

PROGETTO CLEAR LA DOMUS DEL CHIRURGO E LA DISABILITÀ

progettazione di una visita alla Domus del chirurgo per ragazzi ed adulti con “disabilità mentale”



Il progetto C.L.E.A.R. "Cultural values and Leisure Environments Accessible Roundly – for All" è un'iniziativa transnazionale con termine nel 2013 inserita nel programma di cooperazione territoriale Sud Est Europa. L'iniziativa vede coinvolti oltre ai partner italiani Provincia di Rimini, ente capofila, e Fondazione ENAIP "S. Zavatta" di Rimini, partner esteri, istituzioni pubbliche e private di 6 Stati europei, Slovenia (Municipalità di Velenje e di Kranj), Romania (Consiglio della Regione di Harghita), Bulgaria (Amministrazioni Regionali di Vratsa e di Varna), Ungheria (Associazione Childrenmedia) Grecia (ADEP Azienda municipale per lo sviluppo di Patrasso, Ekpol della prefettura di Magnesia, Centro di ricerche Hellas) ed Austria (EU-ART-network).

CLEAR intende promuovere modalità di approccio al patrimonio culturale che focalizzino l'attenzione sul principio della cultura come patrimonio di tutti e come asset fondamentale per lo sviluppo locale. A tal fine, l'obiettivo fondamentale è la strutturazione di una serie di attività volte alla diffusione dell'Accessibilità al Patrimonio Culturale da parte di cittadini disabili e vulnerabili.

Nello specifico, la Fondazione ENAIP di Rimini assieme ai Musei di Rimini ha progettato e realizzato un'audio-video guida che intende aiutare i cittadini con disabilità mentale ad avvicinarsi alle opere d'arte diminuendo l'aspetto del "distacco" che spesso è abbinato alla visita di un Museo, offrendo a un'utenza specifica ma anche ad utenze differenti che difficilmente utilizzano il Museo, un'alternativa ai percorsi tradizionali.

Il target di questo progetto è molto delicato: si tratta di persone adulte con disagio mentale che faticano a partecipare ai beni culturali della città. Nel caso della Domus, di importanza

internazionale, è fondamentale che la ricchezza di questo sito possa essere goduta da fasce ampie di cittadini. Chi si trova in condizione di disagio mentale perde l'occasione di potersi nutrire della storia del territorio se non vengono accolte alcune esigenze.

Prima di arrivare allo sviluppo di una audiovideoguida, per quasi un anno, sono stati realizzati percorsi di visita con persone disabili accompagnate da educatori e da operatori museali. I "gruppi test" erano formati da giovani adulti dai 18 ai 45 anni con diverse forme di disabilità fisiche e mentali. Tale attività ci ha permesso, attraverso un lavoro di equipe che ha visto coinvolti oltre alle guide museali gli operatori dell'Associazione Culturale "Alcantara" (che opera da trent'anni in progetti dedicati alla disabilità) e di Zaffiria (per l'audiovideo guida), di individuare gli indicatori e gli elementi su cui è stato strutturato lo story-board dell'audiovideo guida. Sono state usate diverse chiavi interpretative e diversi strumenti per poter cogliere come intercettare l'attenzione e come favorire l'apprendimento.

Sono lentamente emerse delle buone pratiche:

- L'importanza della relazione attraverso lo sguardo
- Un uso determinato dei suoni
- La chiave narrativa
- Oggetti guida
- L'impossibilità di fare riferimenti astratti
- Virtuale e reale devono avere una relazione di necessità

I contenuti devono essere presenti e non solo richiamati, lo sguardo della guida non può perdere di vista l'utente.

Da queste premesse abbiamo cominciato a lavorare seguendo un filo conduttore: Eutiches.

Il medico chirurgo e la sua casa devono diventare "presenti" alla persona disabile senza tuttavia portarlo in una esclusiva dimensione favolistica e immaginifica.

Per questo occorre "correggere" un problema spaziale: il sito della Domus e la ricostruzione della casa di Eutiches sono spazialmente (e quindi anche cognitivamente) lontani. Per l'utenza disabile con la quale si è lavorato occorre poter colmare questa distanza mostrando visivamente il rapporto "com'è-com'era".

L'attrice quindi entrerà nella Domus rievocando i ricordi di quando, da bambina, il parco veniva delimitato e chiuso al pubblico per una scoperta di rilevanza mondiale. Si tratta di una casa e di una storia che vengono raccontate intercalando immagini della Domus e ricostruzioni per far capire al disabile che cosa esisteva in quello scavo.

Normalmente, quando vediamo scavi archeologici, grazie a conoscenze storiche e alle informazioni museali, riusciamo a ricostruire "com'era" nella nostra mente. Le immagini possono aiutare. Non tutte però.

Nel caso del nostro utente le immagini su più piani, con tagli interno/esterno sono difficilissime da comprendere, non immediate e perdono quindi la loro valenza educativa. Le ricostruzioni devono limitare al massimo i punti di attenzione. Si perde di concentrazione e comprensione, specie per l'immagine in movimento.

Lo sforzo più importante che è stato fatto consiste nel tradurre una realtà ("sassi", la parola usata dai nostri disabili) in una conoscenza, eliminando o riducendo al massimo le barriere ostacolanti.

L'esigenza è quella di restituire al cittadino disabile fruitore dell'audiovideo guida un'immagine della "Domus del Chirurgo" come ambiente vitale, che in un'altra epoca fu una dimora abitata.

A tal fine, diventa fondamentale cercare di concepire gli ambienti dello scavo nella loro accezione di "abitazione", in modo tale da andare a stimolare la capacità immaginativa di ricostruzione degli utenti. I cittadini disabili durante le visite guidate che abbiamo realizzato hanno infatti lamentato la

capacità di astrarre il contesto in cui si trovano, riportando difficoltà nell'immaginare la ricostruzione della Domus.

Alessandra Falconi
Centro Zaffiria
www.zaffiria.it