



TOUCH – Arte da Toccare

Capofila del Progetto: Il Laboratorio Società Coop Sociale

Partner: Fondazione Istituto Chiossone;

Coop Sociale Solidarietà e Lavoro;

Scuola di Robotica;

Galleria Nazionale Palazzo Spinola.

Finanziatore: Compagnia di San Paolo

Bando “Open 2016 Progetti innovativi di Audience Engagement”

Una delle regole da rispettare, quando si visita un museo, è quella di non toccare le opere d’arte. Una forma di tutela che, purtroppo, va a svantaggio di una serie di persone che utilizzano il tatto per esplorare.

Toccare – Touch in inglese– è un modo per capire, scoprire, avvicinare le persone a nuovi elementi e percepire nuove sensazioni.

La percezione tattile di un’opera d’arte non è un’esperienza riservata solo a persone con deficit visivo, ma può costituire un arricchimento per tutti; “vedere con le mani” può rafforzare la comprensione dell’opera stessa. Il tatto si rivela come strumento fondamentale della percezione, una componente istintiva della conoscenza; ne sono un esempio i bambini, che nella loro continua scoperta del mondo, toccano qualsiasi cosa.

Da questi presupposti nasce il progetto “TOUCH arte da toccare”, vincitore del Bando “Open 2016 Progetti innovativi di Audience Engagement”, finanziato da Compagnia di San Paolo, a sostegno di iniziative che mirano ad ampliare e diversificare la domanda culturale attraverso la sperimentazione di nuove forme di coinvolgimento attivo del pubblico. Un progetto che mira a rendere il patrimonio culturale accessibile e inclusivo superando ogni tipo di barriera fisica e culturale.

L’obiettivo è quello di facilitare le visite ai musei di bambini e adolescenti, aumentando l’offerta del prodotto cultura accessibile anche a persone con disabilità visiva; la pubblica utilità consiste nell’offrire occasioni di partecipazione e coinvolgimento attivo e nel creare nuove opportunità di collaborazione tra enti e associazioni che già operano nel territorio. L’engagement culturale è lo strumento per intercettare un “nuovo pubblico” e per promuovere la conoscenza del nostro patrimonio culturale.

Il progetto prevede il coinvolgimento attivo di cinque scuole primarie e secondarie presenti sul territorio genovese, un gruppo di adolescenti selezionati tra i fruitori dei servizi educativi locali e un gruppo di alunni delle scuole superiori.

Saranno inoltre attivate forme di engagement con la Fondazione Istituto Chiossone, che non solo fornirà al progetto una preziosa consulenza sugli aspetti legati alle disabilità sensoriale, ma rappresenterà anche uno dei principali fruitori dei risultati di “TOUCH arte da toccare”. Ci

saranno anche giornate dedicate alla formazione, indirizzate agli operatori museali che intendono aprire nuovi canali di comunicazione e divulgazione.

Azioni

Visita al Museo (Galleria Nazionale di Palazzo Spinola)

Bambini e ragazzi impareranno a confrontarsi con l'opera d'arte e gli spazi museali attraverso un dialogo aperto che li renda protagonisti di un'esperienza unica, stimolante e coinvolgente.

Visita a Dialogo nel Buio

Un percorso fuori dal comune dove non c'è niente da vedere, ma molto da imparare e capire. Un'occasione per i bambini e ragazzi di scoprire ed approfondire argomenti legati alla disabilità visiva.

Visita al MadLab

Spazio di divulgazione scientifica. Visita didattica durante la quale verranno mostrate ai bambini e ai ragazzi le diverse stampanti e tutti i macchinari che permettono di disegnare e realizzare oggetti stampati in 3D.

Percorsi di sensibilizzazione per le scuole

Un incontro formativo, da svolgere in classe, per avvicinare bambini e ragazzi agli argomenti legati alla disabilità visiva. L'intento è quello di diffondere la cultura dell'accessibilità e la necessità di garantire il diritto di accesso e di pieno godimento dell'arte e della cultura da parte di tutti i pubblici ed in particolare delle categorie a rischio di esclusione sociale. Favorire la conoscenza permette di attuare un'operazione a livello culturale, abbattendo ogni tipo di discriminazione.

Laboratori di disegno per le scuole primarie e secondarie

Le scuole saranno chiamate a interpretare gli ambienti museali e a disegnare alcune delle opere più significative del Museo di Galleria Spinola. Sperimentare l'attività artistica come momento di incontro, di conoscenza e di scoperta del nostro patrimonio artistico/culturale.

Dal 2D al 3D - Laboratori di Stampa 3D per adolescenti

Nella seconda fase del progetto gli adolescenti rielaboreranno i disegni realizzati dalle scuole primarie e secondarie. Attraverso appositi software, dedicati alla stampa 3D, verranno realizzate delle repliche in scala di alcune delle opere più significative del Museo di Palazzo Spinola. Inoltre, verranno riprodotte in 3D alcune delle sale espositive del Museo per permettere anche a persone con disabilità visiva di percepire "gli ambienti"; come sono distribuiti i decori, le quadrerie, i mobili.

Formazione per Operatori Museali

L'Istituto David Chiossone Onlus (www.chiossone.it) attiverà un corso di formazione per operatori museali che, sfruttando il format di Dialogo nel Buio, punti a migliorare l'accoglienza di un pubblico con disabilità visive. L'obiettivo finale del percorso formativo sarà quello di attivare nuove progettazioni per la creazione di percorsi museali adatti a ipovedenti e/o non vedenti.

Al termine del progetto, le riproduzioni in 3D, realizzate dagli adolescenti, verranno donate al Museo con l'obiettivo di creare percorsi museali tattili, al fine di comprendere, scoprire ed avvicinare le persone a un nuovo modo di vivere l'arte.

info@scuoladirobotica.it