



Cur'Arti, un *entanglement* tra luoghi di cura e di cultura

Flavia Santoianni, Alessandro Ciasullo

Università di Napoli Federico II

Ferdinando Ivano Ambra

Università Parthenope di Napoli

Francesca Barrella

Presidente APS Cur'Arti

Maria Luisa Iavarone

Università Parthenope di Napoli

In Italia è nata la prima rete Cur'Arti di collaborazione tra istituti sanitari e luoghi di cultura volta a promuovere l'inclusione sociale e culturale di soggetti fragili, affetti da patologie croniche o in fase di riabilitazione post-traumatica, attraverso l'accessibilità all'arte, l'arteterapia multimediale e la musicoterapia.

Il progetto Cur'Arti (<https://www.curarti.org/>), tutelato dal MIBACT, con il patrocinio del Comune di Napoli e finanziato dalla Regione Campania¹ attraverso il progetto *Dall'Ombra alla Luce*, si focalizza sul concetto di formazione culturale per la *cura* attraverso l'idea del Museo Ambulatorio Cur'Arti² in allestimento presso l'Ospedale CTO di Napoli (Azienda dei Colli) per inaugurare l'arteterapia multimediale nei luoghi di cura e luoghi di cultura, così come laboratori in cui l'attenzione pedagogica è rivolta a nuove metodologie di partecipazione e di inclusione mediate dalle tecnologie emergenti. Il progetto si basa su alcuni punti chiave nella ricerca che ne implementano la struttura.

In primo luogo, l'arteterapia multimediale all'interno dei musei, oggi prescrivibile per i pazienti con patologie croniche, è vista come una pratica collettiva laboratoriale. Cur'Arti ha infatti avviato un progetto di *Prescrizione di Arteterapia* con reclutamento di soggetti fragili dagli ambienti di cura e dagli istituti di istruzione, ai luoghi di cultura, i musei³. L'arteterapia multimediale nei musei non è soltanto una forma di dialogo ma può essere anche intesa come ricostruzione dell'identità individuale e collettiva. Individuale, perché il concetto di creatività implica la scoperta di se stessi e di nuovi mondi da esplorare, e nel contempo collettiva, perché riguarda l'inclusione sociale e il benessere del cittadino.

I giovani cittadini di oggi sono nativi digitali, pronti a esplorare le tecnologie innovative, disponibili a lavorare insieme, capaci di partecipare interattivamente alla comunità di apprendimento

¹ Il progetto ha vinto il bando della Regione Campania (DGR 342/2021 – DD 860/2021 bando terzo settore Linea B) rispondendo all'ambito di intervento 3 Salute e Benessere: b) sostegno all'inclusione sociale, in particolare delle persone con disabilità e non autosufficienti.

² Museo Ambulatorio Cur'Arti è dotato di percorso espositivo per la fruizione artistica di riproduzioni su pannello di opere d'arte provenienti dalla *collezione Cur'Arti* con sezioni tematiche corredate da apparati multimediali di approfondimento. Tra gli artisti, alcuni dei quali di rilievo internazionale, che hanno devoluto la loro opere all'APS Cur'Arti per finalità inclusive e terapeutiche: Todd Williamson, Isabella Ducrot, Zehra Dogan, Pierre-Yves Le Duc, Maurizio Ponticello e Domenico Sepe, Annalaura di Luggo, Bizia Cesarano, Emanuela Ughi, Alfredo Troise, Alessandra Vitelli, Barbara Ansaldi, Barbara Ciardo, Maria Rosaria Cocchia Eboli, Paco Desiato, Fabiana Fiengo, Arnaldo Taddei, Mario Teodosio, Art 1307.

³ Cur'Arti propone al personale qualificato sanitario la erogazione di "prescrizione di arteterapia", intesa come consiglio terapeutico, ai pazienti affetti da patologia cronica, richiedendo accoglienza agli istituti e luoghi di cultura, come i musei inclusivi, attraverso l'inserimento in percorsi didattico-ludico-formativi e terapeutici personalizzati. La "prescrizione di arteterapia" si è estesa ai soggetti fragili dagli istituti di istruzione superiore (Università di Napoli Parthenope) ai musei attenti all'inclusione, quali Museo Pio Monte della Misericordia, Museo del Tesoro di San Gennaro.



F. Santoianni, A. Ciasullo, F.I. Ambra, F. Barrella, M.L. Iavarone

alla quale appartengono e di co-creare conoscenza (Santoianni 2021). Come cittadini, i giovani provano costantemente a fronteggiare in modo adattivo le trasformazioni culturali e sociali che sono il portato della società della conoscenza ipercomplessa, in continuo cambiamento. Nello stesso tempo, vanno sostenuti nei processi di formazione attraverso azioni di *scaffolding* che ne proteggano i meccanismi di sviluppo evolutivo e consentano loro apprendimenti *self-paced*, cioè secondo i tempi e i modi di ciascuno.

I giovani cittadini, così come i cittadini di altre età, possono essere *pazienti* nei luoghi di cura e quindi avere necessità di cure mediche. Ma il concetto di cura, nel progetto del Museo Ambulatorio Cur'Arti, va oltre e traspone la cura con un significato più profondo nell'ambito culturale. Avere cura di un paziente significa ora rendere gli ambienti di cura come ambiti culturali in cui siano fruibili contenuti artistici anche con modalità digitali evolute, coinvolgenti e immersive (Mezzino, Barrella 2023). Ciò allo scopo non soltanto di riabilitare, ma anche di formare, perché le pratiche artistiche possono avere finalità curative, e di rinsaldare la possibile relazione tra il paziente e il medico.

Il concetto di cura riguarda infatti in primo luogo la formazione del medico e lo studio delle funzioni educative del suo ruolo professionale che poi svilupperà nella relazione con il paziente. La *patient education* (Webber 1990) è una area di ricerca che si è sviluppata per favorire forme di relazione comunicativa tra medico e paziente che incrementino l'adesione alla cura e la partecipazione attiva (*compliance*) da parte del paziente al progetto di cura attraverso lavoro di rete e condivisione a livelli multipli. La promozione delle capacità adattive e di *coping* dei pazienti durante l'esperienza della malattia (Santoianni 2009) può essere incentivata attraverso un processo di cura globale del paziente inteso come persona.

Per favorire partecipazione attiva, partecipativa e consapevole al processo di cura, anche se la ricerca tradizionale sulla *patient education* considera più efficaci i materiali scritti (Bunker 1983) che possono essere più o meno leggibili (Davis, Crouch, Wills, Miller, Abdehou 1990) rispetto alla comunicazione verbale (Wartman, Morlock, Malitz et al. 1983) che può comunque interferire con i processi di strutturazione della *compliance* (Mayeaux, Murphy, Arnold, Davis, Jackson, Sentell 1996), va indagato quale giovamento può produrre una pluralità di offerte di informazione (Miller, Shank 1986), tra le quali anche in particolare quella artistica.

La variabilità del livello culturale dei pazienti può lavorare in modo sfavorevole sulla mancata comprensione della diagnosi e sull'adesione al piano terapeutico mentre la guida non direttiva del medico può avere una influenza positiva nell'avvicinamento tra medico e paziente attraverso la gestione di informazioni non soltanto a livello teorico ma anche sensoriale (Webber 1990). In questo senso, l'utilizzo della produzione artistica, coinvolgente a livello sensoriale visivo e spaziale più che linguistico, può rappresentare una possibile proposta per aiutare il paziente a fronteggiare in modo attivo, partecipativo e consapevole il processo di cura.

Il concetto di cura investe anche gli spazi fisici entro i quali avvengono i processi riabilitativi e le caratteristiche che dovrebbero avere gli ambienti della cura e dell'apprendimento della cura stessa. La progettazione degli ambienti di formazione interagisce con la loro fruizione, con i soggetti che li vivono e con la loro corporeità organismica. Secondo le teorie dell'*embodiment* (Santoianni 2007), ogni ambiente di apprendimento può attivare una diversa reazione a esperienze incarnate, formali e informali, all'interno dell'ambiente stesso (Santoianni 2022). Essere coinvolti all'interno di un ambiente è il nucleo della immersività, che comporta perdita di consapevolezza del mondo reale intorno a sé e del passare del tempo (Jennett, Cox, Cairns, Dhoparee, Epps, Tijs, Walton 2008).

Eppure, essere immersi in un ambiente digitale può significare anche interazione e inclusione personale e sociale al fine di potenziare i processi di adattamento (Santoianni, Ciasullo 2018). Per questo motivo, A.P.S. Cur'Arti ha donato una stanza multisensoriale presso l'ambulatorio dell'U.O.C. Patologie Neuropsichiatriche dell'Età Evolutiva e dell'Adolescenza dell'ASL Na 2 Nord (UOS



F. Santoianni, A. Ciasullo, F.I. Ambra, F. Barrella, M.L. Iavarone

Autismo). Il fine è quello di promuovere l'introduzione dell'arteterapia come supporto alla riabilitazione neuropsichiatrica soprattutto fruibile, in questo caso, per pazienti con autismo.

La gestione adattiva degli spazi per promuovere esperienze di apprendimento personali e condivise è un processo dinamico che si avvale della progettazione di un ambiente in relazione agli utenti e alle sinergie potenziali nella formazione, al fine di costruire atmosfere di apprendimento, *learning atmospheres* (Sequeiros 2011), in grado di incoraggiare processi di scoperta creativa. La creatività, tuttavia, non è soltanto un atto originale, proprio delle arti, sempre in grado di produrre un risultato tangibile (Andiliou, Murphy 2010). Vi sono infatti anche teorie scientifiche sulla creatività (Berezki, Kárpáti 2018) che la considerano un processo adattivo nei confronti della realtà, che sviluppa il pensiero critico, la risoluzione dei problemi e la capacità di assumere rischi, in quanto viene interpretata come una delle possibili componenti dell'apprendimento (Santoianni, Ciasullo 2024). In letteratura, tra creatività e scienza si è ormai colmato ogni possibile divario; i due concetti si stanno gradualmente avvicinando.

I processi della creatività incontrano la scienza: scienza, arte e creatività, tradizionalmente considerati ambiti separati della conoscenza, vengono oggi a incontrarsi proprio attraverso il concetto di *embodiment*, di organismicità, di singolarità nella espressione individuale (Santoianni 2022). La relazione tra scienza e arte, attraverso la creatività, diventa concreta. Gli studi sulle STEM (Science, Technology, Engineering and Maths) si trasformano in STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts and Maths) (Chappell, Hetherington, Ruck Keene, Wren, Alexopoulos, Ben-Horin, Nikolopoulos, Robberstad, Sotiriou, Bogner 2019). L'introduzione della A di arte sta proprio a significare questa intersezione produttiva che, tra l'altro, si intreccia con le tecnologie.

L'approccio *Technology Enhanced Learning and Teaching* (TELT) sembra generare ampia partecipazione e un più flessibile utilizzo delle risorse. L'introduzione della tecnologia nell'arte incoraggia interazioni trasformative *embodied*, dove il concetto di presenza si modifica diventando al tempo stesso presenza individuale, fruizione singolare e personale, e presenza collettiva, sociale e condivisa (Jeon, Fiebrink, Edmonds, Herath, 2019).

L'*embodiment* si esprime nel progetto Cur'Arti anche attraverso istanze di Didattica Avanzata Funzionale DAF (Cicarelli, Scuotto, Aruta, Ferraro, Iavarone 2023), una proposta che si avvale dell'attività motoria per veicolare materiali didattici, utilizzando un approccio interdisciplinare e metodologie di insegnamento che integrino esercizio fisico e coinvolgimento corporeo con i contenuti delle discipline per il potenziamento delle capacità fisiche, cognitive e sociali di chi apprende.

L'apertura alla multisensorialità corporea e la correlazione di questi temi con le tecnologie diventa un concetto di larga applicabilità, che può essere declinato anche per la didattica museale. Si ripensa dunque il concetto di cura nelle sue potenzialità e la didattica museale come momento di re-interpretazione del museo come luogo di accoglienza.

Una delle attuali sfide più interessanti che riguarda la didattica museale investe infatti proprio la dimensione sociale e le sue relazioni con le tecnologie informatiche, nel momento in cui queste si integrano con i contesti organizzativi, come appunto ad esempio gli ambienti museali (Marty 1999). Le tecnologie collaborative influenzano il cambiamento sociale: un aspetto interessante è la collaborazione professionale e culturale resa possibile dai musei high-tech, in linea con il manifesto delle *Digital Humanities*. La didattica museale verte oggi verso istanze costruttiviste e volte al cambiamento sociale (Hein, 2006). In questo senso, il progetto Cur'Arti tende a coniugare entrambe le istanze.

Da un punto di vista costruttivista, la ricostruzione museale si trova all'interno di un ambiente di apprendimento immersivo, ideato per potenziare esperienze attive di arteterapia multimediale attraverso un approccio non formale che coniughi il concetto di formazione culturale con quello di riabilitazione e di promozione delle potenzialità artistiche dei pazienti (Mezzino, Barrella 2023),



offrendo la fruizione del patrimonio culturale con strumenti tecnologici avanzati per una sempre più efficace accessibilità digitale.

Da un punto di vista sociale, l'apertura al cambiamento sul territorio è garantita dall'attività dei soggetti partner della rete *Dall'Ombra alla Luce ATS*, di cui l'A.P.S. Cur'Arti è capofila con la guida di Francesca Barrella, ideatrice e autrice del progetto Cur'Arti. Gli altri partner includono il Dipartimento di Scienze Mediche, Motorie e del Benessere della Università Parthenope di Napoli, con laboratori di arteterapia "Cur'Arti" aperti al teatro e alla fotografia, di terapia della scrittura come scoperta del sé nelle diverse forme narrative, di musicoterapia e teatro e di *body-mind therapies*, focalizzate sulla espressione corporea per la *mindfulness* della persona.

Nel progetto psicoeducativo di musicoterapia, espressione corporea e arteterapia dell'Istituto per la diffusione dell'Arte e della Scienza SCISAR, la musica si è fatta strumento per sperimentare le capacità espressive di ciascuno e al tempo stesso insegnare a relazionarsi senza il mezzo linguistico, ma soltanto attraverso l'ascolto musicale. L'ascolto è divenuto quindi un modo per fare emergere anche le emozioni e per provare a mettersi in gioco verso una socialità da costruire. Le forme implicite relative alle competenze non verbali sono state valorizzate per la promozione della persona come unità integrata dal punto di vista percettivo, emotivo e cognitivo. Oltre alle competenze relazionali, le funzioni di attenzione e memoria sono state implementate in soggetti fragili, sempre attraverso la musicoterapia, dal Centro ISO riabilitativo per l'età evolutiva APS.

Presso il Museo *Pio Monte della Misericordia* l'Associazione ONLUS La Scintilla ha ospitato il "progetto di tirocinio inclusivo per la disabilità Cur'Arti" volto a implementare attività di promozione della persona, come acquisizione di competenze, sviluppo di capacità relazionali e sociali, gestione delle emozioni. Queste attività svolgono un ruolo adattivo e integrativo della persona nel contesto sociale con una particolare attenzione dedicata agli sportelli di ascolto delle esigenze personali. Il lavoro sulle emozioni è stato svolto da Cittadinanzattiva Campania APS attraverso uno sportello di ascolto e assistenza per affrontare le difficoltà relazionali dei soggetti fragili attraverso il confronto, la fiducia, la condivisione, il riequilibrio relazionale a seguito di simulazioni di situazioni di crisi e di reazioni al conflitto per la costruzione e la ricostruzione di modelli positivi di percorsi condivisi.

L'idea di sportelli di informazione e consulenza ha portato a individuare, nel caso del Corpo Internazionale di Soccorso ODV CIS, alcuni punti di possibile rottura nella formazione degli studenti, come ansie, insicurezze, blocchi emotivi, resistenze al cambiamento e difficoltà adattive, relazionali e comunicative. A queste problematiche sono state contrapposte esperienze laboratoriali di condivisione e di riflessione.

La rete del progetto Cur'Arti ha prodotto ulteriori iniziative di promozione, informazione e sensibilizzazione, diffusione e comunicazione, proponendosi all'attenzione della ricerca di settore come promotore di un inedito *entanglement* tra luoghi di cura e di cultura con insita una valenza educativa di progetto che diviene realtà fattuale, concreta e produttiva, in continuo divenire.

Riferimenti bibliografici

- Andiliou, A., Murphy, K.P. (2010). Examining Variations among Researchers' and Teachers' Conceptualizations of Creativity: A Review and Synthesis of Contemporary Research, *Educational Research Review* 5(3): 201-219.
- Berezcki, E.O., Kárpáti, A. (2018). Teachers' Beliefs about Creativity and its Nurture: A Systematic Review of The Recent Research Literature, *Educational Research Review* 23: 25-56.
- Bunker, T.D. (1983). An Information for Surgical Patients, *Ann. R. Coll. Surg. Engl.* 65: 242.



F. Santoianni, A. Ciasullo, F.I. Ambra, F. Barrella, M.L. Iavarone

- Chappell, K., Hetherington, L., Ruck Keene, H., Wren, H., Alexopoulos, A., Ben-Horin, O., Nikolopoulos, K., Robberstad, J., Sotiriou, F., Bogner, X. (2019). Dialogue and Materiality/Embodiment in Science|Arts Creative Pedagogy: Their Role and Manifestation. *Thinking Murphy and Creativity* 31: 296-322.
- Ciccarelli, S., Scuotto, C., Aruta, L., Ferraro, F.V., Iavarone, M.L. (2023). Lo sviluppo di nuove abilità ed esperienze: uno studio pilota con la Didattica Avanzata Funzionale, *Form@re* 23(1): 52-68.
- Davis, T.C., Crouch, M.A., Wills, G., Miller, S., Abdehou, D.M. (1990). The Gap between Patient Reading Comprehension and the Readability of Patient Education Materials, *J. Fam. Pract.* 31(5): 533-8.
- Hein, G.E. (2006). Museum Education. In S. MacDonald (Ed.), *A Companion to Museum Studies*, pp. 341-352. Blackwell.
- Jennett, C., Cox, A.L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games. *International Journal of Human-Computer Studies* 66(9): 641-661.
- Jeon, M., Fiebrink, R., Edmonds, E.A., Herath, D. (2019). From Rituals to Magic: Interactive Art and HCI of the Past, Present, and Future. *International Journal of Human Computer Studies* 131: 108-119.
- Marty, P.F. (1999). Museum Informatics and Collaborative Technologies: The Emerging Socio-Technological Dimension of Information Science in Museum Environments. *Journal of the American Society for Information Science* 50 (12): 1083-1091.
- Mayeaux, E.J., Murphy, P.W., Arnold, C., Davis, T.C., Jackson, R.H., Sentell, T. (1996). Improving Patient Education for Patients with Low Literacy Skills, *Am. Fam. Physician* 53(1): 205-11.
- Mezzino, D., Barrella, F. (2023). Arteterapia multimediale: il progetto del Museo-Ambulatorio Cur'Arti, pp. 260-279. In A. Sdegno, V. Riavis (Eds.) *Il Disegno per l'Accessibilità e l'Inclusione*. Atti del II convegno DAI, Udine 1-2 dicembre 2023. Publica, Alghero.
- Miller, G., Shank, J.C. (1986) Patient Education: Comparative Effectiveness by Means of Presentation, *J. Fam. Pract.* 22: 178.
- Santoianni, F. (2007). Bioeducational Perspectives on Adaptive Learning Environments. In F. Santoianni, C. Sabatano (Eds.), *Brain Development in Learning Environments. Embodied and Perceptual Advancements*, pp. 83-96. Cambridge Scholars Publishing, Cambridge, UK.
- Santoianni, F. (2009). Narrazione, Esperienza, Educabilità nella Patient Education. In U. Giani (Ed.) *Narrative Based Medicine e Complessità*. Scripta Web, Napoli.
- Santoianni, F. (2021). Educational Theories of Mobile Teaching. In F. Santoianni, C. Petrucco, A. Ciasullo, D. Agostini, *Teaching and Mobile Learning. Interactive Educational Design*, pp. 29-49. CRC Press, Taylor & Francis Group, Boca Raton FL.
- Santoianni, F. (2022). Embodiment, Arte e Tecnologia. L'approccio Technology Enhanced Learning and Teaching (TELT) alla Studio Pedagogy. *RTH Research Trends in Humanities* 9: 1-5.
- Santoianni, F., Ciasullo, A. (2018). Adaptive Educational Environments. Adaptive Design for Educational Hypermedia Environments and Bio-Educational Adaptive Design for 3D Virtual Learning Environments. *REM Research on Education and Media* 10(1): 30-41.
- Santoianni, F., Ciasullo, A. (2023). Pedagogia creativa e progettazione di ambienti di apprendimento. Si può insegnare la creatività? *Nodes Journal of Arts and Neurosciences* (21-22): 74-81.
- Sequeiros, P. (2011). The Social Weaving of a Reading Atmosphere. *Journal of Librarianship and Information Science* 43(4): 261-270.
- Wartman, S.A., Morlock, L.L., Malitz, F.E., et al. (1983). Patient Understanding and Satisfaction as Predictors of Compliance, *Medical Care* 21: 886.
- Webber, G.C. (1990). Patient Education: A Review of the Issues, *Medical Care* 28(11):1089-1103.