MUSEOLOGIA SCIENTIFICA MEMORIE • N. 15/2016 • 34-36 ISSN 1972-6848

*Allestire per comunicare nei Musei scientifici*
Venezia, 13-15 novembre 2013
a cura di Mauro Bon, Raffaella Trabucco, Cecilia Vianello

# Tra stupore ed applausi, una nuova variabile progettuale. Teatro (arte) e scienza

Salvatore Fruguglietti
Le Nuvole - Teatro, Arte e Scienza, Via Tasso, 480. I-80127 Napoli. E-mail: fruguglietti@lenuvole.com

**RIASSUNTO**
Sono passati 40 anni dall'inaugurazione del primo science center del mondo, l'Exploratorium di San Francisco, che, idealmente e realmente, rappresenta il momento di rottura con la tradizionale visione del museo della scienza.
Da qualche anno, in una visione sistemica del museo, ha assunto un ruolo fondamentale l'arte e si è tornato a parlare.
In pratica i luoghi di scienza sono diventati dei palchi teatrali.
Ha senso utilizzare il vissuto, le immagini, le emozioni come una variabile primaria nella progettazione degli spazi e dei percorsi espositivi.
Introdurre nel sistema comunicativo luogo di scienza-visitatore la variabile progettuale teatro vuol dire aumentare positivamente la complessità per ottenere un sistema-museo, per dirla con Calvino, che sia un meta-museo.

Parole chiave:
teatro e scienza, comunicazione teatrale della scienza, progettazione museale, musei e science centre, scienza e società.

***ABSTRACT***
*Between amazement and applause, a new variable for designing: Theater (art) and science.*

*Forty years have passed since the inauguration of the first science center in the world, the Exploratorium in San Francisco, which, ideally and actually, represents the breaking time with the traditional view of science museum.*
*A few years ago, in a systemic vision of the museum, art has started playing a vital role and came back in the discussion.*
*In practice, the places of science have become theater stages.*
*It makes sense to use experiences, images, emotions as a primary variable in the design of spaces and exhibition routes.*
*Introducing in the communication system "science place-visitor" the design variable "theatre" means to positively increase the complexity to achieve a museum system that, in the words of Italo Calvino, is a metamuseum.*

*Key words:*
*theatre and science, theatrical communication of science, museum design, museum and science centre, science and society.*

Sono passati 40 anni dall'inaugurazione del primo science center del mondo, l'Exploratorium di San Francisco, che, idealmente e realmente, rappresenta il momento di rottura con la tradizionale visione del museo della scienza.
Da allora molte cose sono successe nel campo della museologia scientifica, alcune sostanziali nella declinazione della nuova concezione museale.
L'introduzione degli exhibit hands-on, il sempre più invasivo utilizzo delle nuove tecnologie, l'avvento del mondo virtuale hanno modificato dalle fondamenta il modo di pensare e costruire il museo.
Da qualche anno, in una visione sistemica dei luoghi di scienza quali contenitori di saperi e di modalità di comunicazione della scienza, ha assunto un ruolo fon-

**Fig. 1.** La parola diventa protagonista dei luoghi di scienza.

damentale, anche se non paritetico rispetto alla scienza, l'arte e, soprattutto, si è tornato a parlare (fig. 1).
La parola è diventata protagonista in un luogo della scienza che non vuole più adottare l'obsoleto modello del deficit (lo scienziato che regala sapere a chi non sa) ma che vuole dialogare con il visitatore nel tentativo - da non fallire! - di costruire la cittadinanza della conoscenza tramite una comunicazione multipolare in cui i diversi attori dialoghino nei due sensi (fig. 2).
Per Robert Musil la conoscenza "è la positiva inconcilibialità di due polarità contrapposte: una che si chiama ora esattezza ora matematica ora spirito duro ora, addirittura, mentalità militare, e l'altra che si chiama ora anima ora irrazionalità ora umanità ora caos".
Più banalmente la conoscenza non è solo concetti, ma anche vissuto, ricordi, immagini, emozioni.
Parole, immagini, emozioni, vissuto…le basi del teatro!
I concetti e gli assunti scientifici appartengono propriamente (anche se non esclusivamente) agli scienziati e non al pubblico medio o al progettista.
Il vissuto, i ricordi, le immagini, le emozioni appartengono a tutti.
Bisogna avere consapevolezza che il pubblico non impara la scienza durante uno spettacolo, una visita guidata, né durante un'animazione o una dimostrazione; tuttavia, in tutti questi casi, per ricordare ciò che ha visto e/o sentito si affida alle immagini ed alle emozioni, che colpiscono il cuore e non la testa.
Allora perché non sfruttare il vissuto, le immagini, le emozioni? Insomma l'allegria intellettuale.
L'allegria intellettuale nel Museo Vivo di Città della Scienza di Napoli, ad esempio, ha un ruolo paradigmatico ed è stata sempre intesa come una variabile primaria nella progettazione degli spazi e dei percorsi espositivi.
Il passo progettuale e programmatico successivo per gli occhi del teatro?
Far sì che la comunicazione teatrale possa permeare in maniera pervasiva i luoghi di scienza e questo lo si ottiene pensando ai luoghi della scienza come a luoghi del teatro ed ai temi della scienza come a parole della comunicazione teatrale della scienza.
Questo processo va immaginato come una camminata (nemmeno tanto lunga!) di reciproco avvicinamento.
Un primo passo è stato fatto: il teatro si è messo al servizio dei luoghi di scienza.
I luoghi di scienza, tentennando, non si sono ancora completamente messi in marcia al servizio del teatro, e affinché ciò avvenga è necessaria una rivoluzione culturale che si traduca in una rivoluzione progettuale degli spazi espositivi, più che dei contenuti.
Far completamente interagire teatro e luoghi di scienza vuol dire che questi devono essere luoghi del teatro, i percorsi devono essere pensati per poter essere fruiti dai visitatori che seguono un evento di comunicazione (teatrale) della scienza itinerante, gli allestimenti devono essere scenografati.
Tutto ciò è complesso, ma non complicato, se pensato in fase progettuale delle mostre, diventa superfetativo nel momento in cui il teatro deve, a posteriori e con enorme fatica per non farlo passivamente, adeguarsi agli spazi.

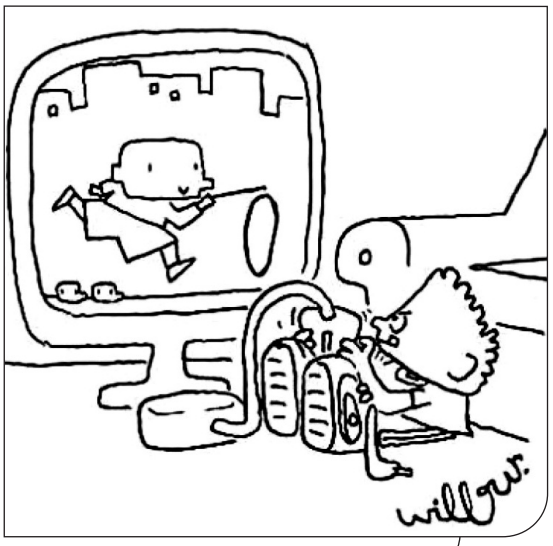

**Fig. 2.** Comunicazione multipolare bidirezionale?

Questa visione, che definirei "progettazione teatrale dei luoghi di scienza", deve intervenire sul corpo quale strumento, sul gesto quale linguaggio, sullo spazio quale luogo della comunicazione.
Le azioni progettuali, quindi, devono essere finalizzate a prevedere:
- l'utilizzo di exhibit e elementi espositivi o divulgativi quali elementi-simbolo intorno ai quali muoversi e grazie ai quali raccontare storie;
- luoghi singoli in cui il visitatore deve poter diventare (fisicamente oltreché emozionalmente) testimone partecipativo dell'esperienza di comunicazione della scienza.

Par Italo Calvino questo è il momento della scelta perché al luogo-comunicatore-visitatore deve essere offerta la possibilità di dire tutto, in tutti i modi possibili, ed essere stimolato in maniera multisensoriale e multidisciplinare e starà al singolo arrivare a dire una cosa, in un modo particolare o ad essere stimolato a livello di singolo individuo.
Le Nuvole e Fondazione Idis - Città della Scienza hanno già sperimentato con buon successo un modello di interazione tra mostra e teatro con lo spettacolo de Le Nuvole "Le Nanometamorfosi", realizzato nell'ambito della mostra Nanodialogue a cura di Fondazione Idis - Città della Scienza, in cui l'allestimento era scena (il tavolo espositivo centrale) e cavea per il pubblico (i 4 pannelli ad arco di cerchio che delimitavano lo spazio espositivo perimetrale della mostra), oltre che suggestioni nel racconto dell'attore.
Le difficoltà di tale interazione? La difficoltà a far interagire, direi dialogare gli attori (teatro e luoghi di scienza) di questo processo di interazione in quanto

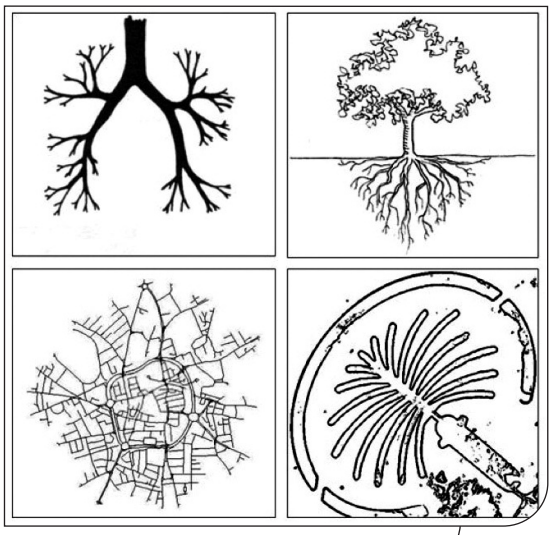

**Fig. 3.** Iperluoghi o sistemi complessi?

ognuno ha esigenze, a volte anche velleitarie, di far prevalere la propria visione.
La forza di tale interazione? Non esiste più il luogo della scienza ed il luogo del teatro ma un unico luogo, il luogo del dialogo multicanale, in cui la parola (sia essa parlata, scritta o recitata) diventa protagonista del dialogo di scienza, che viene resa fruibile in maniera chiara, ludica ed affascinante.
La necessità di tale interazione? Se la difficoltà è far dialogare e la forza è proprio il dialogo che può nascere tra museo e teatro - funzionale alla fruizione del sapere custodito e/o creato dai luoghi di scienza - da parte dei visitatori, la necessità è proprio attivare tale dialogo per un approccio sistemico efficiente (tra luogo di scienza, teatro e visitatori) alle problematiche della comunicazione della scienza.
Per far ciò il progettista dei luoghi di scienza deve apprendere e far propria la lezione (americana) di Calvino nel pensare luoghi di scienza che siano leggeri, rapidi, esatti, visibili, molteplici, (coerenti) e tali da stimolare nel pubblico ipercuriosità:
• per far sì che la scienza, ed il suo racconto museale, si trasformi in un viaggio di esplorazione in cui la multidisciplinarietà dei saperi e la contaminazione dei linguaggi si rafforzino;
• per coinvolgere il visitatore e renderlo partecipe, per stimolarne il processo cognitivo, per suscitare curiosità.
Introdurre, nel sistema comunicativo luogo di scienza-visitatore, la variabile progettuale teatro implica:
• aumentare il livello di complessità (non di complicazione!) del sistema, che passa da due a tre componenti;
• le relazioni esistenti all'interno del sistema tra i singoli componenti;
• i livelli e i modi di interazione-interpretazione del luogo di scienza.
Proprio questa visione sistemica, integrata dalla variabile progettuale teatro - ma artistica in genere se alla parola teatro sostituiamo per similitudine la parola arte - fa sì che per il visitatore il luogo di scienza (sia esso science center, museo, festival, mostra, open days) possa diventare, realmente e fattivamente:
• un luogo totale che oltre ad essere toccato, interessi il cuore ed il cervello;
• un luogo pervasivo e persuasivo nella molteplicità delle dimensioni che lo caratterizzano;
• un luogo che riesca a svolgere sempre più una funzione sociologica di studio ed interpretazione dei processi della società umana al fine di elaborare pre-visioni operative;
• un luogo in cui anche il comunicatore della scienza concorra attivamente all'implementazione;
• un luogo che susciti l'interesse di persone che altrimenti direbbero "è troppo complicato per me…"
Un sistema-luogo che sia un iperluogo (per dirla con Calvino, ancora lui!) "d'infiniti universi contemporanei in cui tutte le possibilità vengono realizzate in tutte le combinazioni possibili". Un iperluogo (fig. 3):
• dove può valere "un'idea di tempo puntuale, quasi un assoluto presente soggettivo";
• dove le sue parti "sviluppano nei modi più diversi un nucleo comune, e che agiscono su una cornice che li determina e ne è determinata";
• che funziona come "macchina per moltiplicare le narrazioni";
• che sia "costruito da molte storie che si intersecano".