

La parola ai cittadini: musei scientifici e partecipazione

Valentina Daelli

Il progetto DECIDE, diventato uno degli strumenti più utilizzati per stimolare il dibattito su temi controversi, è nato con l'idea di stimolare nel pubblico e negli operatori museali la consapevolezza dell'importanza dei processi partecipativi nell'ambito di alcune tematiche che riguardano scienza e tecnologia, ma che hanno ricadute sulla società. Attraverso la discussione, i cittadini possono trovare un modo equilibrato per esprimere le loro opinioni e per ascoltare le posizioni degli altri



Un microfono e un amplificatore delle voci dei cittadini: questo lo scopo del progetto VOICES, voluto dall'Unione Europea per raccogliere le opinioni della popolazione in materia di ricerca e innovazione. Partito come un progetto pilota, è la prima esperienza di questo tipo a coinvolgere così tanti paesi in un esperimento di partecipazione per la definizione dell'agenda europea in ambito di ricerca scientifica: 1000 cittadini in 27 Paesi membri sono stati coinvolti in un processo di consultazione sul tema del trattamento dei rifiuti urbani. Vera novità del progetto è l'impegno della Commissione europea a prendere in considerazione i risultati delle consultazioni nella definizione dei progetti di ricerca da finanziare: un primo passo per dare un peso alle opinioni e alle aspettative dei cittadini in ambito europeo. Arene del processo partecipativo sono stati musei scientifici e *science center*, che hanno sviluppato il progetto nei diversi paesi. «Non è la prima volta che i musei scientifici assumono il ruolo di interfaccia per il dialogo pubblico sulla scienza», racconta Marzia Mazzonetto, responsabile del progetto VOICES. «Nei musei scientifici i cittadini si sentono più liberi di parlare, più sicuri. Sono i luoghi ideali per ospitare e promuovere progetti partecipativi».

La vocazione dei musei scientifici come luoghi del dibattito sulla scienza e la tecnologia è andata crescendo nell'ultimo decennio. "Luoghi sicuri per conversazioni difficili", recita la Dichiarazione di Toronto del 2008, redatta in conclusione del quinto Congresso Mondiale dei *Science Center*. «Rispetto a un'aula di scuola, a un'università, a un centro di ricerca, i musei scientifici fanno sen-

tire i visitatori più a loro agio: possono esprimere liberamente opinioni e idee, e si sentono anche più liberi di non sapere qualcosa», continua Marzia Mazzonetto, che lavora da anni per Ecsite, l'organizzazione europea che rappresenta i musei scientifici e i *science center*.

Sono diversi i progetti europei, anche precedenti a VOICES, che hanno coinvolto *Science Center* e musei nel ruolo di mediatori e promotori del dibattito con i cittadini. Un apripista in questa direzione è stato senza dubbio il progetto *DECIDE*, lanciato nel 2004 come esperimento di democratizzazione della scienza nel contesto dei musei scientifici. Tra gli ideatori dell'iniziativa, c'è Andrea Bandelli, ricercatore e consulente museale: «Una buona metafora per progetti come *DECIDE* è la differenza tra un gruppo jazz e un'orchestra: in entrambi i casi tutti i musicisti hanno un ruolo cruciale, ma se l'orchestra suona sotto la conduzione di un direttore, in un gruppo jazz la conduzione è condivisa tra tutti i suoi membri». Il progetto *DECIDE*, ora diventato uno degli strumenti più utilizzati per favorire il dibattito su temi scientifici controversi, è nato con l'idea di stimolare nel pubblico e negli operatori museali la consapevolezza dell'importanza dei processi partecipativi nell'ambito di alcune tematiche che riguardano la scienza e la tecnologia, ma che hanno ricadute sulla società. Attraverso la discussione, i cittadini possono trovare un modo equilibrato per esprimere le loro opinioni e per ascoltare le posizioni degli altri.

Dopo l'esperimento di *DECIDE*, diverse iniziative promosse in ambito europeo hanno coinvolto *science center* e musei scientifici in processi partecipativi: da *Cipast* a *Meetings of Minds* a *Nanodialogue*,

i progetti hanno consolidato l'esperienza dei musei nel ruolo di interfaccia tra cittadini e istituzioni. Perché queste iniziative abbiano un senso, però, è fondamentale riflettere sul loro obiettivo; se è giusto



A differenza dei modelli museali più tradizionali, i progetti partecipativi modificano il ruolo delle istituzioni

che i diversi progetti si sviluppino come “laboratori di democrazia”, comunque serve arrivare a una situazione in cui i risultati delle discussioni possano esercitare un peso reale sulle istituzioni. Sta forse in questo la particolare rilevanza del progetto VOICES, che potrebbe ispirare anche iniziative future della Commissione europea. «All'inizio c'era una certa perplessità da parte dei comitati scientifici, che non sapevano cosa aspettarsi dalle consultazioni», continua Marzia Mazzonetto, «ma gli impegni sono stati rispettati, e i risultati del lavoro dei cittadini hanno davvero condizionato le scelte della Commissione». L'esempio di VOICES potrebbe quindi aprire un nuovo paradigma nella definizione dell'agenda per la ricerca e lo sviluppo.

QUANDO LA MOSTRA LA FA IL VISITATORE

I musei della scienza quindi, non sono soltanto strumenti e arene per mettere in gioco la partecipazione dei cittadini ma, negli ultimi anni, hanno rappresentato anche laboratori di costruzione condivisa di spazi e contenuti. L'esposizione si fa in questo modo democratica, e uscendo dal ruolo di soli visitatori, i cittadini sono stati in alcuni casi coinvolti nella realizzazione stessa delle mostre o addirittura dei centri museali. Coinvolgere i visitatori nella costruzione di una mostra «non può significare soltanto chiedere loro di contribuire alle conoscenze fornite dalla ricerca e dal confronto con gli esperti, ma anche fare in modo che possano influenzare quali sono le storie e gli argomenti da esplorare». Così afferma Kayte

McSweeney, ricercatrice di studi sui visitatori, nel blog che accompagna il progetto partecipativo costruito attorno alla mostra “*Pain Less*”, esposta da novembre 2012 ad agosto 2013 nelle sale del *Science Museum* di Londra. Che cos'è il dolore? È un fenomeno fisico o mentale? Come sarebbe vivere senza dolore? Centrata attorno alle interazioni tra corpo e mente nell'esperienza e nella cura del dolore, l'esposizione ha trovato, durante la progettazione, una naturale risorsa nel contributo del pubblico. In particolare sono stati due i gruppi coinvolti nella progettazione partecipata della mostra, alcuni studenti adolescenti che hanno contribuito alla realizzazione di una sorta di videogioco sul tema del dolore, un gruppo di adulti sofferenti di dolore cronico che ha fornito una prospettiva molto personale alla realizzazione di alcune sezioni dell'esposizione. Il loro contributo non si è limitato a una valutazione delle proposte dei curatori del museo: l'idea era piuttosto di lavorare sulle esperienze del pubblico coinvolto, in modo che fossero le riflessioni condivise a dare forma al contenuto. Non è un caso che la mostra, uno dei primi esempi di co-costruzione di un'esposizione in un museo scientifico, ruotasse attorno a un tema così intimo e particolare come il dolore, dove l'esperienza personale può fornire punti di vista che un approccio puramente accademico potrebbe trascurare.

«Per noi si è trattato di un esperimento», ha spiegato durante la conferenza annuale 2014 di Ecsite Suzy Antoniwi, a capo della realizzazione dei contenuti per “*Pain Less*”. Un'esperienza nuova per gli operatori del *Science Museum*, che ha però potuto fondarsi su un precedente tentativo del museo di coinvolgere il pubblico nella costruzione di una parte di esposizione. Si trattava della mostra del 2010 “*Who am I*”, una riflessione attraverso la genetica e le neuroscienze su quello che costituisce la nostra identità. In quell'occasione i curatori della mostra avevano lavorato con un gruppo di adolescenti per produrre una piccola sezione dell'esposizione, dedicata al sonno e ai sogni. La partecipazione alla costruzione della mostra, ha commentato Antoniwi, può essere uno strumento importante anche per coinvolgere fasce di pubblico

che normalmente sarebbe difficile raggiungere. Collaborare con i giovani in un progetto partecipativo significa mostrare apertura e fiducia, trasmettere il messaggio che anche loro possono essere costruttori

I modelli museali si trasformano in piattaforme per raccogliere gli spunti dei visitatori

di conoscenza, e non soltanto soggetti passivi. La prima esperienza del 2010 ha così creato i presupposti per il più ambizioso progetto alla base di *"Pain Less"*, lavorando da un lato a stimolare la sensibilità degli operatori museali e dall'altro, fornendo suggerimenti utili per gli aspetti logistici e organizzativi di una collaborazione partecipativa di questo tipo. «È stata comunque una sfida coinvolgere i nostri operatori e gli esperti in un progetto che presentava, rispetto al solito, una componente di incertezza molto maggiore», ha raccontato Antoniwi a commento dell'esperienza. «I risultati però ci hanno ripagato degli sforzi, e *"Pain Less"* è stato un punto di partenza importante per futuri progetti partecipativi».

L'esperienza di *"Pain Less"* non è infatti rimasta l'unica a coinvolgere pubblico e operatori del *Science Museum* in una progettazione collaborativa. Nel 2013 il museo londinese ha instaurato un dialogo con *Gendered Intelligence*, un'organizzazione attiva nel promuovere iniziative per stimolare il dibattito pubblico sulla diversità di genere e per sostenere giovani adulti ad affrontare la propria transessualità. È stato grazie alla loro collaborazione che il museo ha progettato e allestito parte dell'esposizione come riflessione sul tema del genere. Se dovessimo riunire in un armadio tutto quello che usiamo per esprimere e descrivere il nostro genere, quali oggetti raccoglieremmo? Spesso tendiamo a considerare il genere come una categorizzazione binaria, ma una riflessione più profonda può far emergere le sfumature tra le diverse esperienze dell'identità sessuale. Collaborando nel progetto con un gruppo di giovani transessuali legati all'associazione *Gendered Intelligence*, i curatori della mostra

hanno cercato di esprimere come il genere possa essere rappresentato in modo più dinamico di quanto possiamo pensare superficialmente. «L'iniziativa è stata utile anche per lo staff del museo», ha dichiarato Suzy Antoniow. «Ascoltare le voci di questi giovani ha aiutato loro a far capire che quando si creano le esposizioni bisogna avere un approccio più riflessivo. Possiamo essere più inclusivi e accogliere più voci nelle nostre narrazioni e nelle nostre collezioni». Quando il pubblico entra a far parte del processo di costruzione del museo, non è più possibile garantire un'uniformità dell'esperienza. Lo racconta Nina Si-



L'esperienza della visita non è più pensata su misura del visitatore, ma è costruita invece con la sua collaborazione

mon, una designer di *exhibit* museali, autrice del blog *Museum 2.0*. Le sue riflessioni sulla rilettura della museologia in chiave partecipativa sono confluite nel 2010 nel libro *The Participatory Museum*, una sorta di guida pratica e ragionata per trasformare l'esperienza con le comunità di visitatori in modo più dinamico

e moderno. A differenza dei modelli museali più tradizionali, spiega Simon, i progetti partecipativi modificano il ruolo delle istituzioni, che si trasformano in piattaforme per raccogliere e guidare contributi e spunti dei visitatori. Sono questi ultimi a vestire in diversi momenti i panni di creatori di contenuti, consulenti, critici e consumatori. L'esperienza della visita non è più pensata su misura del visitatore, come avviene nei musei tradizionali, ma è costruita con la sua collaborazione, e per questo soggetta a molte variabili. Così diventa impossibile predire in che direzione si svilupperà questa esperienza.

Se nel caso del londinese *Science Museum* il contributo del pubblico ha fornito spunti e visioni inedite nell'ideazione dell'esposizione, i visitatori possono in altre situazioni essere addirittura la fonte principale di contenuto per una mostra. Aggirarsi per le sale vuote di un'esposizione è senza dubbio un'esperienza insolita: è quello che hanno vissuto i primi visitatori della mostra *La science, une histoire d'humour* (il gioco di parole potrebbe rendersi in italiano con "Lo spirito della scienza"). Progettata nel 2012 dai curatori dell'*Espace des Sciences Pierre-Gilles de Gennes* di Parigi, questa esposizione partecipativa è



stata, pensata per riempirsi al ritmo dei contributi dei visitatori.

L'idea della mostra ruotava attorno al tema dell'umorismo legato alla scienza: battute, storielle divertenti, barzellette, doppi sensi raccontati dagli scienziati e sugli scienziati per riflettere sulla scienza e sul suo rapporto con la società. «Sono state per anni appese sulle pareti dei laboratori, negli uffici e nei corridoi delle università: era il momento di liberare le barzellette sulla scienza e di dare loro una diversa visibilità», racconta Matteo Merzagora, direttore scientifico del gruppo *Traces* e tra gli ideatori dell'esposizione. Battuta dopo battuta, vignetta dopo vignetta, la mostra si è costruita sotto gli occhi e le mani dei visitatori: l'esposizione si è trasformata in un processo dinamico, mai uguale a se stessa, e ogni visitatore ha potuto vivere una diversa esperienza. L'idea che il pubblico possa avere un ruolo nella costruzione del contenuto museale può estendersi fino all'intera progettazione di un *science center*: è il caso di *The creative brain*, il centro che il Museo Nazionale di Scienza e Tecnologia di Stoccolma prevede di aprire nell'autunno del 2015. Il progetto, raccontato da Åsa Lindgren alla conferenza annuale 2014 di Ecsite, prevede la colla-

borazione del pubblico in diverse fasi, pensate per affrontare le esigenze e le aspettative dei possibili futuri visitatori per quanto riguarda i servizi che il *science center* dovrà offrire, i contenuti delle esposizioni e anche l'aspetto architettonico ed estetico del museo. «Il progetto ha coinvolto centinaia di persone tra pubblici diversi: dai bambini in età prescolare, alle famiglie, ai ragazzi con disabilità, l'interazione, l'apertura e l'accessibilità per tutti sono infatti la chiave della nostra visione», ha spiegato la responsabile del progetto. Il futuro *science center* svedese prevede che i visitatori possano avere una relazione molto diretta con l'ambiente e i diversi *exhibit*, per un'esplorazione fisica e sensoriale dell'innovazione scientifica e tecnologica. Per questo, sottolinea Åsa Lindgren, anche il design deve essere studiato per venire incontro alle esigenze del visitatore. «Una sezione del museo infatti, è dedicata al modo in cui si può fare esperienza della musica con tutto il corpo, non solo con l'udito: in questo senso è stato fondamentale coinvolgere il pubblico per capire come strutturare gli *exhibit*, non soltanto per renderli accessibili a tutti, ma per fare in modo che l'esperienza sia quanto più significativa e rilevante».