

Visibile e invisibile: caminos interdisciplinarios para una usabilidad generalizada de los bienes del museo. Investigación-acción para una didáctica inclusiva

Paolina Mulè

Abstract – *In contemporary society, characterized by widespread and permanent learning, the museum is no longer conceived exclusively as a place to contemplate the past, but also and above all as a center for education, production and cultural promotion. For this reason, it is configured as an effective decentralized teaching room, where children but also adults with disabilities are offered the opportunity to relate to the past in order to understand the present and plan their future as conscious citizens. In this context, the multisensory museum to which we refer becomes a dynamic place in which to experience new methods of teaching and communication through ICT. In this article, the author presents an investigation that focuses on two strongly connected and interrelated areas related, on the one hand, to the development of innovative methodological approaches for the visual and tactile knowledge of museum assets (preserved in a visible and usable way and “invisible” way), on the other hand, the experimentation of a protocol of actions capable of enhancing the educational offer and unleashing cultural well-being. The project activates a system of skills capable of promoting the convergence of technologies and applications between the different disciplines involved and is specified in “cultural experience” actions, in which the user can be hyper-stimulated towards the museum world, through specific effects that use of “digital”.*

Riassunto – *Nella società contemporanea, caratterizzata da un apprendimento diffuso e permanente, il museo non è più concepito esclusivamente come luogo di contemplazione del passato, ma anche e soprattutto come centro di formazione, produzione e promozione culturale. Per questo si configura come un'effettiva aula didattica decentrata, dove ai bambini ma anche agli adulti con disabilità viene offerta la possibilità di relazionarsi con il passato per comprendere il presente e progettare il proprio futuro di cittadini consapevoli. In questo contesto, il museo multisensoriale a cui facciamo riferimento diventa un luogo dinamico in cui sperimentare nuove modalità di insegnamento e comunicazione attraverso le ICT. In questo articolo l'autore presenta una ricerca che è in atto e che si concentra su due ambiti fortemente connessi e interrelati relativi, da un lato, allo sviluppo di approcci metodologici innovativi per la conoscenza visiva e tattile dei beni museali (conservati in modo visibile e fruibile e modo “invisibile”), dall'altro, la sperimentazione di un protocollo di azioni in grado di valorizzare l'offerta formativa e di sprigionare benessere culturale. Il progetto attiva un sistema di competenze in grado di favorire la convergenza di tecnologie e applicazioni tra le diverse discipline coinvolte e si concretizza in azioni di “esperienza culturale”, in cui l'utente può essere iperstimolato verso il mondo museale, attraverso specifici effetti che utilizzano di “digitale”.*

Keywords – inclusion, accessibility, museum works, museum, didactics

Parole chiave – inclusione, accessibilità, opere museali, museo, didattica

Paolina Mulè è Professoressa Ordinaria di Didattica generale e Pedagogia speciale presso l'Università degli Studi di Catania, dove insegna *Pedagogia speciale, Pedagogia della comunicazione e gestione dei conflitti, Pedagogia speciale, della marginalità e della devianza*. I suoi principali temi di ricerca vertono sui problemi epistemologici della Didattica generale e di Didattica speciale, di Pedagogia speciale applicati alle situazioni educative specifiche

con particolare riferimento, ai problemi della scuola in ordine alla devianza, alla dispersione scolastica e ai temi dell'inclusione formativa e sociale, alla formazione del docente curricolare inclusivo e di sostegno e del dirigente scolastico. Tra le sue recenti pubblicazioni: *Scuola, dirigenti scolastici e docenti curricolari e di sostegno al tempo del Covid-19* (a cura di, in coll. con C. De Luca, Lecce, Pensa Multimedia, 2021); *La Corresponsabilità educativa Scuola-Famiglie. La promozione di una cittadinanza democratica e inclusiva nelle regioni italiane in ritardo di sviluppo* (a cura di, Lecce, Pensa Multimedia, 2022).

“El mundo del arte ya no es algo que deba mantenerse separado del mundo práctico, sino que debe considerarse inmerso en él en un mutuo intercambio de impulsos”

(R. Bianchi Bandinelli, *Storicità dell'arte classica*, 1973, p. 721)

1. El Marco de referencia: introducción

En la sociedad contemporánea, caracterizada por un aprendizaje generalizado y permanente, el museo ya no se concibe exclusivamente como un lugar de contemplación del pasado, sino también y sobre todo como un centro de educación, producción y promoción cultural. Por ello, se configura como un eficaz aula de enseñanza descentralizada, donde se ofrece a niños y adultos con discapacidad la oportunidad de relacionarse con el pasado para comprender el presente y planificar su futuro como ciudadanos conscientes. En este contexto, el museo táctil multisensorial al que nos referimos se convierte en un lugar dinámico en el que experimentar nuevos métodos de enseñanza y comunicación a través de las TIC. Bowles, Edwards, Roosevelt, en el texto *Introducción a la economía política: la dinámica del capitalismo*, argumentan, como ya adelantó en 2007 el *Consejo Internacional de Museos 2007 – UNESCO (ICOM)* que “El Museo es una institución permanente sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que realiza investigaciones sobre los testimonios materiales e inmateriales del hombre y su entorno, los adquiere, los conserva, los comunica y los exhibe específicamente con fines de estudio, educación y placer”¹.

A partir de esta definición, los museos cambian de apariencia y miran con interés una configuración competitiva, digital y generalizada, que aúna lugares y colecciones, reales y virtuales. En esta dirección también avanza el museo sensorial táctil, que presupone un modelo de comunicación basado en la contextualización de la información y en la implicación perceptual, mental y emocional del usuario, incluso discapacitado. Esto implica la exhibición tridimensional de algunas obras de arte, respondiendo a la necesidad de sacar a la luz piezas de un silencioso patrimonio artístico-arquitectónico.

¹ S. Bowles, R. Edwards, F. Roosevelt, *Introducción a la economía política: la dinámica del capitalismo*, Milan, Springer Verlag, 2011, pp. 84-85.

Diversas causas encubren la posibilidad de uso, en primer lugar, la insuficiencia de los espacios expositivos de los recintos museísticos, lo que obliga a las colecciones a permanecer “ocultas” en el interior de los depósitos, exponiendo el bien al riesgo de usura y negando también su carácter comunicativo fundamental. Poder y, en segundo lugar, la descontextualización en relación con los hechos históricos, cuyo estudio es fundamental para el crecimiento del conocimiento. Sobre este tema, es posible encontrar varios estudios de caso en la literatura contemporánea².

En particular, el museo se encuentra como una sala de enseñanza descentralizada, en la que a todos (adultos, niños y adolescentes, incluidas las personas con discapacidad) se les ofrece la oportunidad de relacionarse con el pasado, comprender el presente y proyectar el futuro, a través de experiencias interdisciplinarias y áreas de exposición. En particular, el museo se encuentra como una sala de enseñanza descentralizada, en la que a todos (adultos, niños y adolescentes, incluidas las personas con discapacidad) se les ofrece la oportunidad de relacionarse con el pasado, comprender el presente y proyectar el futuro, a través de experiencias interdisciplinarias y áreas de exposición. Partiendo de las emociones que suscita el encuentro con el patrimonio cultural, el proyecto VIS.IN.MUS.A., del cual el escritor es Investigador Principal, fue desarrollado por las tres unidades departamentales (DSPS, DICAR y DISFOR) de la Universidad de Estudios de Catania, que a partir del constructo de inclusión, atención particular, se han volcado al sentido táctil, a través de la creación de laboratorios de impresión 3 D y exposiciones táctiles que permitirán al usuario interactuar con el objeto que se examina. Este enfoque, capaz de involucrar también a usuarios con discapacidades sensoriales (discapacitados visuales o ciegos) pero también con discapacidad auditiva, se vuelve constructivo cuando los objetos impresos se utilizan con fines educativos.

En esta experiencia, de hecho, la experiencia del museo se inscribe en ese tipo de enfoque didáctico basado en actividades auténticas, es decir, el conjunto de eventos experienciales que Boscolo llama enseñanza orientada a la situación³ también a través del uso de tecnologías. Pero, ¿qué deben transmitir a los visitantes discapacitados y no discapacitados? El qué debe establecerse observando lo que los visitantes aprenden en el museo. Por lo tanto, la experiencia del museo debe aprovechar lo que el visitante experimenta/elabora/asimila durante la visita en lugar de lo que el museo quiere del visitante o le dice al visitante.

Por ello, es necesario repensar la disposición del museo de forma que permita a todos y cada uno acceder y comprender lo ajeno al visitante, es decir, las colecciones del museo con sus contenidos, de forma que pueda hacer una diferencia en la vida de las personas. En última instancia, la educación en el museo significa ser capaz de crear las condiciones e identificar formas para involucrar activamente a los visitantes y hacerlos conscientes de su capacidad de aprender.

² Martinelli R., Parmini G., *Percorsi lucchesi. Immagini e storia. Le mura rinascimentali*, Sezione didattica dei Musei Nazionali Lucchesi, Lucca, 1991, p. 103; P. Clini, R. Quattrini, *Umanesimo Digitale e Bene Comune? Linee guida e riflessioni per una salvezza possibile*, in “Il Capitale Culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage”, Suppl., 11, 2020, pp. 157-175.

³ Boscolo P., *La scrittura nella scuola dell'obbligo*, Bari, Laterza, 2002.

Y esto será posible con el museo multisensorial que presupone también un modelo de comunicación basado en la contextualización de la información histórico-cultural y en la implicación perceptiva, mental y emocional del usuario, incluso discapacitado, en el que se fundamentan los contenidos histórico-arquitectónicos. sobre emociones.

2. El proyecto VIS.IN.MUS.A.

Por ello, partiendo de las emociones que suscita el encuentro con el patrimonio cultural, el proyecto VIS.IN.MUS.A., Visibles e Invisibles: Caminos Interdisciplinarios para una usabilidad generalizada de los bienes museísticos: Investigación-acción para una docencia inclusiva, desarrollado por los tres Las Unidades Departamentales de la Universidad de Catania (DPS, DICAR y DISFOR) tienen como objetivo:

1. trabajar con/sobre/para bienes culturales, con el fin de permitir a los usuarios proceder a la reconstrucción cognitiva de los propios bienes;
2. reflexionar, en particular, sobre los problemas inherentes a la acción educativa del museo, y en general del patrimonio cultural, así como sobre la elaboración de un modelo didáctico multidisciplinar inclusivo y de metodologías, estrategias didácticas y cognitivas para hacer accesible, a un público amplio todo el patrimonio cultural;
3. implementar, a través de una experiencia perceptiva, el uso también táctil del patrimonio histórico preservado en ambientes culturales (museos, sitios arqueológicos, etc.);
4. mejorar la oferta educativa en el entorno de los museos e identificar las habilidades requeridas de los operadores de museos y profesores para permitir el uso de obras de museos a audiencias diversificadas;
5. promover un diálogo abierto y constructivo entre universidades, escuelas y organismos responsables de la gobernanza del patrimonio cultural, asociaciones del sector turístico y museos.

En esta dirección, la investigación se centra en dos áreas fuertemente conectadas e interrelacionadas que atañen, por un lado, al desarrollo de enfoques metodológicos innovadores para el conocimiento visual y táctil de los bienes museísticos y, por otro lado, a la experimentación de un protocolo de acciones encaminadas a potenciar la oferta educativa y didáctica para desencadenar un nuevo bienestar cultural.

Se trata, por tanto, de una estrategia colaborativa, que subyace en el concepto de fruición del conocimiento que es a la vez respuesta y propuesta, a la vez, de los nuevos fines culturales que presuponen las instituciones museísticas. En cuanto a las acciones, se pretende estructurar y experimentar un conjunto combinado de investigación-acciones, que den vida a un modelo didáctico interdisciplinario inclusivo en las escuelas y un “protocolo operativo” para hacer accesible a la comunidad científica y no el “patrimonio ausente”, potenciando la oferta educativa y activando un bienestar cultural que se dirija a todos y cada uno para potenciar las diferencias.

La experimentación del “protocolo” permitirá la creación de un museo multisensorial que garantice el conocimiento razonado de los bienes culturales, active nuevas líneas de

investigación y conocimiento, y desencadene nuevos procesos de sensibilización generalizada, involucrando a los Organismos de Conservación y Protección del patrimonio cultural y Educativo. Instituciones y formación. En concreto, la investigación quiere materializarse en acciones de “experiencia cultural” en las que el usuario pueda hiperestimularse hacia el mundo museístico, a través de los efectos concretos del uso de lo “digital”.

La creación de nuevos caminos táctiles e inclusivos extiende así la experiencia también a las personas con discapacidad, respondiendo plenamente a la necesidad de una “democracia cultural”, gracias al desarrollo de un programa de transformación digital del Patrimonio Cultural. En cuanto al aspecto innovador, las tres Unidades Departamentales, a partir del constructo de inclusión, atención particular, se volcarán al sentido táctil, a través de la creación de laboratorios de impresión 3D y exposiciones táctiles que permitirán al usuario interactuar con el objeto que estás examinando.

Este enfoque, capaz de involucrar también a usuarios con discapacidades sensoriales (discapacitados visuales o ciegos) pero también con discapacidad auditiva, se vuelve constructivo cuando los objetos impresos se utilizan con fines educativos. Una sinergia entre la Universidad de Catania y el *Museo Paolo Orsi* y la *Galería Regional del Palacio Bellomo* en Siracusa permitirá la “exposición virtual” de algunas obras visibles e invisibles guardadas en su interior.

En esta perspectiva, el Museo se convierte en un gran comunicador. La experimentación está dirigida a comprobar el potencial del modelo de museo virtual que garantiza el conocimiento razonado de los objetos culturales, activa nuevas líneas de investigación y conocimiento y desencadena nuevos procesos de sensibilización generalizada. *En cuanto al impacto esperado*: El plan de comunicación debe divulgar el producto creado y los resultados alcanzados, describiendo el pensamiento detrás del diseño, las estrategias de implementación y los beneficiarios involucrados. De hecho, se cree que éste podría ser un método eficaz para poner en contacto el mundo de la investigación académica con el del “mercado cultural”, dando una respuesta óptima al delicado tema del “bienestar cultural”.

La acción específica, concebida como una fase experimental del protocolo operativo descrito, prevé una sinergia entre la Universidad de Catania y el *Museo Paolo Orsi* y la *Galería Regional del Palacio Bellomo* en Siracusa, para exhibir en un recorrido virtual innovador las piezas de las recaudaciones conservadas en los depósitos de los citados Organismos, para “dar voz a la ausencia”. Los resultados de la investigación se comunicarán a través de la publicación que se presentará en una conferencia al final de cada año y la difusión de los resultados pero también del material recopilado se realizará a través del sitio web interactivo ya existente: www.pedagogiact.eso.

3. El programa de trabajo

El propósito a alcanzar y las hipótesis a verificar, teniendo en cuenta la complejidad de la relación de interrelación entre el momento de adquisición de conocimientos y el momento de transmisión de estímulos e impulsos para la formación de los estudiantes que han de utilizar el

obras museísticas ausentes y la formación permanente de museógrafos y docentes para ser insertados en un ecosistema productivo dinámico y en constante evolución, permitirán, al final del trabajo, rastrear las condiciones y herramientas que, en nuestro país, parecen indispensables para incrementar la viabilidad de un museo virtual inclusivo con el uso de bienes culturales ausentes por parte de los usuarios (sin discapacidades físicas y sensoriales).

En particular, nuestro objetivo es proporcionar a los interlocutores sociales nacionales y territoriales, así como a la comunidad científica:

a) una imagen precisa de las herramientas y métodos metodológicos-didácticos a través de los cuales hacer accesibles a través de lo digital las obras de museo ausentes, a partir de un modelo didáctico interdisciplinario inclusivo, que sirva para potenciar la oferta educativa y activar el bienestar cultural. La construcción de currículos específicos implica la creación de laboratorios en los que el museo se convertirá en una sala de enseñanza descentralizada. Esta tarea la realizará el grupo DSPS, a través tanto de la planificación de grupos focales dirigidos a docentes, administrando cuestionarios estructurados y semiestructurados a los estudiantes, como de la activación de laboratorios didácticos, capacitando cursos de alternancia de acuerdo a lo vivido por ambos compañeros. del Dicar y del Disfor y organizando visitas guiadas especiales y seminarios intermedios y finales para discutir los resultados elaborados;

b) un marco preciso de vanguardia para la documentación y el análisis de los artefactos, construyendo un catálogo funcional para la creación de una base de datos basada en contenidos históricos; digitalizar algunas obras museísticas seleccionadas según un proceso de ingeniería inversa; presentar hipótesis reconstructivas a través del procesamiento de modelos tridimensionales y construcción de escenarios virtuales a través del uso de aportes de audio/video también diseñados para ser utilizados por personas ciegas y con discapacidad auditiva; identificar escenarios reales en el paisaje objeto de experimentación; diseñar itinerarios de exposición, que incorporen lo real y lo virtual, para garantizar una comunicación inclusiva, con especial atención al tema de la vulnerabilidad sísmica del territorio y a los aspectos tecnológicos y de diseño. Esta tarea será realizada por el grupo DICAR involucrado en el proyecto, que organizará seminarios especiales de discusión intermedia y final con colegas a nivel nacional e internacional;

c) un cuadro preciso de la difusión de las diversas intervenciones relativas a la gestión, organización y difusión del patrimonio conservado en los museos a través de la elaboración y experimentación de estrategias didácticas y cognitivas dirigidas a sujetos/niños con discapacidad sensorial, motriz e intelectual, que les permitirá hacer un uso más eficaz del patrimonio cultural. Esta tarea la realizará el grupo DISFOR, creando modelos interactivos táctiles y soportes de texto de fácil lectura dirigidos a sujetos/niños con discapacidad sensorial, motora e intelectual;

d) un marco preciso sobre la herramienta de conocimiento y consulta en el campo de la neurociencia pediátrica para: 1) promover la importancia de la usabilidad de los bienes museísticos para niños y adolescentes entre los profesionales de la escuela, el museo, la salud y los padres con un desarrollo regular, con diversos tipos de discapacidad o con barreras socioculturales; 2) sensibilizar a las instituciones, decisores y sociedad hacia la necesidad de una formación sólida y continua en el arte, el conocimiento y la usabilidad de los museos para

niños y adolescentes. Esta tarea será realizada por el grupo DISFOR que elaborará Recomendaciones específicas, organizando seminarios intermedios y finales específicos para la discusión de los resultados elaborados;

e) una imagen precisa de la experimentación de campo de un modelo de intervención funcional para mejorar las habilidades creativas, las relacionadas con los procesos de aprendizaje relacionados con las funciones ejecutivas y las inherentes al uso de imágenes mentales tras la exposición a contenidos museísticos más accesibles en sujetos en edad de desarrollo, discapacitados, desfavorecidos y con desarrollo típico. El grupo DISFOR lo hará mediante la administración de fichas informativas, cuestionarios, redacción de informes, creación de mapas e imágenes icónicas utilizando las TIC y la organización de seminarios especiales de discusión intermedia y final sobre los resultados desarrollados con niños discapacitados, padres y población escolar involucrada;

f) un marco preciso relativo a la formación permanente dirigida a docentes, museos y operadores del sector, que las administraciones y los entes locales y regionales les reservan para combatir la fragilidad cultural, así como hacerles reflexionar sobre actuaciones globales, a nivel institucional, organizativo, pedagógico y metodológico-didáctico, parecen indispensables para superar el paradigma institucional. Esta tarea la llevará a cabo el grupo DSPS junto con el colega experto en educación permanente de Disfor, mediante la administración de cuestionarios estructurados y semiestructurados, y la organización de seminarios intermedios y finales especiales para la discusión de los resultados elaborados con los operadores del museo, la población escolar involucrada, autoridades locales, sujetos que actúan en el sector del patrimonio cultural (Superintendencia, parques arqueológicos, centros museísticos, asociaciones culturales territoriales, etc.).

El equipo DSPS reflexionó, en particular, sobre los problemas inherentes a la acción educativa del museo, pero más generalmente del patrimonio cultural en relación con la legislación de la escuela de autonomía en Italia, tras investigaciones y consultas bibliográficas y está concluyendo el desarrollo de un “modelo didáctico inclusivo e interdisciplinario” para la usabilidad de los bienes museísticos.

El equipo imaginó un camino metodológico común, partiendo del constructo de inclusión, para construir una sociedad más equitativa y justa a través del desarrollo de un modelo didáctico interdisciplinario inclusivo, que sirva para hacer accesibles a través de lo digital las obras ausentes del museo. La misión educativa del museo multisensorial asume así la misma importancia que la investigación y la conservación, convirtiéndose, junto con ellas, en una de las tareas prioritarias del propio museo que por ello puede, a nuestro juicio, ser considerado un lugar de formación. excelencia, como la escuela.

4. El resumen, ¿ qué está surgiendo de la primera parte de este proyecto?

En primer lugar, el instituto museístico se ha transformado, pasando de ser una realidad cultural dedicada casi en su totalidad a la conservación del patrimonio, a una herramienta fundamental de mediación cultural. Esta mejora de cara al público se expresa en muchos

aspectos de la acción museística: desde la mejora de los llamados servicios auxiliares, hasta la comunicación, pasando hoy, en el mejor de los casos, a utilizar de forma refinada las herramientas que la revolución tecnológica pone a su disposición, hasta el punto de establecer verdaderos diálogos abiertos con sus usuarios, reales o incluso sólo potenciales.

También se muestra que la didáctica no puede guetizarse ni autoobjetarse, como ha hecho en ocasiones, atrincherándose tras un lenguaje para iniciados; viceversa situándose como una disciplina transversal en las políticas museísticas, capaz de permear todos los múltiples campos de actuación de esta fascinante institución cultural.

De hecho, estamos asistiendo a una evolución radical de los estilos cognitivos que solemos utilizar, pero sobre todo que las nuevas generaciones utilizan con mayor rapidez que nosotros. En primer lugar, hay que enfocar la transformación cualitativa: las nuevas tecnologías, en particular la informática, nos permiten disponer de una serie de estímulos extraordinarios. Tenemos que lidiar con vehículos de información que no son alternativos a los canales tradicionales, como el libro, sino complementarios a los mismos que están cambiando el tipo de apertura mental que podemos tener, empujando sobre todo en la dirección de la interdisciplinaria y el uso contextual de varios códigos: visual, auditivo, táctil. Esto nos sitúa ante una gran metamorfosis tecnológica, social y humana.

La segunda característica de los nuevos estilos cognitivos es cuantitativa. Hoy estamos llamados a procesar una cantidad impresionante de datos, en un tiempo que da risa. La velocidad se ha convertido en una obsesión colectiva. El desafío hoy es entender cómo administrar una gran cantidad de contenido que nos llega desde los medios y los nuevos medios. La psicología perceptual nos enseña que vivimos en un mundo fenoménico que surge de la selección de datos. Para vivir debemos discernir y organizar mentalmente las sensaciones que nos afectan, captando lo necesario de la experiencia. En un contexto de este tipo, marcado por el aumento del peso de la dimensión 'virtual' en la experiencia cotidiana de una parte importante de la población, ¿qué funciones pueden desempeñar los museos que exhiben objetos mudos?

De hecho, los objetos no se dan cuenta de sí mismos; alguien tiene que explicarles o decirles que los vuelvan a poner en juego. En un sistema de comunicación como el nuestro, no es tan fácil devolver la vitalidad a las piezas del museo, porque ya no existe un enfoque ingenuo de los objetos. Hoy en día, los niños no pueden sorprenderse con una obra de arte o quedarse en el encanto de la contemplación, si acaso es más fácil que se desilusionen con el contacto directo. La explicación es simple: la información multimedia que los estudiantes tienen la oportunidad de adquirir antes de visitar el museo en su mayoría hace que la vista del objeto real sea decepcionante. Es por esto que en este proyecto los compañeros arquitectos están dando importancia a la técnica de instalación, también pensada para ser utilizada por personas con discapacidad sensorial; una exposición que hasta hace unos años se consideraba un aspecto accesorio, cobrando ahora importancia para devolverle peso al encuentro con el objeto.

Es por esto que hemos pasado de la idea de construir espacios desagradables y confidenciales para los visitantes, a la creencia de que es adecuado, si no necesario, construir instalaciones diseñadas para permitir al visitante descifrar las formas que encuentra en frente. del camino de la visita, a un nivel de mayor profundidad, con un desapego de la mera intención

didáctica.

Los museos, por tanto, juegan un papel de interconexión y reconciliación entre saberes. Y por ello, resulta sumamente interesante el surgimiento de una nueva visión de las formas de relacionarse con el visitante. Trae consigo la intuición de que las exhibiciones, y los materiales de comunicación relacionados, son parte del producto cultural. Por ello, las elecciones técnicas relativas a las filosofías expositivas se convierten en un componente vivo del propio producto cultural. Permiten que el visitante, acostumbrado a ritmos cognitivos excesivamente acelerados, disminuya la velocidad para ejercer el beneficio de una lectura crítica del objeto que tiene delante, ya que se propone de manera que se oponga a la 'mirada' y la lectura apresurada. Hay que elogiar la lentitud, que permite análisis que escapan a los que se condenan a la inmediatez.

En definitiva, el tema del encuentro en este proyecto es central y no marginal. Afirma que dentro de los museos se fomenta una gran apertura interdisciplinar. Y precisamente la interdisciplinariedad es una de las claves fundamentales para abordar el tipo de estructura cognitiva que se está extendiendo entre las nuevas generaciones. Otro aspecto del proyecto es la accesibilidad física, mental y emocional del visitante: permitir que todos, incluso aquellos con discapacidades sensoriales, disfruten de la propiedad expuesta a través de un nuevo diseño del museo.

En concreto, el eje del proyecto es el de la accesibilidad universal: una nueva cultura, un tema transversal y multidisciplinar que pretende favorecer un diseño inclusivo de los espacios museísticos para todos. Se trata de repensar, en este sentido, sin necesariamente abrumarlos, no sólo los entornos y los servicios, sino también la enseñanza y los lenguajes, poniendo en el centro las necesidades, explícitas o implícitas, de hombres y mujeres de la multiplicidad – punto de vista generacional (niños, ancianos) pero también de personas con discapacidad. Diseñar según los cánones de la accesibilidad universal significa diseñar para todos – discapacitados, mayores, etc. independientemente de su condición o estado.

Aquí estamos diseñando un itinerario de exposición dentro del *Museo Regional Bellomo* de Siracusa con nuestros compañeros arquitectos para una mayor seguridad y un mejor uso de los espacios para todos, insertando también elementos táctiles, que permiten seguir el camino ostensible incluso para los discapacitados (con modelos, moldes, etc.. todo con referencia a los hallazgos del territorio, no solo fósiles, sino también muestras para tocar, etc.) también hay leyendas y textos táctiles para invidentes en una altura y conformación adecuada para la visita de personas con discapacidad motriz.

5. Bibliografía de referencia

Adams M., Falk J.H., Dierking L. D., *Things Changes: Museums, Learning and Research*, in Xanthoudaki M., Tickle L., Sekules V. (Eds.), *Visual Arts Education in Museums and Galleries: An International Research Reader*, Amsterdam, Kluwer Academic Publishers, 14 (1), 2003.

Bottaro S., *Proposta di progetto "Il Museo e la didattica": disvelare l'opera d'arte*, Savona, Pinacoteca- Museo, 1991.

Bowles S., Edwards R., Roosevelt F., *Introduzione a la economía política: la dinámica del capitalismo*, Milan, Springer Verlag, 2011, pp. 84-85.

Cisotto Nalon M., *Impara il museo: per un museo da vivere, toccare, imparare*, in "ANISA per l'Educazione all'Arte", XV, 1-2, 1994, pp. 8-14.

Dugulin A. (a cura di), *Musei in scena. Il Museo per la Scuola. Il Servizio didattico dei Civici Musei di Storia dell'Arte. Atti del corso informativo per insegnanti delle scuole del Friuli-Venezia Giulia*, in "Quaderni Didattici", IV, Trieste, 1991.

Eco U., *Opera aperta. Forma e interpretazione nelle poetiche contemporanee*, Milano, Bompiani, 1962.

Galesso G., *Parole per vedere. Didattica dell'analisi comparata dell'opera d'arte*, Lecce, Pensa Multimedia, 2006

Istituto per i Beni Culturali della Regione Emilia-Romagna, *Beni culturali e Scuola. Progetto di educazione al patrimonio in Emilia-Romagna*, 1995.

Martinelli R., Parmini G., *Percorsi lucchesi. Immagini e storia. Le mura rinascimentali*, Lucca, Sezione didattica dei Musei Nazionali Lucchesi, 1991.

Mulè P., *Formazione, apprendistato e lavoro tra paradigmi e riflessioni pedagogiche*, in P. Mulè (a cura di), *Formazione, apprendistato e lavoro in Sicilia. Modelli e pratiche per la promozione ecologica dello spazio sociale: città e territorio*, Sant'Arcangelo di Romagna, Maggioli Editore, 2017, pp. 9-24.

Mulè P. (a cura di), *Inclusion, citizenship and intercultural dialogue. Same International perspectives*, Lecce-Brescia, Pensa Multimedia, 2018

Mulè P., *Dopo il Rapporto Unesco Delors: professionalità e competenze del docente nella scuola europea. After the Unesco Delors Report: Professionalism and Skills of the Teacher in European School*, in U. Margiotta, *Generative Education: Vent'anni dopo il Rapporto Delors / Generative Education: Twentyyears after the Delors Report*, in "Formazione & Insegnamento", XV, 2, 2017, Lecce, Pensa Multimedia, pp. 73-84.

Mulè P., *La dimensione teorica. Il dibattito sul rapporto tra scuola, disabilità e lavoro*, in P. Mulè (a cura di), *Alternanza formativa e identità professionale dei disabili di scuola secondaria di II° grado. Un'indagine esplorativa*, Ragusa-Catania, Cooperativa Sociale Ragazzi In Volo, 2018, pp. 17-140

MUSIS, *Scienza Spazio aperto. Percepire l'arte oltre il Braille... conoscendo il territorio*, Roma, 1994.

Nanni R. N., *Materie duttili amate nell'età barocca. Argilla, stucco, cera, cartapesta*, Bologna, Musei Civici d'Arte Antica, 1991.

Nardi E., *Leggere il museo. Proposte didattiche*, Roma, Seam, 2001.

Nardi E. (a cura di), *Musei e pubblico. Un rapporto educativo*, Milano, FrancoAngeli, 2004.

Poldi Allai P. (a cura di), *Pedagogie del museo*, Genova, SAGEP, 1991.

Regione del Veneto, *Oltre il silenzio delle cose. Professionisti in dialogo per la comunicazione educativa dei musei*, Montebelluna, 2011.

Roberts L., *Museums and knowledge: The responsibility to open minds*, in "Journal of Museum Education", 1989, pp. 153-158.

Sezione Didattica dei Musei Nazionali di Lucca, *Il Museo per conoscere. Percorsi didattici*,

Lucca, s.d.

Triglia L., Valenti R., Gatto S., Paternò E., Mariniello N., *A project for the exploration of cultural heritage in a European area of excellence: The Baroque Circuit of Val di Noto*. SCIRES-IT, vol. 7, pp. 85-102

Valenti R., *L'ordine ondulato nell'architettura religiosa del tardo-barocco della Sicilia orientale. Dal rilievo alla geometria*, in "Annali del Barocco in Sicilia", 9, 2017, pp. 71-82

Valenti R., Paternò E., *The Itineraries of Drawing: from museum works to art places / Itinerari del Disegno: dalle opere del museo ai luoghi dell'arte*, in *Territories and frontiers of representation / Territori e frontiere della rappresentazione*, Roma, Gangemi Editore, 2017, pp. 1307-1314.

Data di ricezione dell'articolo: 25 febbraio 2023

Date di ricezione degli esiti del referaggio in doppio cieco: 26 aprile e 2 maggio 2023

Data di accettazione definitiva dell'articolo: 20 giugno 2023