

# D3

## COMUNICARE UN EXHIBIT SCIENTIFICO

*Francesco Cigada*

CHE COSA

A CHI

IN CHE MODO

DIMOSTRATORE

TUTOR

ATTORE

INTERVISTATORE

# Progettare interazioni di qualità

Ogni exhibit è un evento complesso: al suo interno vanno integrati numerosi elementi su cui realizzare una comunicazione dinamica, chiara, piacevole, efficace.

Questa macchina che stimola a ragionare e a costruire conoscenza richiede per sua natura di essere comunicata ad altri.

Per strutturare una comunicazione efficace occorre tenere ben presenti tre aspetti.

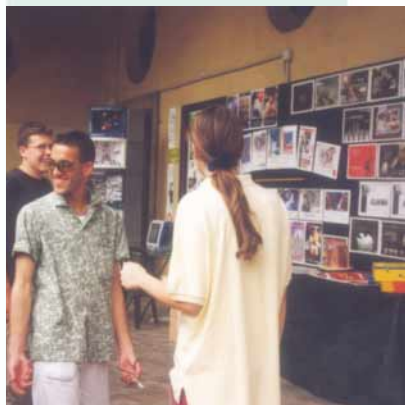
- > **Che cosa.** Gli scopi e le idee importanti che devono essere comunicate.
- > **A chi.** L'età e i livelli di competenza delle persone a cui ci si rivolge.
- > **In che modo.** Il tipo di comunicazione, la metodologia adottata e la giusta durata.

La qualità comunicativa di un exhibit risiede nel condividere un'esperienza significativa e nel proporre in modo chiaro un'idea da toccare, assaporare e vivere in prima persona.

Per ogni fascia d'età e competenza va predisposta una comunicazione adatta. Durante l'evento è importante confrontarsi coi compagni d'avventura sulle diverse modalità di comunicazione per controllarle e modificarle in tempo reale.

La **durata dell'interazione** su un exhibit deve essere breve, da un paio a una dozzina di minuti per i più complessi o per rispondere a particolari curiosità.

Ogni exhibit dovrebbe essere documentato da una breve scheda con disegni e istruzioni per consegnarsi alla memoria altrui e cercare così di replicarsi.



*Meno sappiamo  
e più lunghe sono  
le spiegazioni.*  
(Pound)

# Il dimostratore: sperimenta e domanda

Il bravo dimostratore ripropone di continuo e senza sosta il suo exhibit. Il difficile è mantenere l'entusiasmo della prima volta.

Il dimostratore può iniziare col porre a coloro che osservano una domanda chiave, attraverso la quale fare prevedere gli sviluppi; quindi procede con la sua dimostrazione fino a ottenere il risultato.

La domanda iniziale non dovrebbe essere scontata e ovvia, anche se non necessariamente deve essere posta sotto forma di trabocchetto. Ma deve sorprendere, questo sì.

Se la risposta alla domanda è il risultato dell'exhibit, il suo disvelamento procede lungo lo svolgimento dell'esperienza, per cui i presenti vanno ricoinvolti continuamente.

**Un bravo dimostratore, in assenza di un pubblico che osserva, cerca di attirarlo facendo lavorare ugualmente le sue macchine.**

Appena si presenta qualcuno ad ascoltarlo ricomincia la presentazione, ponendo la faticosa domanda o più semplicemente dichiarando cosa sta facendo.

Alla fine il bravo dimostratore mostra il cartellone senza formulare giudizi sulle risposte ricevute. Invita piuttosto il visitatore a rifare di persona l'esperienza osservata e a riconsiderare gli eventi accaduti.

Solo se richiesto, o se opportuno, può fornire chiarimenti sul concetto sotteso, senza però dilungarsi troppo poiché suo compito è mostrare e sperimentare.



*Se vuoi che la tua squadra vinca nel salto in lungo trova uno che salti otto metri e non otto che ne saltino uno.  
(Terman)*

# Il tutor: stimola il fare e sostiene

Il bravo tutor facilita la successione delle operazioni svolte da chi vuole capire utilizzando le proprie risorse.

Sollecita le persone presenti a provare direttamente e fornisce di volta in volta solo le informazioni necessarie perché ciascuno prosegua a manipolare l'exhibit.

Il tutor segue l'esperimento svolto dai presenti, asseconda e rinforza la loro operatività, intervenendo e riorientando il fare solo quando diventa necessario.

Se i fatti prendono una direzione poco produttiva può intervenire direttamente.

È sempre meglio però, per rimettere gli interlocutori sulla giusta strada, porre la domanda mirata nel momento adatto.

**Il tutor ha un atteggiamento maieutico, cerca di fare emergere e di correlare le conoscenze già possedute dai presenti.**

È suo compito sostenere la validità dell'exhibit, facendo in modo che venga completato l'intero percorso. A tale scopo, in base alle specifiche situazioni, il suo intervento varia caso per caso.

Deve anche custodire tempi e durata dell'interazione, in modo da non oltrepassare i limiti opportuni e concordati; in questi casi può proporre personali scorciatoie.

Il bravo tutor deve anche stimolare e facilitare l'analisi dei cartelloni che presentano il percorso e il concetto scientifico.

Qualora non risultino evidenti, può fornire suggestioni e chiavi di interpretazione mirate.



*Un uomo con un orologio  
sa che ore sono.  
Un uomo con due orologi  
non è mai sicuro.  
(Segal)*

## L'attore: interpreta ruoli e coinvolge

Il bravo attore si mette nei panni di un personaggio, anche un noto scienziato, interpretandolo con arguzia e coerenza.

Ogni exhibit propone una situazione che si richiama a un contesto storico e a un ambiente culturale definito. Diventa allora consigliabile proporre un minimo di scenografia, suoni, costumi, oggetti, azioni proprie e coerenti a tale contesto. Come in un gioco di ruolo.

**L'attore può costruire attorno all'exhibit un particolare ambiente interattivo, chiedendo a ogni spettatore di partecipare con un suo piccolo o grande contributo.**

L'attore può assumere diversi ruoli.

- Lo stolto che sbaglia o dimentica alcune operazioni evidenti nel gestire l'exhibit, per cui richiede un aiuto mirato agli spettatori e ne coordina poi le risposte.
- Un famoso scienziato che fa rivivere il contesto storico a cui ha contribuito personalmente e mentre opera espone commenti e chiede conferme.
- Il cronista storico (il master di role-game) che inquadra e commenta lo scenario e invita gli spettatori a mettersi nei panni di un personaggio e svolgere una loro azione.

La compagnia di attori (la classe) deve predisporre un canovaccio generale da interpretare con proposte variabili caso per caso, ma deve anche predisporre strumenti ed effetti speciali per coinvolgere narrativamente ed emotivamente gli spettatori.



*Il marinaio  
spiegò le vele al vento.  
Il vento non capì.  
(Comi)*



# L'intervistatore: interpella e documenta

Il bravo intervistatore chiede opinioni alla gente, fa provare e registra i risultati. Una volta raccolti i dati e le impressioni fornisce materiali per documentare l'exhibit.

**L'intervistatore "abborda un cliente" che passa per sottoporlo a un sondaggio mirato, la cui risposta è inserita nell'exhibit da esaminare.**

Una volta posta la domanda d'avvio ("Lei sa come funziona...?") invita l'utente a esaminare l'exhibit, facendogli sperimentare di persona la risposta alla domanda iniziale. Gli chiede quindi un'opinione sulla qualità dell'exhibit proposto e in particolare sulla chiarezza della risposta fornita alla domanda.

Per aiutarlo a usare l'exhibit, l'intervistatore dapprima gli mostra in breve come si opera, quindi lo stimola a usare di persona l'exhibit, mettendogli a disposizione tutti gli elementi necessari.

Terminata l'esperienza prosegue l'intervista, registrando su una scheda predisposta dati e giudizi dell'utente relativi all'exhibit.

Se il giudizio è positivo, l'intervistatore, diventato venditore, gli consegna un foglio (meglio se di una facciata) su cui è presentato e documentato graficamente l'exhibit, invitandolo a ricostruirlo di persona.

Per comunicare un exhibit a volte occorre essere abili dimostratori, altre volte tutor pazienti; in certi casi si deve recitare da attori consumati, ogni tanto vanno somministrate interviste mirate e va distribuita l'opportuna documentazione.



*Il senso di poi  
è una scienza esatta.  
(Faggini)*