR 2014-2020. Sería imposible hacer aquí un recuento exhaustivo de todas las iniciativas realizadas, pero sí que podemos citar algunos ejemplos por ámbito de intervención.

En materia de interculturalidad, por ejemplo, se puede mencionar el proyecto "A través de los ojos de los demás" (2017), destinado a la producción de materiales didácticos para las visitas dirigidos a un público de cultura china. Gracias a la implicación de estudiantes chinos de la Academia de Bellas Artes de Nápoles, se organizaron talleres participativos, se elaboraron fichas informativas pensadas para un público de cultura china y se celebraron reuniones con niños chinos para elaborar un pequeño volumen que se entregaría a todos los niños visitantes. También dirigido al público extranjero fue el proyecto "Antiguo Presente" (2018), en el marco del cual se produjeron cinco vídeos "emocionales" dedicados a cinco obras expuestas de forma permanente. Con el objetivo de interceptar prioritariamente a los turistas extranjeros potencialmente interesados en visitar el museo, cada vídeo se produjo en cinco versiones lingüísticas diferentes: inglés, francés, alemán, español e italiano.

En el ámbito de las discapacidades cognitivas y sensoriales, el MANN ha ideado un amplio programa de actividades denominado "El museo accesible", enfocado especialmente en el sector de las tecnologías aplicadas al patrimonio cultural. En 2019, con el proyecto "El museo al alcance de la mano" se realizaron el escaneado y la impresión de réplicas en 3D, en resinas especiales, de unos cuarenta objetos representativos de las principales colecciones permanentes. Estos objetos, instalados inicialmente en una sala especial, se colocarán en el futuro junto a los artefactos originales y constituyen una herramienta adicional para la realización de visitas táctiles. En 2021, por otra parte, el proyecto "El Gran Mosaico" preveía, tras la conclusión de la primera fase de restauración del Mosaico de Alejandro, el desarrollo de un sistema

didáctico multimedia y multicanal en 3D con contenidos "aumentados", enriquecidos con el uso del videomapping, no sólo para aumentar la visibilidad y la comprensión de los fenómenos narrativos, sino también para favorecer la inclusión de las personas sordas, mediante una narración con subtítulos desarrollados específicamente para un público con discapacidad auditiva.

Nuevas lenguas, tecnología, multisensorialidad

El MANN también participó en la experimentación del proyecto de investigación "AIVES - Arte e Innovación Visiones Emociones Sensaciones", cuyo objetivo era crear un sistema que permitiera disfrutar de las obras de arte y del patrimonio arqueológico y archivístico a todos los visitantes potenciales de museos, galerías de arte y bibliotecas, ya fueran personas normodotadas o discapacitadas, mediante la transmisión de estímulos que indujeran en el usuario sensaciones y emociones capaces de "comunicar" el arte. Para el MANN, en particular, se realizó en 2019 un bajorrelieve multisensorial del famoso fresco de Europa sobre el Toro de Pompeya. También como parte del Proyecto AIVES, el Museo promovió la jornada de estudios sobre "Multisensorialidad y tecnología para la accesibilidad y la inclusión: comparando experiencias", celebrada el 28 de septiembre de 2022, que brindó una importante oportunidad para que algunos de los institutos culturales más importantes del sur de Italia intercambiaran puntos de vista sobre las cuestiones de la accesibilidad y la inclusión.

Entre las experiencias más recientes en el ámbito de la accesibilidad sensorial, no podemos dejar de mencionar el proyecto E.LIS.A., promovido por la Región de Campania, que preveía la creación de recorridos multimedia inclusivos sobre el patrimonio artístico y cultural de Campania accesibles a las personas con discapacidad auditiva. El MANN, en su calidad de socio, colaboró activamente en la creación de una videoguía en la lengua de signos italiana e internacional que se presentó el pasado 22 de diciembre, dedicada a la historia del Museo y a sus principales colecciones, introducidas a través de la descripción de veintisiete obras.

En los últimos años, además, el MANN ha trabajado activamente sobre el tema de la accesibilidad en ocasión de la disposición y de la remodelación de las secciones de la exposición permanente. En el caso, en particular, de la reapertura de la sección Magna Graecia (2019), la preparación de soluciones ad hoc para facilitar el acceso a las personas discapacitadas tuvo lugar al mismo tiempo que la fase de diseño del montaje de

la exposición, lo que permitió integrar armoniosamente los requisitos relacionados con la creación de un itinerario inclusivo, consistente en soportes táctiles, en el marco general de las soluciones arquitectónicas y gráficas adoptadas. Este enfoque está empezando a aplicarse sistemáticamente también a las exposiciones temporales, como fue el caso de las exposiciones "Asirios a la sombra del Vesubio" (2019), "Gladiadores" (marzo de 2021 - abril de 2022) y, más recientemente, "Bizancio. Amanecer y ocaso de un imperio", que se inauguró el pasado 21 de diciembre.

En el marco de los nuevos lenguajes destinados a implicar a un público cada vez más amplio, el MANN se ha servido también del proyecto de la Universidad Federico II "Obvia para el MANN - Out of Boundaries Viral Art Dissemination", una difusión viral del arte más allá de las barreras físicas del museo, contado a través de contaminaciones, producciones artísticas, sinestesias capaces de atraer e implicar al público a través de la emoción. En esta primera fase, las herramientas utilizadas incluyen spot cartoon adaptados a diferentes destinatarios (adultos, jóvenes, niños), spot live, vídeos de autor, videoguías de las obras del MANN, cómics, producciones literarias, exposiciones de dibujos, obras que reinterpretan el arte del museo en clave tecnológica y reproducciones artesanales de objetos antiguos.

En segundo lugar, el proyecto tiene como objetivo la creación de redes estables con el territorio, con la doble función tanto de difusión de la imagen del Museo, a través de relaciones con las infraestructuras del sector del transporte (aeropuertos, redes ferroviarias, metro), la Factory MAD Entertainment, la Unione Cinema Indipendenti, sitios culturales que se ocupan de eventos y festivales nacionales, instituciones culturales y organismos de investigación, como de crecimiento social y cultural del territorio, a través de sinergias con academias científicas y creativas, conservatorios, teatros del calibre del Teatro San Carlo, Bellini y otros organismos de empresas culturales e creativas (CCI). De considerable interés es la red ExtraMANN, es decir la red de socios del MANN basada en criterios territoriales, temáticos y sociales, tejida por sujetos que gestionan y promueven sitios culturales, aplicando nuevos métodos de gestión, como aquellos basados en iniciativas público-privadas de innovación abierta.

La siguiente fase de mejora de la producción artística y creación de redes y difusión de la imagen del Museo es la creación, por parte de OBVIA para el MANN, de un ecosistema cultural, científico, social y creativo que sitúa al Museo en el centro como socio principal

que opera para el desarrollo del territorio y su crecimiento, apoyado por la Universidad Federico II e INVITALIA.

Por último, entre las nuevas formas de lenguaje destinadas a crear una comunidad digital, figuran los dos videojuegos Father and Son I y II, de 2018 y 2022 respectivamente.

La accesibilidad y la inclusión son temas en los que el MANN, como muchos otros institutos culturales nacionales e internacionales, ha hecho mucho, pero en los que aún queda mucho por hacer. En este sentido, la nueva definición adoptada por el ICOM constituye a la vez un reconocimiento definitivo y un trampolín para el museo del futuro, que ya no puede considerarse simplemente una catedral de la belleza, sino que debe aspirar ante todo a ser un lugar de bienestar, donde cualquiera pueda sentirse feliz porque se le acoge y acompaña en la adquisición de elementos críticos para leer y comprender la historia, a través de los cuales construir su propia identidad individual y colectiva.

Una experiencia museística sensacional con los geopolímeros

por Germana Barone, Catedrática de la Universidad de Catania

La valoración y el disfrute de las colecciones museísticas, entendidas como Bienes Culturales, representan la misión constante de todos los actores implicados en la gestión de los museos. Hoy, más que nunca, es igualmente importante hacer que la fruición de los museos sea fácil, participativa e inclusiva, desarrollando soluciones que puedan ofrecer una visita inmersiva y accesible a todos los públicos específicos. Por ejemplo, un museo inclusivo para un usuario ciego o con discapacidad visual debe diseñarse con visitas adecuadas al disfrute táctil. En cuanto Bienes Culturales, los objetos que componen las colecciones de los museos, ya sean de carácter histórico-artístico o incluso científico, suelen estar protegidos por restricciones muy estrictas, que impiden tocarlos, moverlos e incluso fotografiarlos. Esto hace imposible abrir las puertas del disfrute museístico y de la puesta en común de los conocimientos, pero también de las emociones y de los sentimientos que pueden surgir de la visita a un museo, a las personas con discapacidad sensorial visual. Esta brecha de comunicación puede resolverse mediante el uso de copias de las obras de arte o de cualquier objeto de interés cultural. Sin embargo, la experiencia sensorial, en muchos casos, es parcial porque falta la percepción correcta del tipo de materiales. Las características de las texturas de materiales distintos, como el mármol, la piedra o la cerámica, quedan anuladas por el uso de materiales “anónimos” para las réplicas, como el yeso o los plásticos, que no consiguen que la experiencia táctil sea única. De ahí la necesidad de utilizar nuevos materiales que, por un lado, hagan posible y fácil la realización de las copias de las obras de arte y, por otro, permitan reproducir las características de las superficies. En el caso de los materiales lapídeos, sería necesario utilizar una “piedra líquida” que se consolide como el cemento en un molde de cualquier forma y tamaño.

Con este objetivo, es cada vez más importante seleccionar de forma razonable los materiales utilizados para realizar las copias.

En el mundo contemporáneo se asiste a una búsqueda creciente de nuevos materiales que sean ecosostenibles y promuevan la economía circular a través del uso de residuos naturales y/o industriales con el fin de implementar el proceso de Transición Energética promovido por las políticas comunitarias. Este escenario incluye los materiales activados alcalinamente, más conocidos como “geopolímeros”, materiales inorgánicos que se asemejan a los materiales lapídeos naturales, como las rocas, y a los materiales artificiales, como morteros y cerámicas.

Los geopolímeros se forman mediante un proceso químico que consiste en mezclar un polvo de aluminosilicato y una solución alcalina. A diferencia de los materiales tradicionales, que a menudo implican un tratamiento térmico con temperaturas de hasta 1.350°C, estos nuevos productos se fabrican a temperatura ambiente, sin utilizar hornos, con la ventaja de reducir las emisiones de dióxido de carbono a la atmósfera.

Además, es posible utilizar residuos naturales o residuos de producción de procesos industriales, con una reducción significativa de la extracción de materias primas naturales.

En función del campo de aplicación, pueden obtenerse materiales y productos con prestaciones físico-mecánicas diferentes y colores y texturas variables. De hecho, se trata de materiales extremadamente versátiles que pueden utilizarse en sectores altamente tecnológicos o en nichos, como la restauración, afirmándose como alternativas válidas a los materiales tradicionales, con los que siguen siendo compatibles tanto técnica como estéticamente.

En los últimos años, gracias a la dirección y la participación en el proyecto PNR “Materiales ecológicos avanzados para el Patrimonio Cultural”, no sólo se han investigado y desarrollado materiales activados alcalinamente utilizando materiales de desecho naturales e industriales sicilianos, como las cenizas volcánicas del Etna y los restos de cerámica, sino también se han realizado aplicaciones en obras piloto de gran interés histórico y artístico. Se ha probado la aplicación de morteros de geopolímeros para la restauración de teselas de mosaico desprendidas en la Catedral de Monreale (Palermo) y para la restauración de ladrillos degradados en la mampostería del Odeón de Catania. También se han fabricado ladrillos de geopolímeros, y con ellos se ha realizado un prototipo de muro que reproduce la mampostería original del Odeón, y en el mismo lugar un prototipo de capitel de piedra de lava, también con geopolímeros.

A la luz de estas experiencias y teniendo en cuenta el gran potencial de estos materiales, podemos imaginar su uso también en contextos más específicos que impliquen la reproducción de artefactos de interés museístico que se puedan tocar. Como ya se ha mencionado, actualmente, los materiales que se suelen utilizar para este fin son polímeros o resinas que, por naturaleza, no pueden simular la textura del material original. Sin embargo, esto se supera fácilmente con los materiales activados alcalinamente. De hecho, jugando con los componentes químicos utilizados y con el proceso de moldeado, se pueden obtener productos con diferentes formas y superficies, lisos, rugosos, porosos, con fibras añadidas y agregados tangibles. Además, la versatilidad de estos materiales permite concebir la creación de las reproducciones museísticas con la misma materia prima que el artefacto original, implicando emocionalmente al usuario. En este sentido, es posible reproducir fielmente objetos cerámicos de interés arqueológico expuestos en un museo, utilizando, por ejemplo, residuos cerámicos procedentes del sector manufacturero, o bien epígrafes y estatuas de mármol, empleando precursores naturales como la metacaolina o la piedra pómez. A esto se añade, cuando es necesario, la posibilidad de modular el color mediante el uso de mezclas con varios precursores para reproducir, por ejemplo, mármoles policromos con vetas.

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.