

Esplora la psicologia!

Gigliola Terenna

Centro Servizi di Ateneo Patrimonio Scientifico, SIMUS Sistema Museale Università di Siena, Via A. Moro, 2. I-53100 Siena.

E-mail: gigliola.terenna@unisi.it

RIASSUNTO

È un'esposizione temporanea e interattiva di tre test, scelti da una collezione di psicologia sperimentale (anni 1950-1960), presentata come un progetto di comunicazione museale di due giorni al Complesso di San Miniato dell'Università di Siena. Il progetto è ispirato alle esperienze contemporanee di "Temporary museum o Temporary exhibition". Il pubblico, in special modo quello giovane più esigente, si aspetta creatività, partecipazione attraverso i linguaggi contemporanei della comunicazione. L'approccio a uno strumento scientifico, di cui si intuisce l'importanza nella ricerca, include il riconoscimento dell'oggetto ma soprattutto cambia l'interesse agendo sulla esperienza cognitiva del visitatore con l'obiettivo di produrre un messaggio inerente ai fenomeni studiati, un "take-away message" che si inserisce perfettamente nel contesto temporaneo dell'evento. A "Explore Psychology!" la partecipazione è stata numerosissima ed entusiastica, assolutamente positive la centralità della postazione, la varietà del materiale didattico e in particolare modo la trasmissione dei contenuti e delle pratiche tra studenti coetanei.

Parole chiave:

test psicologico, collezione di psicologia, esposizione temporanea, comunicazione museale.

ABSTRACT

Explore Psychology!

This was a temporary interactive exhibition consisting of three tests, chosen from an experimental psychology collection (1950-1960), presented in two days as a museum communication project at the San Miniato Complex of the University of Siena. The project was inspired by the contemporary experience of "Temporary museum or temporary exhibition". The public, especially the young and more demanding, expects creativity and participation by means of the modern languages of communication. The approach to a scientific instrument, from which one recognizes the importance of the research, includes object recognition but above all transforms the interest by acting on the cognitive experience of the visitor. The goal is to produce a message involving the studied phenomena, a "take-away message" that fits perfectly in the temporary context of the event. Attendance of the "Explore Psychology!" exhibition was very high and enthusiastic. Positive aspects included the centrality of the location, the variety of teaching materials and particularly the manner of transmission of the contents and practices among coetaneous students.

Key words:

psychological test, psychology collection, temporary exhibition, museum communication.

INTRODUZIONE

"Esplora la psicologia!" è il titolo dell'esposizione temporanea e interattiva di tre test, scelti da una collezione di Psicologia sperimentale (apparati e test databili tra gli anni 1950-1960), presentata come un progetto di comunicazione museale, nei giorni 6 e 8 Maggio 2013, presso il Complesso scientifico e didattico di San Miniato dell'Università di Siena. Un titolo esplicito al "fare psicologia", è l'invito dal segno esclamativo, in passato chiamato anche ammirativo, che enfatizza la sorpresa, la gioia e il coinvolgimento diretto.

Nella concomitanza di una nuova acquisizione di beni storici e della presenza al Centro di Ateneo di due studentesse statunitensi per un progetto di

"Museum studies", in collaborazione con la Siena School for Liberal Arts, abbiamo pensato di far conoscere la collezione attraverso un'esposizione temporanea (UNESCO, 1963).

In sintonia con questa idea si è sviluppata la collaborazione con i docenti e gli studenti del corso di "Industrial Design", coinvolti anch'essi a lavorare sui test psicologici prescelti producendo tre interessanti idee progettuali, di rappresentazione teatrale, ludica ed ambientale (Bucchi, 2000; Bechtel & Churchman, 2002).

Il concetto di Museo Temporaneo, secondo Walter van der Cruysen, nasce nel 1989 come uno spazio pensante dell'artista, la memorizzazione di idee e immagini ma anche luogo di incontro e di coopera-

zione tra artisti, artefici del controllo sul contesto artistico.

La formula della proposta espositiva è ispirata alle esperienze contemporanee di "Temporary museum o Temporary exhibition" di enti pubblici e privati, dal campo fieristico a quello artistico, fino ad affermarsi velocemente nel settore commerciale urbano col "temporary store" (Davies, 2010).

Di tali eventi non permanenti si sono occupati gli economisti indagandone l'esistenza del ciclo di vita, le forme e i fattori determinanti, prima empiricamente (Onofri & Scorcu, 2006), in seguito analizzandone il successo, l'aumento dell'offerta, il vantaggio organizzativo, finanziario, l'impatto locale positivo e le strategie pubblicitarie (Scorcu & Zanola, 2011).

E' un evento che si materializza sotto la spinta di una forte esigenza di comunicare, con la mostra temporanea è innanzitutto un evento unico, transitorio in uno spazio spesso ibrido (Greenberg et al. 1996).

L'idea di progetto temporaneo stimola una storia specifica delle dinamiche di relazione, si distacca dal concetto tradizionale di museo radicato nell'esperienza comune delle persone e va a cercare la realiz-

zazione di uno spazio critico, con l'obiettivo fondamentale di incrementare le potenzialità educative e didattiche di oggetti significanti e storicizzati (ICOM, 2010).

La bellezza dell'impermanenza si manifesta nell'arte, nella natura e nella spiritualità, l'aspetto transitorio provoca una risposta importante nella maggior consapevolezza dei sensi con lo scopo di catturare le impressioni prima che sia troppo tardi, in un'esperienza unica per il visitatore (Sandu Cultural Media, 2012). Il concetto di "evento temporaneo" ha proprio la caratteristica di suscitare un'esperienza estetica gratificante e coinvolgente, in un contesto spaziale assolutamente ospitale (Merzagora & Rodari 2007).

Per queste aspettative c'è un elemento molto a favore nella proposta tipo "temporary": l'annuncio a sorpresa dell'evento, che per la brevità di durata invita a una sollecita risposta di interesse e l'unicità dell'evento, che completa l'informazione con l'aspirazione ad "esserci" in quel dato contesto. Tutto ciò si svolge approntando preventivamente una forma comunicativa più forte e immediata, mirata a persone di una comunità specifica e avvalendosi delle tecnologie di ultima generazione oltre alla tradizionale affissione del comunicato nel luogo interessato (fig. 1).

METODI E STRUMENTI

Per l'allestimento il nostro progetto ha superato la mancanza di risorse economiche utilizzando materiali ed arredi in dotazione alla sede didattica. Dopo un'accurata ricognizione dello spazio adatto e una discussione su come sfruttare al meglio la funzionalità e l'estetica architettonica dello stesso, si è giunti a una soluzione pratica direttamente dall'idea, programmando gli interventi logistici necessari.

Come evento effimero, annunciato con poster a colori qualche giorno prima e con la comparsa dei tavoli in una zona di passaggio nel flusso di informazioni abitualmente affisse, ha suscitato qualche curiosità soprattutto negli studenti frequentanti la sede universitaria.

L'allestimento semplice nel contesto spazioso e luminoso dell'atrio di transito, tra le aule e i servizi esterni come giardino, mense, residenze, è risultato piacevole e di grande impatto. Gli stessi elementi dell'allestimento sono diventate "sculture" segnaletiche molto attrattive, inserite nello spazio architettonico esistente: il totem, i porta-poster e i tre grandi tavoli posti a forma di U, che delimitano le aeree di sosta, frontale e laterale, offrendo anche dalla scala adiacente una vista aerea da più piani come un enorme cannocchiale su un insolito e colorato movimento di persone (fig. 2).

Durante il lavoro preparatorio, con l'aiuto del personale universitario, le studentesse statunitensi hanno avuto la possibilità di partecipare al recupero, all'intervento di restauro, alla ripresa fotografica, agli

EXPLORE
PSYCHOLOGY

Scopri la collezione dei test di psicologia sperimentale dell'Università di Siena.

Vieni a trovarci, imparerai qualcosa su:
TEORIA DELLA PROBABILITÀ
RAGIONAMENTO NON VERBALE
VISIONE STEREOSCOPICA

6 e 8 maggio dalle 13,00 alle 16,00

Atrio principale del Complesso Didattico del Polo Scientifico di San Miniato
Università degli Studi di Siena
passeggio Calamandrei, 3 - traversa pedonale di via Ugo La Malfa

SIENA SCHOOL
UNIVERSITÀ DI SIENA
Scuola di Specializzazione in Beni Storico-Artistici

Fig. 1. Poster "Explore Psychology!"



Fig. 2. Postazione dell'attività.

esempi di catalogazione degli oggetti, per poi occuparsi in specifico di tre test di psicologia, ricercando in rete Internet il materiale utile alla didattica e alla preparazione dell'evento in programma, in lingua italiana ed inglese.

La loro intermediazione verso gli studenti coetanei è risultata estremamente efficace e positiva nel suscitare curiosità e nell'invitare loro a cimentarsi nei test. Ogni strumento collocato su un tavolo era fornito di materiale informativo (scheda tecnica/scientifica) e ludico (quiz e giochi di abilità), il totem interattivo (postazione multimediale mobile "touch screen") con slideshow, illustrava in immagini tutta la collezione di Psicologia, dei video scientifici sui test e infine un'intervista-stralcio al docente di Psicologia sulla storia della Psicologia sperimentale nella clinica senese (fig. 3).

La particolarità delle interazioni davvero non usuale è stata quella di poter manipolare degli oggetti originali, ricercandone la funzione e il significato, verificando direttamente il risultato. Questa operazione di avvicinamento a uno strumento scientifico, di cui si intuisce l'importanza del proprio ruolo nella ricerca, include il riconoscimento dell'oggetto ma soprattutto cambia l'idea di interesse verso di esso agendo sulla esperienza cognitiva del visitatore e conseguendo l'obiettivo di produrre un messaggio inerente ai fenomeni studiati, un "take-away message" che si inserisce perfettamente nel contesto temporaneo dell'evento.

A seguire un accenno breve ai reperti museali protagonisti dell'evento. Il Binostat, test che con la caduta delle sfere secondo la curva di Gauss, è un artefatto cognitivo sociale, esso apre l'argomento sulla teoria delle probabilità, elaborate in origine da studi sui

giochi d'azzardo; sono stati presentati nell'evento giochi e video, ponendo problemi che investono il ragionamento intuitivo, come uno stralcio dal film "21" (regia Luketic R., USA 2008), sul paradosso di Monty - Hall (fig. 4).

Per il secondo test sulla visione stereoscopica, sono stati messi a disposizione due stereoscopi degli anni Sessanta, in cui l'allineamento manuale di figure doppie permettono di vedere una sola immagine, dimostrando la visione binoculare del sistema visivo umano e sperimentando l'illusione della profondità tridimensionale.

Il terzo test per il linguaggio non verbale, la cassetta di Decroly a chiusure multiple, ha messo alla prova l'abilità manuale degli studenti, infervorati ad aprire e a richiudere in sequenza corretta le serrature della cassetta. Il test di Ovide Decroly (1871-1932) ha l'obiettivo di dimostrare il ragionamento non verbale che si esprime attraverso le mani del soggetto, la manualità come competenza oltre il grado di istruzione, il ragionamento quindi non solo tramite modelli razionali e formali ma con modelli fisici interattivi per relazionare socialmente (Decroly, 1914; 1928). È stata presentata la cassetta originale in legno con serrature di acciaio e vari rompicapo didattici (fig. 5).

Tracciando un quadro delle persone coinvolte a vario titolo, da istituzione interna ed esterna, possiamo valutare come segue la partecipazione complessiva. Ideazione, organizzazione:

- Centro Servizi di Ateneo Patrimonio Scientifico Senese, 4 unità personale tecnico-amministrativo.

Collaborazioni:

- Dipartimento Scienze Biomediche, sezione di Storia della medicina, 1 unità personale docente;
- Dipartimento Scienze Sociali, Interaction Design Area, 2 unità personale docente, 12 studenti col progetto "Come esporre uno strumento scientifico, da cui tre proposte espositive/didattiche per i test di



Fig. 3. Totem interattivo.



Fig. 4. I test Binostat e Cassetta di Decroly.

psicologia (una "caccia al tesoro", una performance teatrale e un Science café);

- Siena Art School for Liberal Arts, corso Museum Studies, 2 studentesse statunitensi con stage formativo e partecipazione all' evento temporaneo "Explory Psychology!".

CONCLUSIONI

L'esperienza del Temporary exhibition/museum è un format abbastanza inconsueto per il territorio senese e il sistema museale locale, in particolare per i musei universitari potrebbe periodicamente essere un forte catalizzatore teso a rinnovare una pratica e una comunicazione museale un po' statiche. Dal museo il pubblico, in special modo quello giovane più esigente, si aspetta creatività, partecipazione anche attraverso i linguaggi contemporanei della comunicazione. Nelle due giornate hanno frequentato l'esibizione in programma 20 persone dipendenti della struttura universitaria e circa 350 studenti in totale, con una lieve minor flessione nella seconda data. Il bilancio dell'evento è stato molto positivo, la partecipazione numerosissima ed entusiastica, sono state assolutamente azzeccate la centralità della postazione, la

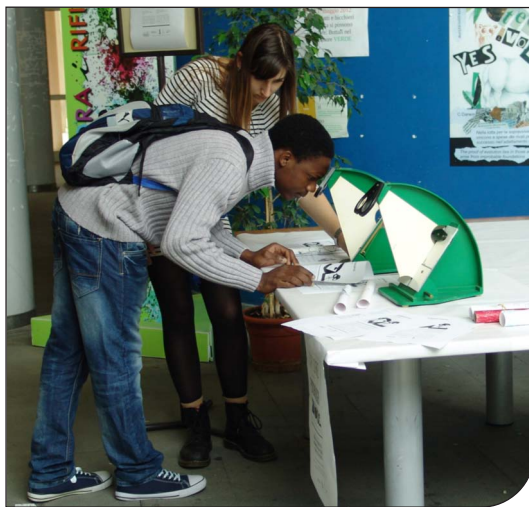


Fig. 5. Test su Visione stereoscopica.

varietà del materiale didattico offerto, le ore centrali della giornata e in particolare modo la trasmissione dei contenuti e delle pratiche tra coetanei che, pure alla presenza attiva di personale tecnico e docente, hanno superato ogni timore e creato una interazione immediata e partecipativa. Gli ottimi risultati, dal basso costo alla facilità di implementazione e promozione, inducono a credere in una applicabilità del format, rivisto e arricchito all'occorrenza, per altri musei scientifici dell'ateneo senese prevedendo anche una partecipazione esterna di partner, come in questo caso, e di tipologia diversificata di utenti. Infine è da sottolineare che nel progetto temporaneo, come è originariamente concepito, si comunica una cultura aziendale, nel nostro caso istituzionale, in cui attraverso le collezioni storiche, si espongono i saperi più sedimentati, storicizzati, rendendoli attuali e importanti per il percorso formativo delle giovani generazioni.

BIBLIOGRAFIA

- BECHTEL R.B., CHURCHMAN A., 2002. *Handbook of Environmental Psychology*. Wiley & Sons, New York, 736 pp.
- BUCCHI M., 2000. *La scienza in pubblico. Percorsi nella comunicazione scientifica*. McGraw-Hill Co., Milano, 209 pp.
- DECROLY O., 1914. *Initiation à l'activité motrice et intellectuelle par les jeux éducatifs*, Delachaux et Niestlé Brussels, ristampa 1978, 169 pp.
- DECROLY O., 1928. *La pratique des tests mentaux*. Libr. Alcan, Paris, 402 pp.
- DAVIES S.M. 2010. The Co-production of Temporary Museum Exhibitions. *Museum Management and Curatorship* 25(3): 305-321.
- GREENBERG R., FERGUSON B.W., NAIRNE S., 1996. *Thinking About Exhibitions*. Routledge, New York, 512 pp.
- ICOM, 2010. *Key concepts of Museology*. Colin, Paris, 83 pp.
- MERZAGORA M., RODARI P., 2007. *La scienza in mostra. Musei, science center e comunicazione*. Mondadori, Milano, XIV, 193 pp.
- ONOFRI L., SCORCU A.E., 2006. The Life Cycle of Temporary Cultural Exhibitions: an Empirical Exploration. *International Journal of the Economics of Business*, Taylor and Francis Journals, 13(3): 447-460.
- SANDU CULTURAL MEDIA, 2012. *On Show: Temporary design of Fairs, Special events and Art Exhibitions*. Ginko Press Inc., Corte Madera, 336 pp.
- SCORCU A.E., ZANOLA R., 2011. *Survival in the cultural market: the Case of Temporary Exhibitions*. Working Paper series 36_11.
- UNESCO, 1963. *Temporary and travelling exhibitions. Museums and monuments X*. Hang-Druck, Dusseldorf, 166 pp.