

AAALLUNATI: LA LUNA RESA ACCESSIBILE

G.A. Cignoni¹, M. Fanciulli, A. Ferraro², A. Palermo²

¹Progetto HMR, Pisa; ²All About Apple Museum, Savona

Per rendere i musei accessibili a tutti le barriere da abbattere sono tante: fisiche, economiche, sociali, culturali. Parlando di musei scientifici una barriera ingombrante è la tradizione per cui matematica e fisica sono “difficili” e dividono: i rassegnati a “non capire” e gli “altri”.

Accessibilità è di solito attenzione a una minoranza. In questo caso i rapporti sono rovesciati: la barriera pare ostacoli i più. È una preoccupante misura del problema e produce ulteriori danni. In quanto maggioranza, diventa naturale giustificare, a volte con orgoglio, l'avversione per certe materie. Negli stereotipi, i conti con i “dotati” si pareggiano classificandoli nerd.

Parte della responsabilità forse è di un passato di arida didattica scolastica, ma c'è anche, attuale e sempre più diffusa, l'attitudine a semplificare, a presentare storie fatte di aneddoti e curiosità, a esaltare l'eccezionalità di pochi “inventori”. Anche se lo spettacolo porta buoni numeri, in realtà acuisce la divisione: il pubblico si diverte, ma ben poco gli viene spiegato, finisce per sentirsi più distante, piccolo di fronte a misteri troppo grandi, sempre più “volgo” al quale, per paternalistica compassione e interesse di cassa, si divulgano storie annacquate.

Quest'anno cadeva il 50esimo della missione Apollo 11: giusto festeggiarlo. Di celebrazioni retoriche se ne sono viste molte. Anche di dibattiti che, pur cercando di confutarle, danno visibilità [1] ai complottisti del “non ci siamo mai stati”. Perché invece non raccontare di fisica, manovre spaziali, calcoli, calcolatori e altre cose belle complesse? Invece di nascondere la barriera, esponiamola per dimostrare che si può affrontare – addirittura con piacere.

L'All About Apple Museum di Savona è dedicato alla storia della casa della mela e, più in generale, dell'informatica. 50 anni fa il sogno di arrivare sulla Luna divenne realtà grazie a un impegno scientifico e tecnologico strepitoso, buona parte del quale fu nell'informatica. Con AAAllunati [2] abbiamo proposto una notte dedicata all'informatica del programma Apollo.

L'impegno richiesto al pubblico e la cura dei dettagli si vedono fin dagli orari: una maratona fra due brindisi, il primo il 20 luglio alle 22:17, ora dell'allunaggio, l'altro il 21 alle 04:56, ora della prima passeggiata. Che i due eventi distino quasi sei ore è già una scoperta per i più.

Nel mezzo interventi e attività per spiegare a tutti la complessità di quell'impresa a partire dalle leggi della fisica che governano le manovre spaziali e che producono una quantità immane di calcoli da risolvere per pianificare, attuare e controllare il viaggio più lungo mai fatto dall'uomo. E dove ci sono calcoli da fare servono hardware e software: altro argomento sul quale il pubblico non è stato risparmiato, anzi esposto ai particolari di una ricostruzione dell'AGC, il calcolatore montato a bordo del modulo di comando e del modulo lunare.

Per non guardare solo all'informatica di ieri, nella notte si poteva usare Oculus Quest, l'ultimo arrivato dei dispositivi di realtà virtuale, per immergersi nei momenti più emozionanti della missione Apollo 11. E non si vive di solo digitale: in collaborazione con l'Associazione Stellaria un telescopio con specchio da 250mm era disponibile per osservare le stelle e costellazioni che gli astronauti usarono per verificare la rotta e localizzare dal vivo la zona dell'allunaggio. Per rilassarsi, quiz sulla Luna protagonista sul grande e piccolo schermo.

Insomma, una notte lunga e complicata, trascorsa citando Luciano di Samosata e Heinlein, passando dalle equazioni di Tsiolkovsky alle manovre orbitali di Hohmann, dalla rope memory dell'AGC al suo sistema operativo. Incredibilmente, il pubblico ha gradito.

Riferimenti

[1] Peter, C. e T. Koch, 2015. When Debunking Scientific Myths Fails (and When It Does Not): The Backfire Effect in the Context of Journalistic Coverage and Immediate Judgments as Prevention Strategy. *Science Communication*. 38, 1, 3-25. <http://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/1075547015613523> (acceduto settembre 2019)

[2] AAAllunati, <http://www.allaboutapple.com/2019/07/aaallunati-il-20-luglio-la-notte-bianca-di-all-about-apple> (acceduto settembre 2019)