



àisthesis

Descubrir el arte con todos los sentidos

Revista de voz en línea

www.museoomero.it

Número 27 - Año 11 - Septiembre 2024

mö. museo
tattile statale
omero

Sumario

Handy Signs, la asistente de la Lengua de Signos al alcance de la mano.

Ninguna barrera entre Sordos y oyentes 3

de Emanuele Chiusaroli y Laura De Negri

Un viaje multisensorial en la pintura de Kandinskij 8

de Anna Gioia, investigadora y profesora de arte y escenografía

El fundraising, el instrumento perfecto para sostener nuestros valores 15

de Gianluca Federici, asesor fiscal especializado en sostenibilidad económica

Créditos 19

Handy Signs, la asistente de la Lengua de Signos al alcance de la mano. Ninguna barrera entre Sordos y oyentes

de Emanuele Chiusaroli y Laura De Negri

La Lengua de Signos italiana (LIS) es una lengua a todos los efectos con su gramática, sintaxis y vocabulario. La LIS procede de la comunidad Sorda, con diferentes orígenes, y es un patrimonio cultural y lingüístico riquísimo. Las Lenguas de Signos tienen raíces antiguas y se desarrollaron separadamente de las lenguas habladas: siempre han existido, hay vestigios de ellas en escritos españoles y franceses y así lo confirma William Stokoe* en los Estados Unidos.

Su difusión en Italia está ligada a la historia de la comunidad Sorda (ref. Virginia Volterra), a través de institutos especiales y familias sordas, educación, instituciones y asociaciones (Ente Nazionale dei Sordi, Europe Union Deaf, World Federation Deaf), y gracias a las batallas por el reconocimiento de los derechos humanos y lingüísticos de las personas Sordas a partir de la Declaración de los Derechos Humanos y de la Declaración de los Derechos de las Personas con Discapacidad.

La LIS se compone de ocho parámetros manuales y no manuales:

- configuración: forma adoptada por una mano o dos
- movimiento: ejecución dinámica de una configuración
- localización: espacio donde se ejecuta el signo
- orientación: dependiente de la palma de la mano
- mirada: referencias visuales y/o locales
- expresión facial: compuesta de las interpretaciones y de los tonos
- labialización: subdividida a su vez en imágenes de palabras prestadas y composiciones orales especiales
- postura del torso: para indicar espacios conceptuales y temporales

Una lengua viva

La LIS es una lengua visualmente fascinante que permite la plena comprensión a cualquier persona que la aprenda, con la misma posibilidad de responder “conceptualmente”, es decir, por conceptos: los signos, de hecho, expresivos y fluidos, son tanto icónicos como sistemáticos o arbitrarios.

Es importante para los Sordos apoyar la promoción de la lengua de signos para favorecer el desarrollo de una sociedad más inclusiva y accesible para todos, incluidos también los oyentes, porque les permitiría una elasticidad expresiva basada también en esquemas conceptuales y no en palabras sueltas: la LIS, de hecho, dona el talento de captar más profundamente los detalles y los estados emocionales contenidos en la conversación o en la narración. Detrás de esta lengua está también la Comunidad Sorda que la utiliza y la promueve, por los derechos de comunicación y ciudadanía inclusiva, y la Cultura Sorda, que refleja los valores y tradiciones comunes entre ellos, recordando también muchos aspectos sociológicos de la Deafhood, según la definición de Paddy Ladd que puede traducirse como “el estado de ser sordo”, conscientemente sordo, reconocido como tal incluso desde fuera.

A menudo se confunde el conocimiento y el uso cotidiano de la LIS con el desconocimiento del italiano o la dificultad de conversar con una persona oyente: en realidad, con la Lengua de Signos, la información se comunica y se percibe visualmente, lo que permite una comprensión conceptual más inmediata. Frente al italiano, que es una lengua hablada “secuencial”, la lengua de signos es, en cambio, un canal multimodal que hace que la comunicación sea expresiva y receptiva a través de modalidades naturales de expresión visual.

El modelo ideal de “accesibilidad” para las personas Sordas varía de un tema a otro: servicios de interpretación LIS/Italiano, subtitulación y transcripción, sitios web más inclusivos y cursos de sensibilización dirigidos a todos, pero especialmente a las personas oyentes. En los últimos años se han realizado progresos significativos en el frente de la accesibilidad, pero aún queda mucho por hacer, si pensamos que la LIS no fue reconocida como lengua oficial de la República Italiana hasta 2021 y que sigue faltando personal cualificado en LIS

(intérpretes, asistentes de comunicación, educadores) tanto en el sector privado como en la Administración Pública, donde la legislación impone obligaciones precisas de accesibilidad “física, sensorial y digital” para todos los servicios dirigidos al público y a todos los ciudadanos, en particular a las categorías más vulnerables.

En la gran mayoría de las oficinas donde se prestan servicios al ciudadano/usuario, tanto en el frente privado (Bancos, Correos, comercios) como en el frente de la AP, hay una falta total de soluciones adecuadas para la comunicación con una persona Sorda, y más aún de servicios de interpretación LIS, a pesar de las recomendaciones nacionales, europeas e internacionales. Esta situación no permite al ciudadano/usuario Sordo una plena autonomía en el uso de los servicios para sí mismo y, más en general, en la relación con el “mundo” de los oyentes.

Handy Signs, la asistente LIS al alcance de la mano

Precisamente en este contexto nace Handy Signs, la primera app digital que traduce la LIS al italiano escrito y hablado mediante la Inteligencia Artificial, para mejorar la accesibilidad de los servicios para los ciudadanos Sordos y facilitar la comunicación entre personas Sordas y oyentes.

La idea de Handy Signs nació hace más de diez años, cuando Emanuele Chiusaroli cofundó E-lisir, una de las primeras startup que ofrecían servicios de video-interpretación LIS en línea. Gracias a esa experiencia, Emanuele entró en contacto con la comunidad Sorda de Roma y empezó a apasionarse por los temas de la Lengua de Signos y de la comunicación visual: la intuición, casi “visionaria” en consideración del estado de la tecnología en 2014, fue la de querer crear un servicio de accesibilidad en LIS no a través de intérpretes “humanos” sino gracias a la Inteligencia Artificial. En 2019 el encuentro con Laura De Negri; Flavio Marsili y Giuseppe Soccodato dio un nuevo impulso al proyecto y gracias a los avances de la IA en el campo del reconocimiento de imágenes/computer vision fue posible realizar el primer prototipo y validar la viabilidad tecnológica de la solución.

La User eXperience de Handy Signs se ha diseñado gracias a la comparación con la propia comunidad Sorda: en resumen, cuando una persona Sorda “hace signos” en LIS delante de la cámara de un teléfono o de una tableta, la aplicación reconoce los signos y los traduce en tiempo real al italiano mediante subtítulos en pantalla y “voz” reproducida por el altavoz: Handy Signs «habla» en lugar de la persona Sorda. Y viceversa, cuando habla la persona oyente, el diálogo se transcribe en subtítulos en la pantalla, con lo que se consigue una comunicación bidireccional más inclusiva e inmediata que sitúa tanto al interlocutor Sordo como al oyente en su zona de confort.

Handy Signs se comercializa hoy como SaaS para las empresas y las AP que quieran hacer sus servicios más accesibles e inclusivos para los ciudadanos y en 2025 estará disponible para todos, Sordos y oyentes, como App en las principales tiendas digitales y en www.handysigns.it. Los primeros casos de uso de interés inmediato fueron los bancos, para la accesibilidad del asesoramiento financiero en las sucursales, y la sanidad, para facilitar la comprensión entre el médico y el paciente Sordo; inmediatamente después surgió el interés por la aplicación en ámbito museal y cultural, para hacer más accesibles los servicios de venta de entradas y recepción y, especialmente, para mejorar la usabilidad de las explicaciones por parte de los visitantes Sordos y facilitar la comunicación con los educadores museales y las guías turísticas.

Nadie se queda atrás

¿Y qué nos depara el futuro? Parece casi retórico afirmar que lo mejor está por llegar, pero analicemos por un momento algunos hechos objetivos en al menos tres dimensiones: legislación, sostenibilidad y tecnología. Tras el reconocimiento de la LIS en 2021, se promulgó una nueva legislación (incluido el DL-Decreto Ley n. 222 de 13/12/2023) que tienen como objetivo los derechos a la accesibilidad y a la inclusión para todas las categorías de ciudadanos, no sólo los discapacitados; en el frente de la sostenibilidad, el SFDR “Sustainable Finance Disclosure Regulation” es un hito para la integración de los objetivos ESG (Environment, Social, Governance) dentro de los Balances de Sostenibilidad de las Empresas que está destinada a extenderse progresivamente desde las entidades de interés

público a todas las empresas; por último, en lo que respecta a la Inteligencia Artificial, tras el inevitable entusiasmo por las enormes oportunidades que ofrecen el Large Language Model (LLM o Transformer como chatGPT), y quizás también gracias al efecto de arrastre creado por esas tecnologías, se están afirmando nuevos modelos de Machine Learning más “verticales”, centrados en casos de uso específicos y basados en datos certificados y fiables, recopilados y procesados de conformidad con las normas de protección de datos de la UE.

Si sumamos estas tres macrotendencias, no podemos sino ser optimistas sobre un futuro en el que la tecnología se ponga al servicio del ser humano, y no al revés, para construir una sociedad cada vez más accesible e inclusiva en la que, por fin, nadie se quede atrás.

Un viaje multisensorial en la pintura de Kandinskij

de Anna Gioia, investigadora y profesora de arte y escenografía

Estoy de pie en la cola, con los ojos vendados y la mano derecha apoyada en el hombro de la persona que tengo delante. Suavemente, una voz me dice lo que tengo que hacer, tranquilizándome: estoy en un lugar protegido, con personas expertas en las que puedo confiar. Estoy en un museo y estoy a punto de vivir una experiencia enriquecedora: la inmersión en un mundo que no me pertenece, pero en el que las personas ciegas están inmersas a diario. Un mundo en el que un sinfín de sensaciones, como oír las voces de los transeúntes, el ruido del tráfico, el olor a pan recién horneado, describen las características de los lugares, proporcionando una fisonomía bien definida a los que no ven.

Sentir la belleza del arte a través del tacto, percibir la forma, la dureza, cada pequeña variación de la materia, disfrutar, en el silencio de la sala, del sonido de mis dedos acariciándola; ser guiada en la exploración de las obras expuestas es lo que da sustancia al vacío que me rodea. Sensaciones que hacen reflexionar sobre la percepción del mundo por parte de quienes se ven obligados a relacionarse con la realidad de diferentes maneras. Se trata de una exposición en la oscuridad organizada por el Museo Statale Tattile Omero de Ancona, y es precisamente de estas pequeñas perturbaciones de donde partió la idea y el deseo de investigar y profundizar el tema de la percepción táctil y no sólo, en relación con la discapacidad visual, lo que ha guiado el diseño del objeto multisensorial del que hablo en este artículo.

El objeto de experimentación multisensorial identificado con el nombre “Hacia arriba entre tacto y sonido” es la conclusión de un viaje que ha pasado por varias estaciones. Investigar la discapacidad visual, declinándola hacia el mundo del arte, me ha permitido, de hecho, pensar fuera de la caja y diseñar de manera creativa, pero con “método”, como diría Bruno Munari, artista polifacético muy atento al poder educativo del arte.

Es un “pequeño” reto que gira en torno al concepto de que si la pintura es arte, el arte es cultura y la cultura se puede enseñar a todo el mundo, también la pintura, o al menos su placer estético, se puede enseñar a las personas con discapacidad visual. ¿Cómo? A través de un proyecto multisensorial que toma prestada una obra de Vasily Kandinsky, titulada «Hacia arriba», y su poética descrita minuciosamente en su ensayo “Lo espiritual en el arte”.

Entre tacto y sonido: lo espiritual en el arte

Para Kandinsky (1866-1944), el arte tiene la misión de hacer resonar el alma, de elevar el espíritu de quien lo contempla; para el artista, ésta es también su función social. De hecho, en su ensayo “Lo espiritual en el arte” afirma que el arte nace del “principio de la necesidad interior”, es decir, es íntimamente necesario. La visión de Kandinsky era crear un arte evocador, capaz de alejarse de la observación de la realidad y acercarse a la comprensión de los estados de ánimo. Para él, los colores son, de hecho, notas musicales que el artista coloca sobre el lienzo/la partitura con el objetivo de conmover el alma de la persona que se encuentra ante la obra. De este modo, la pintura se acerca a la música y los colores a los sonidos.

Para Kandinsky, el arte es parecido a la música y sus cuadros son una “sinfonía de colores” en la que intenta captar el “sonido interior” de los elementos, esa dimensión emocional y espiritual que no se puede expresar con palabras y que no es tangible. Es su encuentro con la música del compositor austriaco Arnold Schönberg en un concierto en enero de 1911 el momento decisivo en que su arte cambia y su pensamiento toma forma. Decide representar sus impresiones en un cuadro destinado a convertirse en una de sus obras maestras más famosas: “Impresión III: Concierto”. El título subraya aún más la estrecha relación que existe según el artista entre arte y música. Además, impresionado por las composiciones “disonantes” libres de reglas preestablecidas de Schoenberg, comienza a escribirle, dando lugar a una interesante relación epistolar.

La relación entre lo visible y lo invisible

Sus obras son una transmisión de fuerzas, un triunfo de colores que adoptan las formas más libres y variadas; son composiciones vibrantes, abstractas y fluidamente geométricas que intentan captar la experiencia sinfónica de sus sentidos. De hecho, para comprender el universo interior que quiso representar, es necesario, al igual que con la música, estar en contacto perceptivo total con todos los sentidos. Es un arte totalizador que relaciona lo “visible” del arte pictórico, con lo “invisible” del sonido.

A través de la poética de Kandinsky, he intentado traducir una de sus obras para hacerla accesible a los discapacitados visuales. La intención no es asociar un sonido con el color de forma universal, esto sería imposible, sino contar a través de los otros sentidos lo que Kandinsky vio. Ir más allá de una simple exploración táctil, de una operación didáctica de conocimiento, para acercarnos al lado más sensible de su arte. Tenemos la suerte de conocer su poética a través de sus escritos y de indagar en su pensamiento transformado en pintura. Entonces, ¿por qué no intentar hacer táctilmente audible lo que no es visible para todos? La creación del objeto multisensorial del que hablo pretende implicar no sólo el sentido del tacto, sino también el del oído, para que cada punto de la obra de Kandinsky, traducido tridimensionalmente, pueda emitir un sonido que refleje su alma con un simple toque. No se trata sólo de restituir la imagen del cuadro, lo que podría hacerse con una verbalización precisa, sino de incitar al espectador a resonar con él, a narrar y producir una experiencia respetando la poética del artista.

Tras un minucioso análisis de sus obras y de algunos de sus escritos, la atención se ha centrado en la obra “Hacia arriba”, creada en 1929, perteneciente a una serie de pinturas abstractas de rostros. Todo lo que queda del rostro es una vaga alusión estructural caracterizada por formas primarias como curvas y semicírculos combinados con elementos horizontales y verticales, por lo cual la elección para esta experimentación ha sido casual.

En esta obra, Kandinsky quiere conseguir una energía que se propague hacia arriba enganando las formas entre sí y equilibrándolas a los lados de una línea

vertical continua; de hecho, las dos partes que la componen están en perfecto equilibrio en la vertical del cuadro. Es el resultado de formas geométricas simples que se componen en una estructura más compleja, suspendida sobre un fondo verde vibrante, dentro de un espacio tridimensional inexistente. La parte superior está compuesta por una forma semicircular en el lado izquierdo en tonos anaranjados que, deslizándose a lo largo del diámetro vertical, supera al semicírculo más grande, situado en el lado derecho, para invadir el espacio superior. El semicírculo mayor se divide a su vez en dos partes: la parte superior recuerda los tonos azules con un punto azul en el centro, y la inferior los tonos rojos claros y fríos. Estas formas, combinadas con las líneas rectas horizontales negras y rojas, representan un rostro de perfil que se apoya delicadamente en la punta de las formas geométricas colocadas en la parte inferior que representan un cuerpo con los hombros inclinados. Resulta interesante la forma negra recortada en la base del motivo central, probable alusión a la inicial de “Empor”, el título original del cuadro.

La síntesis geométrica que caracteriza esta obra ha permitido trasladarla a las tres dimensiones casi de inmediato. Formas geométricas bien descritas que he podido realizar utilizando el software Tinkercad, diseñado por Autodesk, y la impresión 3D, y que han dado lugar a la experimentación de “Hacia arriba entre tacto y sonido”.

En el diseño de este objeto multisensorial han intervenido varios aspectos, incluido el sonido. De hecho, tras crear los distintos elementos que componen la imagen en 3D, he elegido los sonidos con los instrumentos correspondientes que debían reflejar la poética de Kandinsky. Siete instrumentos para siete colores, como él mismo describe en su citado ensayo, elegidos en el ámbito lírico-sinfónico, ya que cuando se habla de este artista se entra en el campo del abstraccionismo lírico, en el que el verde es el sonido del violín, el naranja de la campana, el azul de la flauta, el rojo frío del violonchelo, el rojo cálido de la tuba, el amarillo de la trompeta y el violeta del corno inglés.

En ese momento, la necesidad era hacer que la parte táctil se comunicara con la parte sonora, por lo que las superficies, originalmente de plástico, se han recubierto de un material conductor para que emitieran un sonido. La dificultad

ha sido encontrar un material adecuado que pudiera manipularse manualmente para adaptarlo a los requisitos del proyecto. La elección ha recaído en láminas de cobre de 0,5 mm de grosor cortadas con unas tijeras especiales y acabadas con limas de hierro y papel de lija para que los bordes no cortaran y la superficie fuera más opaca.

Una vez obtenido el objeto en tres dimensiones, los elementos de cobre necesarios y los sonidos, he encontrado la manera de hacer que se comunicaran utilizando una tecnología muy sencilla: Makey Makey, un kit para crear circuitos eléctricos, y el software Scratch para programar.

Todo se ha montado en una caja de madera negra de 30x20cm y 3cm de profundidad, con el interior hueco para ocultar el circuito. Incluso la elección del tamaño del objeto total no ha sido casual, tiene el tamaño de una hoja A4 para que la construcción de la imagen mental se vea facilitada por una exploración espacial contenida. Además, la activación de los sonidos sólo se produce si se cierra el circuito tocando con una mano una placa de cobre colocada en el lateral, mientras con la otra se explora, de modo que también se puede realizar una exploración inicial sin sonido, si es necesario.

Por el momento, se va a utilizar un ordenador portátil para hacerlo funcionar, pero también se podría realizar mediante el uso de un Raspberry, es decir, un pequeño ordenador compacto al que se podrían conectar altavoces desde los que se emitiría el sonido, compatible con la aplicación Scratch y Makey Makey, para hacerlo más manejable.

Exaltar las diferencias individuales para una comunicación total, también en la escuela

“Hacia arriba entre tacto y sonido” es un objeto multisensorial construido para personas ciegas, pero también para aquellas que estén dispuestas a acercarse al arte de una forma alternativa, poniendo en juego su sensibilidad y sensorialidad, con el objetivo de abrir el camino a una percepción más amplia del arte. Además, intenta responder a un recorrido de didáctica inclusiva en la búsqueda de un itinerario “diversificado”, pero “para todos y para cada uno”. Su realización por

un grupo de alumnos se configura como una posibilidad de adquisición de competencias transversales para todos, respondiendo a los principios del *Diseño Universal para Aprendizaje (UDL)* que invitan los currículos didácticos a moverse hacia una multiplicidad de medios de representación de contenidos educativos, de expresión de los conocimientos alcanzados y de implicación de los alumnos en los procesos de aprendizaje.

Se trata de un objeto que podría ser realizado por un grupo de estudiantes de secundaria para un alumno ciego de un colegio de primaria, de modo que la realización y el disfrute del producto se conviertan en un estímulo para el conocimiento, implicando a todos en un camino virtuoso en busca de soluciones accesibles. Además, con su sensibilidad perceptiva, el alumno ciego podría convertirse en un recurso fundamental para sus compañeros, a los que enseñar la importancia de desarrollar los demás sentidos, demostrando que el mundo no sólo está hecho de luz y colores, sino también de sonidos, formas percibidas con el tacto, olores y sabores. Mediante el conocimiento y el reconocimiento mutuo, se crearían proximidades, contactos, atribuciones positivas, pertenencias y caminos compartidos, con las consiguientes expectativas de desarrollo. Por lo tanto, no sólo es importante el objeto multisensorial en sí, sino también el camino hacia su realización concreta.

Comprender el poder y el uso de los otros sentidos vicarios, adormecidos en una sociedad en la que la vista es el principal canal de comunicación, es de hecho el camino a seguir para construir un espacio de diálogo entre el principio de normalidad y especialidad, definida por Ianes como “la normalidad especial”. Kandinsky con sus obras, y sobre todo con su poética, nos proporciona la posibilidad concreta de hacer esto realidad, y la escuela, con sus enseñanzas, puede convertirse en un lugar donde las diversidades se encuentren, corrigiéndose y contaminándose mutuamente, potenciando así su valor para el desarrollo de una educación inclusiva.

Conocer la diversidad, hablar abiertamente de las diferencias individuales, nos permitiría también disponer de más herramientas para el entendimiento y la comunicación, para derribar las barreras de los prejuicios, para ampliar horizontes, miradas, para construir contextos educativos plurales y pertenencias

sociales sólidas y justas, porque preguntarse qué tipo de educación queremos activar significa también preguntarse qué tipo de sociedad queremos construir. La creatividad y el arte, por tanto, pueden ser un medio para valorar las diferencias, las múltiples formas de ser y de expresarse, haciéndolas dialogar, dando lugar a oportunidades de desarrollo personal y de participación democrática, con vistas a transformar la escuela, y en consecuencia la sociedad, en un lugar mucho más inclusivo.

El fundraising, el instrumento perfecto para sostener nuestros valores

de Gianluca Federici, asesor fiscal especializado en sostenibilidad económica

Italia es un país en **default**, salvado sólo por Europa.

No es una afirmación catastrofista, sino lo que diría cualquier economista comparando las tasas de natalidad y la deuda pública.

En este contexto, el viejo estado del bienestar se ve obligado a anticipar la transición hacia el **bienestar comunitario**, en el que lo público se sustenta en lo privado.

A pesar de que el 70% de los **consumidores** prefieren productos sostenibles, **las donaciones** han superado los 6.000 millones de euros, **los legados sin herederos** alcanzarán los 8.000 millones de euros en pocos años y más de la mitad de los **ahorradores** están dispuestos a invertir sus ahorros (en total, unos 4.000 billones de euros) en el desarrollo civil y social del país, a menudo faltan proyectos capaces de atraer capital.

Mientras que antes las actividades con un motivo ideal calaban fácilmente entre los ciudadanos, ahora se les exige, con razón, que combinen ética y eficacia.

En efecto, son frecuentes los casos en que las donaciones o el dinero público se han utilizado de forma descuidada.

¿Cómo convertir un hospital público o una escuela en un modelo de negocio sostenible capaz de mejorar su impacto social?

¿Cómo convencer a un ciudadano libre para que done tiempo y dinero a un museo o a un yacimiento arqueológico?

Para eso existe el fundraising, que de hecho es una disciplina económica nacida para ayudar a las actividades sin ánimo de lucro que suelen operar en el ámbito social, medioambiental, cultural, escolar, deportivo, sanitario, religioso y político.

Su padre fundador, Henry Rosso, definió el fundraising como “**la ciencia de la sostenibilidad económica de las causas sociales**”. En realidad, el término “fundraising” significa literalmente **aumento de capital**, tanto económico como, sobre todo, humano. No sólo porque la firma, la transferencia, la participación activa las realiza una persona, sino sobre todo porque la acción donante está estimulada por una profunda implicación humana.

Así pues, parece obvio seleccionar, comunicar y planificar la realización de proyectos válidos, pero a menudo nos olvidamos de **contabilizarlos** con precisión, penalizando relaciones que podrían convertirse en partenariados.

Con las herramientas adecuadas se pueden conseguir resultados importantes: se puede empezar por el 2, 5, 8x1000 (una media de 20 euros por firma), y luego emprender campañas *big donor*, *art bonus*, *associative*, legados, grandes eventos, *crowdfunding*, *social bond*, *social venture capital* y, sobre todo, *corporate fundraising*, es decir *call to action* dirigidas a empresas a menudo deseosas de vincularse con un socio sin fines de lucro serio.

Las **técnicas** utilizadas permiten optimizar el rendimiento, pero también crear relaciones duraderas con los donantes que buscan transparencia, resultados reales, informes fiables, pero a veces también un rendimiento mínimo en términos de dinero e imagen.

En este contexto, el sector cultural es un terreno muy fértil para el fundraising.

Economía sostenible

Italia, como superpotencia mundial, tiene unas cifras asombrosas: más de 8.000 bibliotecas, 4.500 museos, 1.800 teatros, 58 sitios de la Unesco, un ejército de más de 10.000 funcionarios y más de 60.000 organizaciones sin fines de lucro que operan en el sector. Estas cifras presuponen unas cargas de **mantenimiento** y **gestión** muy elevadas. A los problemas estructurales evidentes se suman los

cambios **tecnológicos** (digitalización e IA) y **socioambientales** (17 objetivos ESG) que exigen nuevas inversiones.

¿Cómo encontrar los recursos y las inversiones necesarios para dar la continuidad necesaria a esta gestión?

¿Cómo convencer a las distintas “burocracias culturales” para que realicen un cambio gradual pero radical?

Para demostrar que el camino es mucho más sencillo de lo esperado, podemos destacar en primer lugar algunos casos prácticos de quienes llevan años utilizando el fundraising cultural en Italia.

En el sector **corporate**, por ejemplo, Diego Della Valle donó 25 millones de euros para la restauración de un ala del Coliseo, pero sólo porque encontró socios y propuestas adecuadas.

El Museo Palazzo Madama ha recaudado unos 100.000 euros a través de una campaña **de crowdfunding** para devolver a Turín la colección de cerámica D’Azeglio, gracias a su excelente base de datos.

Entre las **intervenciones estructuradas** podemos mencionar el **MUST**, Museo territorio Vimercatese (Vimercate en la provincia de Monza y Brianza), que en sólo 2 años desde el inicio del recorrido de fundraising ha logrado los siguientes resultados: ingresos por actividades comerciales +50% respecto a 2021; facturación por alquiler de espacios para eventos + 53% (2 millones de euros); campañas de fundraising directas +111% (98.500 euros); campañas de fundraising a través de la fundación 2.092.000 euros (particulares, empresas, fundaciones, organismos públicos).

Si queremos analizar algunos datos referidos al **5x1000**, una pequeña organización sin fines de lucro conocida como Associazione Amici del Teatro ha sido capaz de pasar de 50 a 6.500 firmas, llevando su recaudación de unos 1.000 euros a 142.000 euros en pocos años. Por último, en lo que respecta a otra herramienta prevista por la ley, **el art bonus**, el Ayuntamiento de Perugia consiguió llevar a cabo 24 restauraciones en 2023 sin cargar un solo euro al presupuesto municipal.

Igualmente significativos son los casos en los que un centro cultural actúa como **volante turístico** añadiendo valor a lugares sin especial atractivo (como por ejemplo, el Museo de Monza o el Museo Egipcio de Benevento).

Sí, porque el fundraising **profesional** produce resultados ciertos que amortizan inmediatamente la inversión y permiten mejorar la imagen, la recaudación y la **base de datos**, pero sobre todo cambiar la **mentalidad**.

El Estado ya no podrá garantizar las pensiones, la sanidad y, obviamente, ni siquiera el sustento de la cultura. Así que o nos mentalizamos pronto, como están haciendo tantos, o sólo podemos aspirar a prolongar la agonía.

Optimizar la gestión de nuestro patrimonio significa respetar el papel de la cultura, potenciar su **función social** y resaltar su **utilidad** con el objetivo de garantizar la **supervivencia de** un bien fundamental para el **desarrollo** económico y social del país.

El fundraising es la herramienta adecuada que la *governance* debe emplear para dar ética al sector profit y eficacia al *non-profit*, perfeccionando la sinergia entre los tres sectores y produciendo así la deseada **sostenibilidad económica**.

Créditos

Aisthesis

Descubrir el arte con todos los sentidos

Promueve y difunde estudios e investigaciones sobre la percepción sensorial y la accesibilidad al patrimonio cultural.

Revista de voz en línea – www.museoomero.it

Número 27 – Año 11 – Septiembre 2024

Sede editorial y de gestión:

Museo Tattile Statale Omero - Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 - Ancona

www.museoomero.it

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

Per il
**ODV - ETS**

Director: Aldo Grassini.

Directora responsable: Gabriella Papini.

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

Proyecto gráfico y maquetación: Massimo Gatto.

Grabación y masterización de Matteo Schiaroli.

Voz: Luca Violini.

mo museo
tattile statale
omero

www.museomero.it