



àisthesis

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Rivista vocale e online

www.museoomero.it

Numero 27 – Anno 11 – Settembre 2024

!mò. museo
tattile statale
omero

Sommario

Handy Signs, l'assistente LIS a portata di mano.

Nessuna barriera tra Sordi e udenti 3

di Emanuele Chiusaroli e Laura De Negri

Un viaggio multisensoriale nella pittura di Kandinskij 7

di Anna Gioia, ricercatrice e docente di arte e scenografia

Il fundraising, lo strumento perfetto per sostenere i nostri valori 13

di Gianluca Federici, dottore commercialista specializzato in sostenibilità
economia

Crediti 18

Handy Signs, l'assistente LIS a portata di mano.

Nessuna barriera tra Sordi e udenti

di Emanuele Chiusaroli e Laura De Negri

La LIS, Lingua dei Segni Italiana, è una lingua a tutti gli effetti con una grammatica, una sintassi e un lessico proprio. La LIS nasce dalla comunità Sorda, con diverse origini, ed è un patrimonio culturale e linguistico ricchissimo. Le Lingue dei Segni hanno radici antiche e si sviluppano separatamente dalle lingue parlate: esistono da sempre, se ne trovano tracce negli scritti spagnoli, francesi e se ne trova conferma con William Stokoe negli Stati Uniti.

La diffusione in Italia è legata alla storia della comunità Sorda (rif. Virginia Volterra), tramite istituti speciali e famiglie sorde, educazione, istituzioni ed associazioni (Ente Nazionale dei Sordi, Europe Union Deaf, World Federation Deaf), e grazie alle battaglie per il riconoscimento dei diritti umani e linguistici delle persone Sorde a partire dalla Dichiarazione dei diritti dell'uomo e la Dichiarazione dei diritti delle persone con Disabilità.

La LIS si compone di otto parametri manuali e non:

- configurazione: una forma assunta da una mano o due
- movimento: esecuzione dinamica di una configurazione
- luogo: spazio ove si esegue il segno
- orientamento: dipendente dal palmo della mano
- sguardo: riferimenti visivi e/o locali
- espressione facciale: composta dagli impersonamenti e dalle tonalità
- labializzazione: suddivisa a sua volta in immagini di parole prestate e composizioni orali speciali
- postura del busto: per indicare gli spazi concettuali, e quelli temporali

Una lingua viva

La LIS è una lingua visivamente affascinante che permette la piena comprensione a chiunque la apprenda, con la stessa possibilità di rispondere "concettualmente"

ossia per concetti: i segni infatti, espressivi e fluidi, sono sia iconici che sistematici oppure arbitrari.

È importante per i Sordi supportare la promozione della lingua dei segni al fine di favorire lo sviluppo di una società più inclusiva ed accessibile per tutti, includendo anche le persone udenti, perché permetterebbe loro un'elasticità espressiva anche basata su schemi concettuali anziché su singole parole: la LIS infatti regala il talento di cogliere più in profondità i dettagli e gli stati emotivi contenuti nel discorso o nella narrazione. Dietro questa lingua c'è anche la Comunità Sorda che la usa e la promuove, per i diritti di comunicazione e di cittadinanza inclusiva, e la Cultura Sorda, che rispecchia i valori e le tradizioni in comune tra di loro, richiamando anche tanti aspetti sociologici del Deafhood, secondo la definizione di Paddy Ladd che si può tradurre come “lo stato dell'essere sordo”, consapevolmente sordo, riconosciuto come tale anche dall'esterno

Spesso la conoscenza e l'uso quotidiano della LIS viene scambiato per una scarsa conoscenza dell'italiano o della difficoltà di interloquire con una persona udente: in realtà con la Lingua dei Segni le informazioni vengono comunicate e percepite visivamente, permettendo una comprensione concettuale più immediata. Rispetto all'italiano che è una lingua parlata “sequenziale”, la lingua dei segni è invece un canale multimodale che rende la comunicazione espressiva e ricettiva attraverso modalità naturali di espressione visuale.

Il modello ideale di “accessibilità” per le persone Sorde varia da soggetto a soggetto: servizi di interpretariato LIS/Italiano, sottotitolazione e trascrizioni, siti web più inclusivi e corsi di sensibilizzazione rivolti a tutti ma soprattutto agli udenti. Sul fronte dell'accessibilità negli ultimi anni sono stati fatti dei progressi importanti ma c'è ancora tanto da fare, se pensiamo che la LIS è stata riconosciuta come lingua ufficiale della Repubblica Italiana solo nel 2021 e a tutt'oggi il personale qualificato sulla LIS (interpreti LIS, assistenti alla comunicazione, educatori LIS) è ancora carente sia nel settore privato sia nella Pubblica Amministrazione, dove invece la legislazione impone precisi obblighi di accessibilità “fisica, sensoriale e digitale” per tutti i servizi rivolti al pubblico e verso tutti i cittadini, in particolare per le categorie più fragili.

Nella stragrande maggioranza degli uffici dove si forniscono servizi al cittadino/utente, sia sul fronte privato (Banche, Poste, esercizi commerciali) che sul fronte della PA c'è totale carenza di soluzioni adeguate alla comunicazione con una persona Sorda, e ancor meno sono presenti servizi di interpretariato LIS, nonostante le raccomandazioni nazionali, europee ed internazionali, e questo stato delle cose non permette la piena autonomia del cittadino/utente Sordo nel fruire di servizi per sé e più in generale nella relazione con il “mondo” degli udenti.

Handy Signs, l'assistente LIS a portata di mano

È proprio in questo contesto che nasce Handy Signs, la prima app digitale che traduce la LIS in italiano scritto e parlato grazie all'Intelligenza Artificiale, per migliorare l'accessibilità dei servizi per i cittadini Sordi e facilitare la comunicazione tra Sordi e udenti.

L'idea di Handy Signs nasce più di dieci anni fa quando Emanuele Chiusaroli ha co-fondato E-lisir, una delle prime startup che fornivano servizi di video-interpretariato LIS online. Grazie a quell'esperienza Emanuele è entrato in contatto con la comunità Sorda di Roma e ha iniziato ad appassionarsi ai temi della Lingua dei Segni e della comunicazione visuale: l'intuizione, quasi “visionaria” per lo stato della tecnologia nel 2014, fu quella di voler realizzare un servizio di accessibilità in LIS non tramite interpreti “umani” bensì grazie all'Intelligenza Artificiale. Nel 2019 poi l'incontro con Laura De Negri; Flavio Marsili e Giuseppe Soccodato ha dato un nuovo impulso al progetto e grazie ai progressi della IA nel campo del riconoscimento di immagini/computer vision è stato possibile realizzare il primo prototipo e validare la fattibilità tecnologica della soluzione.

La User eXperience di Handy Signs è stata progettata grazie al confronto con la stessa comunità Sorda: in breve, quando un Sordo “segna” in LIS di fronte alla videocamera di un telefono o tablet, l'applicazione riconosce i Segni e li traduce in tempo reale in italiano tramite sottotitoli a display e “voce” riprodotta dall'altoparlante: Handy Signs “parla” al posto del Sordo. Viceversa, quando la persona udente parla, il dialogo viene trascritto in sottotitoli a display realizzando così una comunicazione a due vie più inclusiva e immediata, in grado di mettere nella propria zona di comfort sia il Sordo che l'interlocutore udente.

Handy Signs già oggi è commercializzato come SaaS per le Aziende e le PA che intendono rendere più accessibili e inclusivi i propri servizi al cittadino ed entro il 2025 sarà disponibile per tutti, Sordi e udenti, come App sui principali store digitali e sul sito www.handysigns.it. I primi casi d'uso di interesse immediato sono state le banche, per l'accessibilità delle consulenze finanziarie in filiale, e la Sanità per facilitare la comprensione fra il medico e il paziente Sordo; subito a ruota è poi emerso un interesse per l'applicazione in ambito museale e culturale, al fine di rendere più accessibili i servizi di biglietteria e accoglienza e soprattutto per migliorare la fruibilità delle spiegazioni da parte dei visitatori Sordi e facilitare la comunicazione con gli educatori museali e le guide turistiche.

Nessuno è lasciato indietro

E il futuro, cosa ci riserva? Sembra quasi retorica sostenere che il meglio debba ancora venire, ma guardiamo per un momento a qualche fatto oggettivo almeno su tre dimensioni: legislazione, sostenibilità e tecnologia. Dopo il riconoscimento della LIS nel 2021 sono state promulgate nuove norme (tra cui il DL-Decreto Legge n. 222 del 13/12/2023) che puntano a realizzare di fatto i diritti all'accessibilità e all'inclusione per tutte le categorie di cittadini, non solo i disabili; sul fronte della sostenibilità la SFDR "Sustainable Finance Disclosure Regulation" è una pietra miliare per l'integrazione degli obiettivi ESG (Environment, Social, Governance) all'interno dei Bilanci di Sostenibilità delle Aziende che è destinata ad estendersi progressivamente dai soggetti di interesse pubblico verso tutte le imprese; infine per quanto riguarda l'Intelligenza Artificiale, dopo l'inevitabile entusiasmo per le enormi opportunità offerte dai Large Language Model (LLM o Transformer come chatGPT), e forse anche grazie all'effetto di trascinamento creato da quelle tecnologie, si stanno affermando dei nuovi modelli di Machine Learning più "verticali", focalizzati su casi d'uso specifici e basati su dati certificati e affidabili, raccolti ed elaborati nel rispetto delle regole UE sulla protezione dei dati.

Se mettiamo insieme queste tre macro-tendenze non possiamo non essere ottimisti verso un futuro in cui la tecnologia sia posta al servizio dell'essere umano, e non viceversa, per costruire una società sempre più accessibile ed inclusiva in cui, finalmente, nessuno sia lasciato indietro.

Un viaggio multisensoriale nella pittura di Kandinskij

di Anna Gioia, ricercatrice e docente di arte e scenografia

Sono in piedi, in fila, bendata, con la mia mano destra poggiata sulla spalla della persona posta avanti a me. Delicatamente una voce mi guida sul da farsi, rassicurandomi, sono in un luogo protetto, con persone esperte di cui fidarmi. Sono in un museo e sto per vivere un'esperienza profondamente arricchente: l'immersione in un mondo che non mi appartiene, ma in cui le persone non vedenti sono quotidianamente immerse. Un mondo in cui una miriade di sensazioni, come sentire le voci dei passanti, il rumore del traffico, l'odore del pane appena sfornato, descrivono le caratteristiche dei luoghi fornendo a chi non vede una fisionomia ben definita.

Sentire la bellezza dell'arte con il tatto, percepire la forma, la durezza, ogni piccola variazione di materia, godere, nel silenzio della sala, del suono delle mie dita che le accarezzano; farsi guidare nell'esplorazione delle opere messe a disposizione è ciò che rende concreto il vuoto che mi circonda. Sensazioni che fanno riflettere sulla percezione del mondo da parte di chi è costretto a rapportarsi alla realtà attraverso modalità differenti. È una mostra al buio organizzata dal Museo Tattile Statale Omero di Ancona ed è esattamente da questi piccoli turbamenti che parte l'idea ed il desiderio di indagare, approfondire, la tematica della percezione tattile e non solo, in rapporto alla disabilità visiva che ha guidato la progettazione dell'oggetto multisensoriale di cui parlo in questo articolo.

L'oggetto di sperimentazione multisensoriale identificato con il nome "Verso l'alto tra tatto e suono" è la conclusione di un viaggio che ha attraversato diverse stazioni. Indagare la disabilità visiva, declinandola verso il mondo dell'arte, mi ha permesso, infatti, di pensare fuori dagli schemi e di progettare in maniera creativa, ma con "metodo", come direbbe Bruno Munari, artista poliedrico molto attento al potere educativo dell'arte.

Una “piccola” sfida che ruota intorno al concetto che se la pittura è arte, l’arte è cultura e la cultura può essere insegnata a tutti, allora anche la pittura, o almeno il suo piacere estetico, può essere insegnato a persone con disabilità visiva. In che modo? Attraverso un progetto multisensoriale che prende in prestito un’opera di Vasilij Kandinskij, intitolata “Verso l’alto”, e la sua poetica che meticolosamente descrive nel suo saggio “Lo Spirituale nell’arte”.

Tra tatto e suono: lo spirituale nell’arte

L’arte per Kandinskij (1866 - 1944) ha il compito di far risuonare l’anima, di elevare lo spirito di chi la osserva, questa è per l’artista anche la sua funzione sociale. Infatti nel suo saggio “Lo spirituale nell’arte” afferma che l’arte nasce dal “principio della necessità interiore” ovvero è intimamente necessaria. La visione di Kandinskij era quella di dar vita ad un’arte evocativa, capace di allontanarsi dall’osservazione della realtà, avvicinandosi alla comprensione degli stati d’animo. Per lui i colori sono infatti come note musicali che l’artista dispone sulla tela/spartito con lo scopo di muovere l’anima di chi si trova davanti all’opera. È in questo modo che la pittura si avvicina alla musica ed i colori ai suoni.

Per Kandinskij l’arte è simile alla musica ed i suoi dipinti sono una “sinfonia di colori” in cui cerca di catturare il “suono interiore” degli elementi, quella dimensione emozionale e spirituale che non si può esprimere a parole, non è tangibile. È l’incontro con la musica del compositore austriaco Arnold Schönberg, in un concerto avvenuto nel gennaio del 1911, il momento decisivo in cui la sua arte cambia ed il suo pensiero prende forma. Decide di rappresentare le sue impressioni in un dipinto destinato a diventare uno dei suoi più celebri capolavori: “Impressione III: Concerto”. Questo titolo sottolinea ulteriormente quanto fosse stretto per l’artista il legame tra arte e musica, inoltre, colpito dalle composizioni “dissonanti”, libere da regole precostituite, di Schönberg, iniziò a scrivergli dando vita ad un interessante rapporto epistolare

La relazione tra il visibile e l’invisibile

Le sue opere sono una trasmissione di forze, un trionfo di colori che assumono le forme più libere e svariate; sono composizioni vibranti, astratte e fluidamente

geometriche che cercano di catturare l'esperienza sinfonica dei suoi sensi. Infatti, per comprendere l'universo interiore che ha voluto rappresentare occorre, come per la musica, mettersi in contatto percettivo totale con tutti i sensi. È un'arte totalizzante che pone in relazione il "visibile", dell'arte pittorica, con l'"invisibile" del suono.

Attraverso la poetica di Kandinskij ho cercato di tradurre una delle sue opere per poterla rendere accessibile anche alle persone non vedenti. L'intento non è quello di associare un suono al colore in maniera universale, questo sarebbe impossibile, ma di raccontare attraverso gli altri sensi ciò che Kandinskij vedeva. Andare oltre la semplice esplorazione tattile, un'operazione didascalica di conoscenza, per approcciare il lato più sensibile della sua arte. Abbiamo la fortuna di poter conoscere la sua poetica grazie ai suoi scritti, di indagarne il pensiero tramutato in pittura, e allora perché non provare a rendere tattilmente udibile ciò che non è a tutti visibile. La realizzazione dell'oggetto multisensoriale di cui parlo ha lo scopo di coinvolgere non solo il senso del tatto ma anche l'udito, in modo che ogni punto dell'opera di Kandinskij, tradotta tridimensionalmente, possa sprigionare un suono che ne rispecchi l'anima al semplice tocco. L'obiettivo non è restituire solo l'immagine del dipinto, che potrebbe essere fatta con una puntuale verbalizzazione, ma spingere chi esplora ad entrare in risonanza con esso, raccontare e produrre un'esperienza rispettando la poetica dell'artista.

Dopo un'attenta analisi delle sue opere e di alcuni dei suoi scritti, l'attenzione si è concentrata sull'opera "Verso l'alto", realizzata nel 1929, appartenente ad una serie di dipinti di volti astratti. Del volto comunque rimane solo una vaga allusione strutturale caratterizzata da forme primarie, quali curve e semicerchi unite ad elementi orizzontali e verticali, motivo per cui la sua scelta, per questa sperimentazione, non è stata casuale.

Kandinskij in quest'opera vuole ottenere un'energia che si propaga verso l'alto agganciando le forme tra loro e bilanciandole ai lati di una linea verticale continua, infatti le due parti che la compongono sono in perfetto equilibrio sulla verticale del dipinto. È il frutto di forme geometriche semplici che si compongono in una struttura più complessa, sospesa su un vibrante fondo verde, all'interno di

uno spazio tridimensionale inesistente. La parte alta è composta da una forma semicircolare sul lato sinistro dai toni aranciati che, slittando lungo il diametro verticale, supera il semicerchio più grande, posto sul lato destro, per invadere lo spazio al di sopra. Il semicerchio più grande è diviso ulteriormente in due parti: la parte alta richiama i toni dell'azzurro con al centro un punto blu, la parte bassa i toni del rosso chiaro e freddo. Queste forme, unite alle linee rette orizzontali, nere e rosse, rappresentano un volto di profilo che delicatamente si poggia sulla punta delle forme geometriche poste in basso che rappresentano un corpo con le spalle spioventi. Interessante è la forma nera ritagliata nella base del motivo centrale, probabile allusione all'iniziale di Empor, titolo originale del dipinto.

La sintesi geometrica che caratterizza quest'opera ha reso possibile la sua traduzione in tre dimensioni in maniera quasi immediata. Forme geometriche ben descritte che ho potuto realizzare attraverso il software "Tinkercad", progettato da Autodesk, e la stampa 3D e che hanno dato il via alla sperimentazione di "Verso l'alto tra tatto e suono".

La progettazione di quest'oggetto multisensoriale ha coinvolto diversi aspetti, anche quelli sonori. Infatti dopo aver realizzato i vari elementi che compongono l'immagine in 3D, ho scelto i suoni con i relativi strumenti che avrebbero dovuto rispecchiare la poetica di Kandinskij. Sette strumenti per sette colori, come descrive nel suo saggio sopracitato, scelti nell'area lirico-sinfonica visto che quando si parla di questo artista si entra nel campo dell'astrattismo lirico, in cui il verde ha il suono del violino, l'arancione della campana, l'azzurro del flauto, il rosso freddo del violoncello, il rosso caldo della tuba, il giallo della tromba, il viola del corno inglese.

A questo punto, la necessità era far comunicare la parte tattile con la parte sonora, motivo per cui le superfici, originariamente in plastica, sono state rivestite con un materiale conduttore in modo da emettere un suono. La difficoltà è stata trovare il materiale adatto, che potesse essere manipolato manualmente in modo da piegarlo alle esigenze richieste dal progetto. La scelta è ricaduta su lastre di rame dello spessore di 0,5 mm tagliate con l'uso di apposite forbici, e rifinite con lime da ferro e carta vetro, in modo da rendere i bordi non taglienti e la superficie più opaca.

Ottenuto l'oggetto in tre dimensioni, gli elementi in rame necessari ed i suoni, ho trovato il modo di farli dialogare usando una tecnologia molto semplice: il Makey Makey, un kit per la creazione di circuiti elettrici, ed il software Scratch per la programmazione.

Il tutto è stato poi montato su una scatola di legno di colore nero della dimensione di 30x20 cm profonda 3 cm, dall'interno cavo in modo da nascondere il circuito. Anche la scelta della dimensione dell'oggetto totale non è stata casuale, ha la grandezza di un A4 in modo che la costruzione dell'immagine mentale possa essere facilitata da un'esplorazione spaziale contenuta. Inoltre l'attivazione dei suoni avviene solo se il circuito viene chiuso toccando con una mano una piastrina di rame posizionata appositamente sul lato, mentre l'altra esplora, in modo che possa avvenire anche una prima esplorazione senza audio se necessario.

Attualmente per funzionare è previsto l'uso di un pc portatile, ma potrebbe essere realizzato anche attraverso l'uso di un Raspberry, ossia un piccolo computer compatto a cui collegare delle casse da cui far uscire il suono, compatibile con l'applicazione Scratch e Makey Makey, in modo da rendere il tutto più maneggevole.

Esaltare le differenze individuali per una comunicazione totale – anche a scuola

“Verso l'alto tra tatto e suono” è un oggetto multisensoriale costruito per le persone non vedenti, ma anche per chi è disposto ad approcciare l'arte in maniera alternativa, mettendo in gioco la propria sensibilità e sensorialità, nell'intento di aprire la strada ad una percezione dell'arte più ampia. Tenta, inoltre, di rispondere ad un percorso di didattica inclusiva nella ricerca di un itinerario “diversificato”, ma “per tutti e ciascuno” La sua realizzazione da parte di una intera classe si configura come possibilità di acquisizione di competenze trasversali per tutti, rispondendo ai principi dell'Universal Design for Learning (UDL), i quali invitano i curricoli didattici verso una molteplicità di mezzi di rappresentazione di contenuti formativi, di espressione dei saperi raggiunti e di coinvolgimento degli studenti nei processi di apprendimento.

È un oggetto che potrebbe essere realizzato da una classe di una scuola secondaria di secondo grado, per un alunno non vedente di una scuola di primo o secondo grado, in modo che la realizzazione e la fruizione del prodotto diventino stimolo di conoscenza, coinvolgendo tutti in un percorso virtuoso alla ricerca di soluzioni accessibili. L'alunno non vedente con la sua sensibilità percettiva, inoltre, potrebbe diventare risorsa fondamentale per i suoi compagni, ai quali insegnare l'importanza dello sviluppo degli altri sensi, dimostrando che il mondo non è fatto solo di luce e colori, ma anche di suoni, di forme tattilmente percepibili, di odori, di sapori. Attraverso la conoscenza ed il riconoscimento reciproco, si creerebbero vicinanze, contatti, attribuzioni positive, appartenenze, condivisioni di percorsi, con le aspettative di sviluppo che ne conseguono. Importante quindi non diventa solo l'oggetto multisensoriale in sé ma anche il percorso per poter arrivare alla sua concreta realizzazione.

Comprendere la potenza e l'uso degli altri sensi vicarianti, oramai dormienti in una società in cui la vista è il principale canale comunicativo, è infatti ciò verso cui bisognerebbe spingere per costruire uno spazio di dialogo tra il principio di normalità e di specialità, definita da Ianes "la speciale normalità". Kandinskij con le sue opere, e soprattutto con la sua poetica, ci fornisce la possibilità concreta di rendere tutto ciò reale e la scuola, con i suoi insegnamenti, può diventare un luogo in cui le diversità si incontrano, correggendosi e contaminandosi, potenziando così il loro valore per lo sviluppo di un'educazione inclusiva.

Conoscere la diversità, parlare apertamente delle differenze individuali, inoltre, permetterebbe di avere degli strumenti in più di comprensione e comunicazione, di abbattere le barriere del pregiudizio, allargare orizzonti, sguardi, per costruire contesti formativi plurali e di appartenenza sociale solida ed equa, poiché chiedersi che tipo di educazione vogliamo attivare significa anche chiedersi che tipo di società vogliamo costruire. La creatività e l'arte, quindi, possono essere un mezzo per poter valorizzare le differenze, i tanti modi di essere e di esprimersi, farli dialogare, dar vita ad opportunità di sviluppo personale e di partecipazione democratica, nell'intento di trasformare la scuola, e di conseguenza la società, in un luogo molto più inclusivo.

Il fundraising, lo strumento perfetto per sostenere i nostri valori

di Gianluca Federici, dottore commercialista specializzato in sostenibilità economia

L'Italia è un paese in **default**, salvata solo dall'Europa.

Non è una frase catastrofista, ma quello che qualsiasi economista affermerebbe confrontando natalità e debito pubblico.

In questo contesto il vecchio welfare state è obbligato ad anticipare la transizione a **welfare di comunità**, dove il pubblico viene supportato dal comparto privato.

Nonostante il 70% dei **consumatori** prediligano prodotti sostenibili, le **donazioni** abbiano superato i 6 miliardi di euro, i **lasciti senza eredi** raggiungeranno tra qualche anno la cifra di 8 miliardi di euro ed oltre la metà dei **risparmiatori** sia disponibile ad investire i propri risparmi (per complessivi 4000 miliardi circa) nello sviluppo civile e sociale del paese, mancano spesso progetti in grado di attirare i capitali.

Mentre prima le attività a movente ideale colpivano facilmente la sensibilità del cittadino ora, giustamente, viene richiesto di abbinare etica ad efficienza.

Sono infatti frequenti i casi in cui donazioni o soldi pubblici siano stati impiegati in maniera poco accorta.

Come far divenire un ospedale pubblico, una scuola un modello di business sostenibile in grado di migliorare il suo impatto sociale?

Come convincere un libero cittadino a donare tempo e danaro ad un museo o sito archeologico?

Il fundraising esiste per questo, è infatti una disciplina economica nata per aiutare le attività senza scopo di lucro che solitamente operano nel sociale, ambiente, cultura, scuola, sport, sanità, religione e politica.

Il suo padre fondatore Henry Rosso, ha definito il fundraising “**la scienza della sostenibilità economica delle cause sociali**”. In realtà Fundraising letteralmente significa **aumento di capitale** inteso sia economico che soprattutto umano. Questo non solo perché la firma, il bonifico, la partecipazione attiva sono realizzate dalla persona, ma principalmente perché l'azione donativa viene stimolata da un coinvolgimento umano profondo.

Quindi sembra scontato selezionare, comunicare e pianificare la realizzazione di validi progetti, ma spesso ci si dimentica di **rendicontarli** con precisione, penalizzando relazioni che potrebbero divenire partnership.

Attraverso gli strumenti idonei si possono ottenere risultati importanti: si può iniziare dal 2,5,8x1000 (una media di 20€ a firma), per poi impegnarsi in campagne big donors, art bonus, associative, lasciti, grandi eventi, crowdfunding, social bond, sociale venture capital e soprattutto corporate fundraising cioè call to action rivolte alle aziende spesso desiderose di legarsi ad un interlocutore non profit serio.

Le **tecniche** impiegate permettono di ottimizzare le performance ma anche di creare rapporti duraturi con i donatori che cercano trasparenza, risultati reali, resoconti affidabili, ma a volte anche un minimo ritorno economico e di immagine.

In questo contesto il comparto culturale è terreno molto fertile per il fundraising.

Economia sostenibile

L'Italia come super potenza mondiale ha numeri da capogiro: più di 8.000 biblioteche, 4.500 musei, 1.800 teatri, 58 siti Unesco, un esercito di oltre 10mila dipendenti pubblici ed oltre 60mila onlus operanti nel settore. Questi dati presuppongono oneri di **manutenzione** e **gestione** molto alti. Alla evidente problematica strutturale vanno sommati i cambiamenti **tecnologici** (digitalizzazione e AI) e **socio-ambientali** (17 obiettivi ESG) che obbligano ad ulteriori investimenti.

Come reperire le risorse e le partecipazioni necessarie per fornire la dovuta continuità a questa gestione?

Come convincere le varie “burocrazie culturali” ad effettuare un cambiamento graduale ma radicale?

Per dimostrare che il percorso è molto più semplice del previsto, possiamo intanto evidenziare alcune case history di chi il fundraising culturale in Italia lo sta utilizzando da anni.

Nel settore **corporate** ad esempio Diego Della Valle ha donato 25 milioni di euro per il restauro di un'ala del Colosseo, ma solo perché ha trovato interlocutori e proposte adeguate.

Il Museo Palazzo Madama ha raccolto con una campagna di **crowdfunding** circa 100 mila euro per riportare a Torino la collezione delle ceramiche dei D'Azeglio, grazie al suo ottimo database.

Tra gli **interventi strutturati** possiamo citare il **MUST**, Museo territorio Vimercatese (Vimercate nella provincia di Monza e della Brianza), dopo soli 2 anni dall'inizio del percorso di fundraising ha raggiunto i seguenti risultati. Ricavi da attività commerciale +50% rispetto al 2021. Fatturato affitto spazi per eventi + 53% (2 milioni di euro). Campagne fundraising dirette +111% (98.500€). Campagne fundraising tramite fondazione 2.092.000€ (privati, imprese, fondazioni, enti pubblici).

Se poi vogliamo analizzare alcuni dati riferiti al **5x1000**, una piccola non profit Associazione Amici del Teatro è stata in grado di far passare le firme da 50 a 6.500, portando la raccolta da circa 1000€ a 142.000€ in pochi anni. Infine per quanto concerne un altro strumento previsto dalla legge, l'**art bonus**, il Comune di Perugia nel 2023 è riuscito ad effettuare 24 restauri senza gravare con un solo euro nel bilancio comunale.

Altrettanto significativi sono poi i casi in cui un polo culturale svolge una funzione di **volano turistico** valorizzando una location non dotata di particolare appeal (come Museo di Monza, Museo egizio di Benevento).

Si perché il fundraising **professionale**, produce risultati certi che ripagano subito l'investimento e permettono di migliorare immagine, incassi e **database** ma soprattutto cambiare la **mentalità**.

Lo Stato non sarà più in grado di garantire pensioni, sanità ed ovviamente neanche il sostentamento alla cultura. Quindi o si entra presto in questa mentalità come stanno facendo tante realtà oppure si può solo sperare di allungare l'agonia.

Ottimizzare la gestione del nostro patrimonio significa rispettare il ruolo della cultura, valorizzare la sua **funzione sociale** ed evidenziarne l'**utilità** mirando a far **sopravvivere** un asset fondamentale per lo **sviluppo** economico e sociale del paese.

Il fundraising è lo strumento giusto che la governance deve impiegare per fornire etica al profit ed efficienza al non profit, perfezionando la sinergia tra i tre settori e producendo così l'auspicata **sostenibilità economica**.

Crediti

Aisthesis

Scoprire l'arte con tutti i sensi

Promuove e diffonde studi e ricerche sulla percezione sensoriale e l'accessibilità ai beni culturali.

Rivista vocale e online – www.museoomero.it

Numero 27 – Anno 11 – Settembre 2024

Sede della redazione e della direzione:

Museo Tattile Statale Omero – Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 – Ancona

Sito: www.museoomero.it

Editore: Associazione Per il Museo Tattile Statale Omero ODV-ETS.

Per il
**museo**
tattile statale
omero
ODV - ETS

Direttore: Aldo Grassini.

Direttrice Responsabile: Gabriella Papini.

Redazione: Monica Bernacchia, Andrea Sòcrati, Annalisa Trasatti, Massimiliano Trubbiani, Alessia Varricchio.

Progetto grafico e impaginazione: Massimo Gatto.

Registrazione e master a cura di Matteo Schiaroli.

Voce: Luca Violini.

mo museo
tattile statale
omero

www.museomero.it