

Passeggiando con Darwin. I Musei e il Teatro Interattivo

Gabriele Catanzaro

Planetario di Roma, Ass. Momenti di Cultura, Via Rembrandt, 15. I-00144 Roma Eur. E-mail: mail@gabrielecatanzaro.it

Daniele Verri

Ass. Momenti di Cultura, Via Camillo Iacobini, 190. I-00139 Roma. E-mail: daniele.verri@gmail.com

Vincenzo Vomero

Musei scientifici della Sovrintendenza comune di Roma, Via Rembrandt, 15. I-00144 Roma Eur. E-mail: v.vomero@museiscientificiroma.eu

RIASSUNTO

Sembrerebbe impossibile che una visita ad un museo naturalistico possa essere guidata da Sir Charles Darwin in persona. In realtà è quello che è avvenuto a Roma presso il museo civico di Zoologia durante le celebrazioni del Darwin Day 2006, organizzate dai Musei scientifici del Comune di Roma. Con questo lavoro vogliamo presentare la nostra esperienza di comunicazione scientifica attraverso l'animazione teatrale itinerante. Sulla base dei materiali della collezione del museo e dei percorsi didattici preesistenti, abbiamo ipotizzato un possibile itinerario che accompagnasse il visitatore nello spazio e nel tempo ripercorrendo le tappe fondamentali della teorizzazione e dello sviluppo dei modelli evolutivi darwiniani.

Parole chiave:

Darwin day, teatro scientifico, animazione teatrale, didattica museale

ABSTRACT

Walking with Darwin. Museums and Interactive Theatre.

It seems impossible to be led by a real sir Charles Darwin in a visit to a natural history museum. It is actually what happened in Rome at the Museum of Zoology during the celebrations of Darwin Day 2006, organized by the Musei scientifici office of the City of Rome. With this work we want to present our experience of scientific communication through animation with traveling and interactive theatre. Using the space and the materials of the museum's collection, we hypothesized a possible route that guides the visitor in space and time retracing the steps of the basic theory and the development of Darwinian evolutionary models.

Key words:

scientific theatre, evolution, Darwin, museum theatre, science-explainer, education, emotion.

PREMESSA

Durante le celebrazioni del Darwin Day 2006 organizzate dai Musei scientifici del Comune di Roma con il supporto tecnico dell'associazione culturale Momenti di Cultura sono state proposte numerose attività culturali. Tra convegni, rassegne cinematografiche e spettacoli teatrali è stato possibile sperimentare differenti commistioni di linguaggi spesso molto distanti tra loro. È stato quindi possibile mettere a confronto musicisti ed esperti, su tematiche evolutive. Un pubblico molto differenziato, per età e livello culturale, è stato totalmente immerso all'interno di un vero e proprio talk-show multimediale, dove alcuni ricercatori e comunicatori della scienza hanno potuto confrontarsi a vari livelli anche sulle nuove frontiere della ricerca. Grazie al contributo del MIUR per il progetto Arte & Scienza: giovani contaminazioni, è stato possibile introdurre nel vasto cartellone dell'edizione 2006

anche il progetto "Passeggiando con Darwin" oggetto di questa pubblicazione.

Nel vasto scenario delle esperienze di didattica museale si è voluto sperimentare il linguaggio dell'animazione teatrale per raccontare i modelli evolutivi darwiniani. È stato messo in scena un vero e proprio spettacolo interattivo itinerante nelle sale del Museo civico di Zoologia di Roma. Lo stesso spettacolo è stato poi riadattato per una sperimentazione di spettacolo fuori dal museo, in alcune scuole della capitale

Quale poteva essere il modo migliore di raccontare le idee, i dubbi e le preoccupazioni di Darwin se non attraverso il suo stesso vissuto. È così che si è pensato di trasformare i visitatori negli spettatori-attori di un vero e proprio viaggio tra le collezioni del museo. E la guida di questo itinerario evolutivo è stato Charles Darwin in persona.

Il presupposto alla base di questo progetto è stato quello di voler coinvolgere anche sul piano emotivo il



Fig. 1. Ultimi ritocchi al panciotto del dr Darwin prima della performance.

visitatore per poterlo rendere parte del processo di teorizzazione di Darwin al fine di rendere più lineare il percorso di ideazione e di messa in discussione continua di una teoria scientifica.

Questo processo è stato possibile caratterizzando in maniera dettagliata i personaggi (fig. 1), delineandone maggiormente gli aspetti emotivi e comportamentali. L'ambientazione temporale della drammatizzazione è stata collocata al ritorno dal viaggio intorno al mondo del naturalista proprio nel momento in cui cominciava ad elaborare i suoi modelli

VISITATORI-ATTORI NELLE SALE DEL MUSEO

Diverse sono ormai le esperienze teatrali nei musei. Spettacoli nelle sale espositive o esperienze di animazione teatrale con alcuni degli esemplari o exhibit in esposizione. In molti di questi casi (esempi) gli spettatori vengono coinvolti all'interno dello spettacolo e la loro interazione diventa parte della narrazione.

Al fine di poter coinvolgere anche emotivamente gli spettatori si è pensato di trasformarli in veri e propri attori. Non tanto coinvolgendoli nella narrazione o utilizzandoli come personaggi del racconto, quanto rendendoli realmente parte del processo creativo di Darwin stesso.

L'esperienza che si è svolta per le edizioni 2006 e 2007 del Darwin Day romano nelle sale del Museo Civico di Zoologia di Roma, ha avuto come principale fine quello di sperimentare un'animazione teatrale interattiva e itinerante come strumento di racconto e reinterpretazione teatrale del museo. Infatti quello che ha avuto

luogo non è stato tanto uno spettacolo nel museo quanto uno spettacolo con il museo. Il museo con le sue collezioni, i suoi percorsi e gli spazi espositivi è stato il vero e proprio baule dal quale Darwin estraeva metaforicamente esemplari recuperati durante le sue peregrinazioni in giro per il mondo. Diventavano quindi le collezioni le vere protagoniste dello spettacolo. Nell'ideazione del percorso e nella stesura del testo si è quindi tenuto conto dei percorsi didattici preesistenti ipotizzando di utilizzarli come vere e proprie pagine del diario di viaggio di Darwin.

I PERSONAGGI

In ambienti museali o di comunicazione della scienza, è ormai sdoganata la parola "emozione". Il coinvolgimento emotivo del visitatore sembra essere uno dei capisaldi attuali dei progetti di educazione scientifica, ed è ampiamente condiviso anche il fatto che un maggior coinvolgimento emotivo porti ad una maggior partecipazione al processo di condivisione delle conoscenze. A volte questa parola viene però impropriamente usata per sostituire il termine interazione quasi a nobilitarne la forma.

In questo progetto si è voluto sperimentare un coinvolgimento emotivo che portasse lo spettatore a condividere non solo l'esperienza in maniera totalmente immersiva, ma anche la sfera delle sensazioni, dei pensieri, delle decisioni da prendere in corso d'opera, in tutto il percorso. Si è venuta così a creare una figura che chiameremo visitatore-attore, in quanto parte integrale anche dello svolgersi della narrazione. Al fine di raggiungere questo scopo è stata determinante la scelta dei personaggi. L'idea era quella di far guidare i visitatori-attori tra le sale del museo da una guida di eccezione quale Sir Charles Darwin in persona.

Per coinvolgere appieno gli spettatori si è ritenuto necessario stimolare una sorta di empatia con il personaggio. Solo questo avrebbe permesso di provare il desiderio di procedere nella teorizzazione comune al fine di arrivare insieme a delle conclusioni. Il punto di partenza fondamentale era conoscere in maniera dettagliata i differenti aspetti del carattere di Darwin.

Il miglior modo per conoscerne il carattere e gli aspetti più nascosti della sua personalità è stato quello di studiare in maniera approfondita gli epistolari.

È proprio dalle raccolte di lettere, dai toni usati in conversazioni confidenziali, che è stato possibile risalire agli aspetti più inediti della sua personalità. Solo in questi contesti è stato possibile scindere la figura del grande ricercatore da quella dell'uomo. In queste circostanze ci si può rendere conto delle manie, dei difetti e dei grandi pregi del personaggio. E solo così si è riusciti a scindere il Personaggio dall'essere umano.

Dalle lettere, soprattutto negli scambi con le persone più vicine a lui, risulta l'immagine di un grande osservatore sempre attento ai particolari e ai mutamenti di ciò che lo circondava. Non solo per quanto riguardava la sua ricerca ma anche nell'osservare gli individui

che incontrava lungo la sua strada. La figura umana che ne risulta è però quello di un personaggio che non prediligeva la socializzazione con chiunque. Amava molto la sua famiglia e le persone più care a lui ma non gradiva particolarmente il disturbo da parte di estranei che vedeva sempre come possibili competitori.

Il prendere coscienza di questi aspetti della personalità di Darwin ci hanno fatto riflettere sulla difficoltà di poter creare un ponte diretto tra il pubblico e il grande ricercatore. Un personaggio di questo tipo non dava spazio alla riflessione condivisa su alcuni punti salienti delle sue deduzioni.

È risultato quindi necessario introdurre un personaggio che potesse essere il ponte tra Darwin e il pubblico. Qualcuno che potesse permettere di lasciar intatta la personalità dello scienziato con tutti i suoi pregi e difetti ma che potesse essere un vero interprete o mediatore dei flussi di pensiero di Darwin stesso.

Così è nata l'idea di creare un personaggio fantastico, Arthur, un ipotetico assistente apprendista (fig. 2). Questa figura incarnava l'immagine del curioso, di colui che vuole scoprire il significato di alcune teorie al tempo strampalate. Ma allo stesso tempo poteva essere la vera voce dei suoi tempi riportando spesso il suo "maestro" con i piedi per terra, o semplicemente poteva avere la funzione del "maieuta" che aiutasse i visitatori ad esprimere e condividere le proprie conoscenze e curiosità al fine di aiutare Sir Charles a dipanare la matassa dei suoi modelli. Arthur è stato l'unico tramite tra passato e presente.

Un altro ruolo determinante di questa figura è stato

quello di coinvolgere i visitatori-attori come veri e propri esempi umani delle teorie e delle congetture darwiniane. Il ricercatore, spesso irritato dal disturbo arrecatogli da questi curiosi ha invogliato Arthur a modellizzare alcuni processi evolutivi alla base della teoria della selezione naturale vedendone le immediate conseguenze sugli spettatori stessi.

L'interazione con il pubblico è stata quindi su due livelli. Il primo è stato quello di un'interazione fisica vera e propria tra gli individui di ogni singolo gruppo di visitatori. Il secondo livello è stato quello emozionale, aspetto caratterizzante di questo progetto. Si è cercato di caratterizzare a tal punto i personaggi da costringere il pubblico a prendere una posizione, a provare dei sentimenti di qualsiasi tipo, positivi o negativi, nei confronti dei due attori. Si è puntato a suscitare emozioni non incanalate in una certa direzione, ma per gli spettatori-attori, è stato uno strumento per mostrare approvazione o irritazione, affetto o curiosità. Sentimenti di condivisione dei dubbi, delle curiosità e spesso anche fastidio verso alcuni atteggiamenti ritenuti più ostici soprattutto per quanto riguarda Darwin.

L'elemento determinante è stato quello di avere una figura vicina alla sensibilità dell'individuo che per la prima volta e con curiosità approccia a determinati argomenti. Ma non solo. Poter presentare una figura che spesso viene vista come un'icona lontana dalla nostra vita quotidiana, come un normale essere umano con i suoi dubbi, i suoi difetti e come un individuo in grado di rimettere in discussione le proprie posizioni, ci ha permesso forse di riavvicinare la figura dello



Fig. 2. Il dr Darwin illustra l'evoluzione dei coleotteri al suo fidato varetto alla presenza "invisibile" di un pubblico scolastico.



Fig. 3. I due attori in biblioteca.

scienziato a quella che realmente è eliminandole quell'aura ieratica che spesso circonda queste figure.

Gli attori sono stati due degli autori di questo articolo: Gabriele Catanzaro nel ruolo di Darwin e Daniele Verri nel ruolo di Arthur (fig. 3).

I TESTI

Visto il tipo di interazione da parte del pubblico, è stato necessario un lavoro accurato anche nella stesura dei testi e nell'individuazione delle metodologie di scrittura da adottare. Si è così deciso di creare un testo che potesse essere recitato a più livelli. Per poter garantire al meglio l'interazione non solo emotiva ma anche verbale del pubblico si è scelto di lavorare su un testo che fosse a metà strada tra un canovaccio ed un testo rigoroso e che lasciasse ampio spazio all'interazione e all'improvvisazione dei due attori.

Questo ha richiesto da parte degli attori una forte attenzione ai comportamenti e alle reazioni degli spettatori-attori al fine di coinvolgere anche le loro risposte all'interno del copione che ogni volta assumeva forme differenti.

Per quanto riguarda il testo standard di base ci siamo avvalsi dell'aiuto di ottimi conoscitori delle teorie darwiniane e dei suoi scritti, al fine di poter essere il più fedeli possibili a quelli che potevano essere i suoi dubbi, le sue deduzioni, e le rielaborazioni delle sue teorie, per poter rendere partecipi anche gli spettatori di tutto il processo di elaborazione di un'idea, o di un'intuizione casuale.

Proprio questo è stato per noi il secondo punto di forza di questo progetto. Questo è nato dalla forte convinzione che un elemento importante in un progetto di educazione alla scienza sia quello di coinvolgere l'utente in quella parte del processo conoscitivo che la maggior parte delle volte è celato. Molto spesso si lavora solo sul voler comunicare i risultati, a volte in forma estremamente ridotta, riduttiva e semplificata. Questo sistema di comunicazione porta troppo spesso alla semplificazione di una complessità che è tipica del processo di ricerca e di scoperta. Questo sistema induce anche a non considerare dogmi le teorie e a non considerare la scienza come un semplice susseguirsi di conoscenze acquisite, ma un susseguirsi di tentativi, deduzioni, errori, dubbi e risoluzioni che non debbono per forza portare alla comprensione completa del problema ma possono anche indurre a ricominciare l'analisi ogni volta, rimettendo in dubbio le conoscenze pregresse al fine di avere una miglior comprensione dei meccanismi. Partendo da questo principio è stato così possibile scrivere un testo che comprendesse al suo interno anche stralci delle corrispondenze di Darwin con i suoi colleghi, dove esponeva questi suoi dubbi continui. Logicamente questi testi, presi spesso integralmente, sono stati decontestualizzati dallo scambio epistolare e reintrodotti in un confronto ed in uno scambio verbale con il personaggio virtuale del giovane Arthur. Spesso le domande e i quesiti che si poneva Darwin sono stati riformulati e condivisi con il pubblico di spettatori-attori.

Fondamentale è stata anche la scelta del periodo nel quale ambientare questo viaggio virtuale con Darwin nelle sale del museo. Si è pensato che la situazione migliore fosse quella di individuare come collocare temporalmente l'azione in un lasso di tempo non troppo distante dal rientro di Darwin dal suo lungo viaggio intorno al mondo.

Si è cercato anche di tenere presente le diverse tipologie di spettatori-attori anche per un leggero riadattamento del linguaggio e dei testi. La sperimentazione è stata fatta, infatti, con studenti di diverse classi dalle elementari alle superiori, questo ha previsto anche delle leggere rielaborazioni anche per un maggior coinvolgimento nel percorso narrativo.

IL PERCORSO

Come scritto già in precedenza, nella progettazione dello spettacolo di animazione teatrale e nella stesura del testo, si è dovuto tenere conto degli spazi a disposizione e delle collezioni ed esposizioni presenti nel museo civico di Zoologia.

Essendo lo scopo del progetto anche quello di valorizzare tutti gli ambienti del museo, si è pensato di progettare un viaggio che comprendesse tutte le sale espositive, dalle antiche collezioni alle sezioni più moderne.

Questo portava però a scontrarsi anche con esposizioni e concetti moderni che sicuramente Darwin non

poteva conoscere e che avrebbero potuto creare dei problemi anche nella struttura narrativa. Presso il museo c'è infatti un'ampia sezione dedicata alla genetica, all'embriologia e ai fondali della barriera corallina, che sembravano cozzare con l'ambientazione e soprattutto con le riflessioni fatte a suo tempo da Darwin prima di elaborare la sua teoria. Con il supporto anche di alcuni colleghi del museo, si è ipotizzato quindi di immaginare che da un certo punto in poi il viaggio di Darwin diventasse quasi un'esperienza onirica, dove si è voluto cercare con cura quegli elementi che potessero essere considerati una sorta di precursori delle moderne conoscenze biologiche e che sembravano a tutti noi calzare perfettamente con alcune riflessioni fatte dal grande ricercatore. Così si è potuto viaggiare anche tra embrioni dna ed ambienti estremi senza snaturare le riflessioni fatte da Darwin nel corso del tempo. Questo ci ha permesso di creare un sistema anche di scrittura riadattabile perfettamente anche in altri contesti, che ha portato anche ad ulteriori declinazioni di questo stesso progetto.

L'INTERVISTA A DARWIN

A conclusione dell'itinerario si è pensato di introdurre un ulteriore elemento di approfondimento. Ragionando infatti sui sistemi comunicativi più utilizzati dagli utenti, perlopiù studenti, abbiamo ipotizzato un finale quasi fantascientifico, introducendo un fattore ulteriore di indagine da parte del pubblico.

Ragionandoci sopra siamo convenuti sul fatto che un'intervista surreale a Darwin avrebbe potuto permettere di approfondire ancora di più alcuni temi solo superficialmente affrontati durante il viaggio interattivo nelle sale del museo.

Per fare questo era però necessario coinvolgere un personaggio noto alla maggior parte degli spettatori e che potesse dargli anche qualche sicurezza sul fatto che non fosse un attore, al fine di rendere più reale questa intervista impossibile.

Per questo siamo riusciti a coinvolgere Piero Angela che si è prestato amichevolmente e con estrema professionalità a questo strano esperimento (fig. 4).

È stato così possibile indagare anche su aspetti più complessi della teoria Darwiniana in questa sorta di gioco intervista che ancora una volta ha reso più profondo il coinvolgimento emotivo del pubblico, portandolo in una dimensione che potremmo definire quasi fantascientifica, rendendo ancora più evidente la possibilità di voli su argomenti di attualità scientifica che hanno reso evidente la modernità di alcune intuizioni di qualche secolo fa.

Questo si è trasformato poi in un vero e proprio dibattito conclusivo che ha ricapitolato e coinvolto tutte le classi in un'animata discussione.

LE CLASSI E LE CONCLUSIONI

Il progetto ha coinvolto 20 classi delle scuole elementari medie e superiori di Roma. È stato così possibile sperimentare questa metodologia comunicativa con



Fig. 4. L'intervista impossibile. Piero Angela intervista il dr Darwin.

diverse tipologie di pubblici. Ciò ha reso possibile anche un'analisi dettagliata della risposta da parte delle differenti classi.

A conclusione di ogni tour è stato somministrato un questionario di gradimento per ogni gruppo sui diversi aspetti del progetto stesso.

Dal coinvolgimento emotivo alle conoscenze acquisite, dalle metodologie di comunicazione ai tempi di scena. È risultato quindi evidente quanto tutti i pubblici abbiano vissuto ed apprezzato questo coinvolgimento emotivo a 360° ma soprattutto il fatto che è stato possibile conoscere l'aspetto umano della ricerca. Risulta infatti evidente anche dai risultati che moltissimi hanno apprezzato il fatto di poter condividere l'intero processo deduttivo e conoscitivo di un personaggio che sono riusciti a conoscere anche dal punto di vista umano. Questo aspetto che per alcuni nostri colleghi, in prima analisi sembrava deviante e forse anche un po' irriverente, ha permesso invece di mediare e veicolare maggiormente alcuni aspetti del percorso di elaborazione della teoria. Sono molti infatti i ragazzi che hanno apprezzato il fatto di poter dire la loro opinione e di poter sentire Darwin un uomo come loro.

Da un punto di vista educativo potremmo aggiungere che tale immedesimazione abbia permesso a molti di poter far crollare preconcetti e ideologie fuorvianti

circa l'evoluzione, lasciando spazio al coinvolgimento intellettuale ed emotivo che ha permesso anche un processo di chiarificazione e di messa in discussione di idee distorte spesso trasmesse anche dalla stessa scuola. Dai questionari è stato possibile individuare un forte desiderio di poter vivere la stessa esperienza anche per altri argomenti e accompagnati da altri illustri personaggi in luoghi differenti della scienza.

ALTRE SPERIMENTAZIONI E SVILUPPI FUTURI

Vista la forza comunicativa del progetto e la riadattabilità dei testi, si è pensato nel secondo anno di sperimentazione, di portare il museo fuori dalle mura.

Il secondo anno è stato infatti possibile portare lo stesso spettacolo, o meglio un riadattamento dello stesso, in diverse scuole romane. Questa volta però si è pensato di trasformare la classe in un vero e proprio studio di Darwin. I due attori hanno fatto irruzione durante l'orario scolastico, d'accordo con gli insegnanti, tirando fuori da un baule tutti i materiali necessari a raccontare la storia. In pochi minuti la classe è stata trasformata nello studio di Darwin e gli studenti sono stati coinvolti nell'analisi dei materiali riportati dal lungo viaggio.

Questo ha permesso di poter portare parte del museo nelle scuole, creando uno stimolo e una forte curiosità, non solo verso l'argomento trattato, ma anche a conoscere meglio il museo che si trova all'interno della loro città e che forse non hanno mai visitato.

CONCLUSIONE

Lo strumento teatrale risulta essere un elemento estremamente coinvolgente nella fruizione degli spazi museali. Molte volte lo spazio museale è utilizzato come semplice scenografia per spettacoli o viene chiamato teatro scientifico la semplice animazione in costume in musei o science-center.

In questa esperienza abbiamo voluto utilizzare le tecniche e le dinamiche di uno spettacolo teatrale per creare un livello di interazione immersiva (spaziale, temporale, ambientale ed emotiva) che ci ha portato a riflessioni e discussioni molto animate sul potere del linguaggio e della scrittura teatrale in un contesto di comunicazione della scienza. Non si intenda come il semplice spettacolo a tema scientifico o che parla di scienziati, che poco si differenzia da un normale spettacolo teatrale se non nell'argomento. Questa sperimentazione è stata invece un tentativo di individuazione di un linguaggio differente che sia trasversale rispetto allo spettacolo teatrale, all'animazione da explainer scientifico e all'interazione da guida museale, e che sia in grado di rendere vivo lo spazio museale, lo spettatore, e i singoli elementi delle collezioni o gli exhibit interattivi, come strumenti per trasportare l'utente in un itinerario che lo porti a percorrere insieme il processo di scoperta e di conoscenza.



Fig. 5. Gli autori si riposano dopo la "visita guidata" in museo.