

ARCHEOLOGIA PER VOCE E IMMAGINI. RENDERE ACCESSIBILI CONCETTI E LESSICO

Autore

Mariasole Montera

mariasolemontera@gmail.com

Master in Servizi Educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive a.a. 2010/2011.

Sezione Progetti

Sede del tirocinio: Museo Archeologico San Lorenzo, Sistema Museale della città di Cremona

Tutor museali: Dott.ssa Marina Volontè (Conservatrice del Museo Archeologico San Lorenzo, Cremona),

marina.volonte@comune.cremona.it

SCHEDA DI PROGETTO

Titolo del progetto

Archeologia per voce e immagini. Rendere accessibili concetti e lessico

Breve presentazione del contenuto del progetto (sintesi)

La dislessia è una disabilità specifica dell'apprendimento di origine neurobiologica, caratterizzata dalla difficoltà a effettuare una lettura accurata e/o fluente e da scarse abilità nella scrittura e nella decodifica. Queste difficoltà derivano tipicamente da un deficit nella componente fonologica del linguaggio. Si possono verificare conseguenze secondarie nella lettura, come problemi di comprensione e una ridotta pratica che impedisce l'ampliamento del vocabolario e delle conoscenze in generale.

Il progetto nasce all'interno di un percorso di ricerca di Annalisa Banzi, storica dell'arte e dottoranda in Psicologia (IULM). Partendo dal desiderio di rendere accessibile il lessico specifico dell'archeologia anche a un pubblico di giovani dislessici, ma non solo, è stato pensato un progetto che raccontasse i concetti attraverso immagini disegnate e poche, semplici parole-chiave.

La prima fase è stata quella di scegliere e semplificare a livello lessicale i concetti basilari della disciplina archeologica. Successivamente questi concetti sono stati trasformati in immagini, accompagnate da alcune parole-chiave, disegnate con diversi colori su teli di cotone.

La mappa concettuale finale e il suo work in progress sono state filmate e accompagnate da una voce narrante i concetti stessi. In una prima fase di sperimentazione, il prodotto finale è stato fruibile presso il Museo archeologico di San Lorenzo a Cremona. Proprio in questo museo è avvenuto il primo incontro tra gli attori del progetto, grazie alla disponibilità della Dott.ssa Marina Volonté, conservatore del museo archeologico, e si è deciso di affrontare il tema dell'archeologia nella sua accezione più generale e quello della "casa dei Romani", anche alla luce dei materiali presenti in museo.

Gli attori coinvolti – la rete di progetto

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM

Master in Servizi Educativi per il patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive, Università Cattolica del Sacro Cuore

Museo Archeologico San Lorenzo, Sistema Museale della città di Cremona

I destinatari

-  Pubblico scolastico (scuola primaria e secondaria di I e II grado)
-  Famiglie
-  Giovani e adulti dislessici

Gli operatori – Équipe di progetto

Il progetto è l'esito della condivisione e della concertazione tra diversi soggetti istituzionali:

Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM di Milano: la ricercatrice Annalisa Banzi – Dottoranda in Psicologia (Interazioni Umane: Psicologia di Consumi, Comportamento e Comunicazione) e cultrice della materia in Psicologia della Percezione Artistica e in Psicologia dell'Esperienza Culturale – ha inizialmente ideato una serie di mappe concettuali applicabili all'ambito museale con un gruppo di allieve del corso di Psicologia della Percezione Artistica. Le mappe sono state testate su un campione rappresentativo di ragazzi con difficoltà di lettura.

Museo Archeologico San Lorenzo (Sistema Museale della Città di Cremona): la conservatrice Marina Volonté ha sostenuto il progetto, curando la predisposizione dei saperi esperti inerenti la disciplina archeologica e alcune testimonianze del patrimonio museale.

Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano – Master in Servizi educativi del patrimonio artistico, dei musei storici e di arti visive: presso il Museo archeologico San Lorenzo l'allieva Mariasole Montera ha

svolto lo stage dedicato al progetto.

Il gruppo di lavoro è composto anche da:

Silvia Mascheroni, coordinatrice della Commissione "Educazione e mediazione" ICOM Italia e docente al Master dell'Università Cattolica del Sacro Cuore di Milano;

Grazia Longhi, referente del Servizio Didattico Sistema Museale della Città di Cremona;

Matilde Bufano, referente per la dislessia del Conservatorio di Milano, docente di materie teoriche del Conservatorio di Milano;

Corinne Sidoti, studentessa del corso di laurea in Televisione, Cinema e New Media presso la Libera Università di Lingue e Comunicazione IULM ed Eleonora Umidon, studentessa del Conservatorio di Milano;

Paolo Cosenza, attore;

Psicologi dei Servizi Sociali del Comune di Cremona.

La formazione

Il gruppo di lavoro ha messo a disposizione le conoscenze relative al proprio ambito professionale, ricorrendo a esperti per quanto riguarda l'ambito specifico della dislessia.

La studentessa Eleonora Umidon ha appreso i concetti chiave inerenti l'archeologia, affinché riuscisse a comprendere e tradurre in immagini i concetti stessi.

Le finalità

La finalità principale è rendere accessibile il lessico specifico dell'archeologia a un pubblico di giovani dislessici, ma non solo, rivolgendosi infatti anche a coloro che non posseggono conoscenze specialistiche e che non hanno familiarità con i linguaggi utilizzati in ambito museale, predisponendo una modalità comunicativa e di rappresentazione visuale, attraverso l'utilizzo di immagini disegnate e di alcune semplici parole-chiave.

Gli obiettivi

Gli obiettivi che il progetto intende perseguire sono i seguenti:

- ✚ rendere comprensibili alcuni concetti-base dell'archeologia
- ✚ divulgare conoscenze esperte, traducendo il lessico specialistico e specifico che spesso accompagna il percorso museale
- ✚ realizzare una nuova forma di decodifica di concetti teorici spesso di difficile comprensione per i non addetti ai lavori
- ✚ trovare una formula, potenzialmente estendibile a qualsiasi disciplina, che consenta di comunicare alcuni concetti per mezzo di immagini accompagnate da una lettura guidata "ad alta voce".

Da quando, per quanto

Il progetto è nato all'inizio del 2011 all'interno di un percorso di ricerca iniziato da Annalisa Banzi presso la Libera Università IULM di Milano nell'ambito della Psicologia della percezione artistica e della Psicologia dell'esperienza culturale. Nel periodo da marzo a settembre 2011 si è proceduto alla progettazione e alla realizzazione dei materiali. Si tratta di un progetto-pilota che ha visto una fase di sperimentazione e una successiva verifica e valutazione per poterlo implementare nella progettazione del Servizio educativo del Museo archeologico.

Come si articola – le fasi di lavoro

Dopo un'analisi della letteratura specialistica per comprendere quali siano le esigenze delle persone che vivono il disturbo della dislessia, si sono predisposti alcuni strumenti comunemente impiegati dai dislessici (mappe concettuali e fumetti) per memorizzare con meno sforzo i contenuti da assimilare. Questi nuovi supporti possono agevolare anche altre fasce di pubblico, ad esempio le famiglie e il pubblico scolastico.

In ambito museale si è proceduto alla selezione dei saperi disciplinari dell'archeologia, individuati secondo il criterio della pregnanza e dell'essenzialità: "concetti chiave" che permettono di accedere a informazioni complesse, inerenti alcune testimonianze del patrimonio del Museo Archeologico San Lorenzo; il tema prescelto è stato "la casa dei Romani".

Eleonora Umidon ha disegnato su teli di cotone componendo, con figure e parole chiave, un racconto che

ricorda il fumetto; è stata ripresa mentre realizza la traccia e la successiva coloritura, così da restituirne anche il processo operativo; le sequenze visive sono accompagnate dalla voce di un attore che spiega i concetti. Il video, realizzato da Corinne Sidoti, ha costituito il prodotto finale da esporre nel Museo Archeologico di San Lorenzo. La visione del filmato è stata accompagnata dalla compilazione di un questionario da parte del pubblico per verificare l'efficacia e apportare eventuali modifiche.

Le fasi dei due progetti (mappe concettuali e video) sono state seguite da Silvia Mascheroni e Matilde Bufano dal punto di vista metodologico e per quanto riguarda l'esperienza maturata a contatto con i ragazzi dislessici.

Gli ambiti – le aree disciplinari

Archeologia, storia dell'arte, storia, educazione all'immagine

Le strategie e gli strumenti

Le strategie e gli strumenti che l'equipe di lavoro ha messo in atto in fase progettuale sono:

- ✚ condivisione dei saperi disciplinari ed esperti
- ✚ ricorso a esperti per gli aspetti specialistici
- ✚ realizzazione e utilizzo di mappe concettuali e visualizzazioni grafiche
- ✚ riprese video accompagnate dall'interpretazione dei concetti da parte di un attore

La produzione

L'equipe di progetto ha ipotizzato un metodo di riscontro e di valutazione consistente in un foglio/questionario da consegnare alle persone coinvolte nella sperimentazione, su cui è stato chiesto di disegnare un concetto chiave in modo diverso dalla rappresentazione grafica vista nel filmato.

La documentazione

La documentazione è stata predisposta dal gruppo di lavoro, sotto forma di schede e materiali utili per ricostruire ogni fase e snodo del progetto: ad esempio report delle riunioni, bozze dei disegni e dei testi predisposti.

La verifica e la valutazione

Un costante monitoraggio e confronto tra gli attori del progetto ha consentito di portare a termine e perfezionare il progetto sperimentale.

La visione del filmato è stata accompagnata dalla compilazione di un questionario da parte del pubblico per verificarne l'efficacia e apportare eventuali modifiche.

Il lavoro ha contribuito a creare le basi per progetti successivi, che al momento sono all'attenzione del museo (non solo di quello archeologico), dedicati in particolare all'inclusione di persone con disabilità cognitiva, grazie alla partecipazione al progetto "Museo per tutti" (<https://museopertutti.it/il-progetto/>) e successivamente alla collaborazione con L'Anffas di Cremona.

La presentazione e la pubblicizzazione

Una prima presentazione del progetto è avvenuta in occasione del convegno "La memoria del bello" tenutosi il 14 ottobre 2011 presso la Galleria Nazionale d'Arte Moderna di Roma. Il progetto è stato inoltre presentato all'Università IULM di Milano, in occasione di una lezione tenuta dalla Dott.ssa Annalisa Banzi e, in seguito, al Castello di Rivoli (TO) all'interno di un workshop dedicato alla fruizione museale da parte di pubblici speciali.

Punti di forza individuabili

Il progetto permette di:

- ✚ rendere più accessibili alcuni concetti chiave dell'archeologia, non solo a persone con difficoltà legate alla lettura e alla comprensione, affette da dislessia, ma a diverse categorie di pubblico
- ✚ sperimentare nuovi metodi d'approccio e modalità di divulgazione dei saperi esperti.

Criticità individuabili

Il progetto è l'esito di una partnership tra istituzioni diverse e persone con compiti articolati, è dunque risultato a volte difficoltoso individuare e concordare i tempi e gli spazi per incontrarsi al fine della messa a punto di fasi, della realizzazione del prodotto finale; proprio per questo motivo è necessaria un'attenzione particolare al coordinamento dei diversi attori del progetto.

Elementi/aspetti da consolidare

È da consolidare l'aspetto del progetto in termini di esecuzione di un prodotto da parte dei diversi pubblici.

È inoltre da pensare un approfondimento:

- ✚ sulla specificità della dislessia e anche sugli studi intrapresi inerenti l'ambito educativo (insegnamento/apprendimento)
- ✚ sulle esperienze di educazione museale rivolte a pubblici quali ad esempio gli afasici, i non udenti, per i quali esistono ancora limitate sperimentazioni

Bibliografia e Sitografia

DE CARLI C., (a cura di) *Education through art*, Milano 2003.

CASTOLDI M., VOLONTE' M., (a cura di) *Museo Archeologico di Cremona. Le collezioni. Grecia, Italia meridionale e Sicilia*. Milano 2002.

<http://musei.comune.cremona.it/>

<http://musei.comune.cremona.it/PostCE-display-ceid-12.phtml>

<http://www.museiarcheologici.net>