Antico-Contemporaneo

Un progetto per il Museo Civico Archeologico di Bologna

Elena Formia Alma Mater Studiorum, Università di Bologna
elena.formia@unibo.it
Federica Guidi Museo Civico Archeologico di Bologna
Federica.Guidi@comune.bologna.it
Viktor Malakuczi Sapienza Università di Roma
viktor.malakuczi@uniroma1.it
Laura Succini Alma Mater Studiorum, Università di Bologna
laura.succini@unibo.it

L'articolo riflette sui campi d'interferenza tra design e cultura materiale nella costruzione di legami tra passato, presente e futuro e su come i patrimoni archeologici possano divenire generatori di progetto e il progetto possa migliorarne le forme di "mediazione". Tale riflessione ha trovato un campo di applicazione nell'attività di ricerca *Antico-Contemporaneo*, svolta in collaborazione con il Museo Archeologico di Bologna. Gli autori propongono una lettura del patrimonio archeologico come espressione e testimonianza della cultura materiale, nel contesto di collaborazione con i musei, luoghi privilegiati per testare forme di relazione tra design e beni culturali. Infine, vengono presentati gli esiti del progetto, individuando il ruolo del design come strumento di valorizzazione.

Antico-contemporaneo, Museo archeologico, Cultura materiale, Nuove tecnologie, Economia dell'esperienza

The article reflects on the possible interaction between design and material culture, establishing a connection between past, present and future, by discussing how archaeological heritage can generate contemporary design, as well as how design can act as a "mediator". This reflection was applied in the context of the research activity *Contemporary-Antique*, carried out in collaboration with the Archaeological Museum of Bologna. The authors propose an interpretation of archaeological heritage as expression of material culture in the collaborations with museums, places in a prime position to experiment with design and cultural heritage. Finally, the presented project highlights the role of design as a tool in the process of valorisation.

Contemporary-Antique, Archeological museum, Material culture, New technologies, Experience-economy

E. Formia Orcid id 0000-0002-6720-0176
V. Malakuczi Orcid id 0000-0003-4859-3274
L. Succini Orcid id 0000-0003-2662-8413

ISSN 2531-9477 [online], ISBN 978-88-85885-05-9 [print]

Apprendere dalle "cose" del passato

Interrogarsi sugli approcci, i metodi e gli strumenti attraverso i quali il design può, in una dimensione culturale, relazionarsi con le "cose" del passato implica una riflessione sul valore assunto, nella ricerca di design, dalla cultura materiale. È infatti la cultura materiale «che lega il "mondo delle idee" al "mondo delle cose": ai manufatti, agli oggetti di uso quotidiano, ai prodotti, alle tecnologie, ma anche alle creazioni artistiche e a tutti gli artefatti delle attività manuali e intellettuali – industriali o artigianali» (Penati, 2013, pp. 16-17).

Nel 1997, Daniel Miller individua nella domanda «perché le cose ci interessano?» il fondamento degli studi sulla materialità e sulla cultura materiale che prendono avvio a partire dagli anni Settanta del Ventesimo secolo: una nutrita serie di contributi derivata da ricerche antropologiche e sociologiche che ha trasformato l'interdisciplinarietà, o meglio, la "non-disciplinarietà" in una caratteristica distintiva della seconda fase di studi che segue quella fondativa (Miller, 1987; Bourdieu, 1977; Appadurai, 1986). In questo senso, gli oggetti, intesi come «manufatti culturali» (Lubar, 1993; Kingery, 1996; Daston, 2004), rappresentano una «forma del tempo […] un ritratto visibile dell'identità collettiva, sia essa tribù, classe o nazione» (Kubler, [1962] 1976, p. 18). Grazie a un progressivo avvicinamento a questi approcci, la cultura del design ha iniziato ad affinare una modalità di ricerca, *in primis* storica, «*attraverso* i manufatti tecnici, nella quale – sulla falsa riga dell'etnologia, dell'antropologia, dell'archeologia – questi diventano documenti» (Riccini, 2003, p. 32). Lo sguardo del design sulla cultura materiale ha spostato l'attenzione dal prodotto al processo: come sostiene Tim Ingold (2018, pp. 85-86), si tratta di coglierne all'interno l'essenza del produrre, non tanto come «un *assemblaggio* quanto una *processione*, non un *costruire* una totalità gerarchicamente organizzata partendo da parti separate, ma un *portare avanti*». È quindi sotteso un doppio passaggio concettuale (Riccini, 2017): non si tratta semplicemente di verificare la progressiva qualificazione del quotidiano e della cultura materiale all'interno del sistema dei beni culturali, ma di attribuire al design – come «sistema culturale» (Penati, 2013) – un ruolo attivo e generatore. Il progetto può quindi relazionarsi con la dimensione del passato, apprendere dalle "cose", per produrre artefatti in grado di narrare un processo di assimilazione della memoria naturalmente proiettato nel futuro.

01

Un particolare territorio di verifica di questo approccio risiede nei musei, luoghi per eccellenza di conservazione, tutela e valorizzazione dei patrimoni della cultura materiale.

01
Balsamari in vetro policromo dalle necropoli etrusche bolognesi di fase felsinea (fine VI-inizi V sec. a.C.). © Museo Civico Archeologico di Bologna

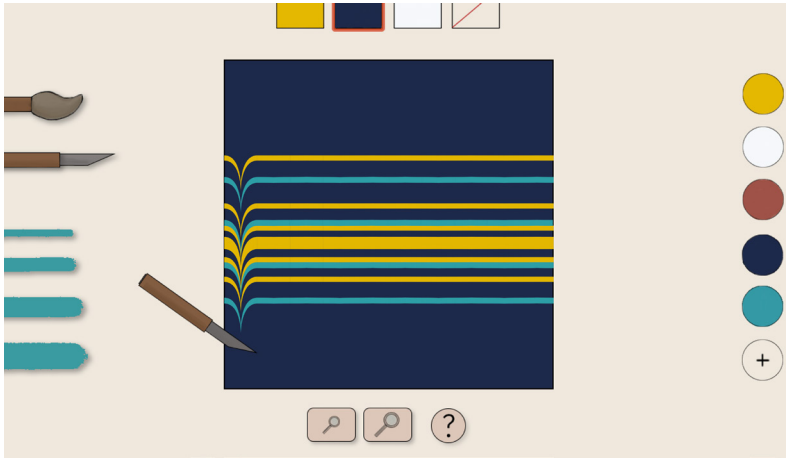
I musei come forma di "ricezione culturale" diffusa

I musei sono spazi di sperimentazione per il progetto e ambiti di applicazione della relazione tra design e beni culturali (Celaschi, Trocchianesi, 2004; Lupo, 2009), anche in funzione dell'apporto delle nuove tecnologie digitali (Lupo, Trocchianesi, 2013).
Nella sua valenza di "mediatore", il design ha la capacità di portare il museo fuori dal museo, costruendo relazioni tra gli oggetti della cultura materiale e gli utenti, e ricontestualizzando i beni attraverso pratiche esperienziali esplicite e implicite. Come emerso in alcuni interventi del programma di *Lubec 2019 – Patrimonio culturale e sostenibilità tra pubblico e privato*, gli stessi artefatti della memoria diventano testimoni di un processo di trasformazione dei luoghi della cultura (i musei) in luoghi vivi, in cui si progetta il futuro. In questo senso, entrano in campo anche le tecnologie digitali che, se utilizzate come strumento di coinvolgimento e accompagnamento dell'interazione tra utenti, beni e città, contribuiscono alla valorizzazione del patrimonio culturale in chiave più "autentica". Come afferma Fabio Viola «le innovazioni tecnologiche, di processo o di prodotto, hanno contribuito ad avvicinare le persone

alla cultura in un modo mai sperimentato prima, accorciando le distanze tra chi la produce e chi la consuma» (Capozucca, 2019, s.p.).
Lo sviluppo di prodotti relazionali e servizi che attivano l'*engagement* della comunità, possono quindi facilitare processi inediti di conoscenza della cultura materiale. Ed è questo l'approccio sotteso al progetto *Antico-Contemporaneo*, avviato nel 2018 dal gruppo di ricerca di design dell'Università di Bologna in collaborazione con istituzioni culturali e musei del territorio, al fine di ragionare sui metodi, strumenti e processi attraverso cui il design può innovare comportamenti, forme di interazione, significati, ma anche il valore stesso del bene culturale. Una particolare sperimentazione è nata dalla collaborazione tra il Corso di laurea in Design del Prodotto industriale e il Museo Civico Archeologico di Bologna, sorto nel 1881 e che ospita i materiali provenienti dagli scavi effettuati a Bologna e nel territorio a partire dalla metà del XIX secolo (Morigi Govi, Sassatelli, 1984; Dore et al., 2018). Il gruppo di lavoro, rappresentato da competenze integrate di archeologi, curatori, progettisti, ha deciso di focalizzarsi su un particolare aspetto delle collezioni del Museo, intervenendo sulla storia etrusca di Bologna, la *Felsina* degli antichi, sviluppatasi tra IX e IV sec. a.C.

Antico-Contemporaneo

Nella sua «forma culturale» (Highmore, 2019), il design assume il ruolo di mediatore tra l'antico – il patrimonio archeologico etrusco inteso come patrimonio della cultura materiale – ed il contemporaneo, progettando una relazione alternativa, e in parte «dissenziente» (Cosentino, Lupo, 2017), tra l'oggetto e la persona, nella quale il visitatore sviluppa una nuova consapevolezza degli artefatti vivendoli emotivamente, comportamentalmente e interattivamente. In questa prospettiva si inserisce l'accostamento antitetico del binomio antico-contemporaneo, affrontato, nella ricerca, attraverso una duplice accezione. Un principio concettuale in cui la dimensione tangibile degli artefatti tecnici, degli utensili, degli oggetti di uso quotidiano posseduti dal Museo, è stata messa in relazione alla loro dimensione intangibile, custodita in forma di saperi, processi e tecniche, ricollegandosi alla contemporanea definizione di *cultural heritage* dell'UNESCO, in cui si riserva un ruolo più attivo ai processi e alla comunità (Bortolotto, 2008). Le riflessioni nate sulla cultura materiale etrusca come testimonianza di processi produttivi, della vita quotidiana, di valori simbolici, di storie condivise, hanno



02

02
Progetto *ArcheoAlchemy* di Caterina Amato, Chiara Campana e Lorenzo Dindelli. Interfaccia di personalizzazione

svelato la dimensione processuale, valoriale e narrativa dei beni culturali e permesso di focalizzare l'attenzione sugli aspetti "ereditati", o meglio, "imparati" dai reperti del Museo.
Il secondo principio insiste sul ruolo assunto dalle tecnologie abilitanti nell'attivare nuove forme di valorizzazione e fruizione, sfruttando la loro efficacia comunicativa e interattiva per creare inediti modelli di conoscenza dei beni (Empler, 2018).
Per raggiungere il legame tra l'antico e il contemporaneo descritto, si è inoltre intervenuti sui comportamenti e sulle relazioni che possono nascere ed essere assunte tra gli artefatti, le persone e il museo (come istituzione) in tre piani temporali differenti: prima, durante e dopo la visita. Tale sfida ha stimolato efficaci soluzioni olistiche, pienamente rientranti nel contemporaneo quadro dell'«economia delle esperienze», o meglio, delle trasformazioni (Pine, Gilmore, 2011). In questo quadro, ciò che importa non è semplicemente il prodotto o il servizio, ma il complesso di sensazioni e pensieri stimolati nell'utente attraverso una pluralità di canali adeguatamente scelti.
Nel corso del processo progettuale sono state individuate modalità di lettura del patrimonio archeologico come testimonianza ed espressione della cultura materiale, portatrici di differenti significati in base alle relazioni che vengono attivate tra le persone e i reperti, tra il museo e il territorio circostante. Tali modalità possono essere classificate secondo tre approcci che riattualizzano i processi produttivi, i sistemi narrativi, i rituali e usi antichi in oggetti contemporanei.

L'approccio evocativo ci porta a vedere il design nella sua capacità di progettare all'interno di sistemi relazionali complessi (Gaddi, 2018). Un processo produttivo antico contaminato da una dimensione digitale può modificare la relazione tra l'utente e l'artefatto trasformando, da un lato, l'esperienza museale in una esperienza creativa e, dall'altro, rendendo consapevole il visitatore del saper fare che racchiude ogni oggetto. L'approccio ha trovato la sua forma in *ArcheoAlchemy*, in cui la tecnica produttiva di particolari artefatti etruschi è diventata la chiave progettuale di una nuova modalità di conoscenza del Museo. L'attenzione si è focalizzata sui balsamari in vetro policromo [fig. 01] che impreziosivano le ricche sepolture femminili di fase felsinea (metà VI – inizi del IV sec. a.C.): si tratta di piccoli recipienti portaprofumi prodotti in area greco-orientale tra la fine del VI e gli inizi del II secolo a.C. Ma ciò che ha attirato maggiormente l'attenzione è la particolare tecnologia di produzione, la cosiddetta modellazione su nucleo sulla quale vengono arrotolati fili più o meno spessi in pasta di vetro. I fili orizzontali, ancora plasmabili, vengono incisi e deformati verticalmente, così da ottenere un pattern a "zig-zag" di colori (ancora oggi) vivaci, tipicamente gialli e azzurri. È stato così deciso di trasferire questa conoscenza ai visitatori: i giovani designer hanno proposto un allestimento museale interattivo dotato di

03

03
Progetto *ArcheoAlchemy*
di Caterina Amato, Chiara Campana
e Lorenzo Dindelli.
Prodotto personalizzato

un *touchscreen* per praticare virtualmente il deposito dei fili di vetro e l'incisione del pattern a "zig-zag" [fig. 02], con l'obiettivo di far entrare la decorazione creata nella vita dei visitatori attraverso il servizio di personalizzazione ipotizzato per il bookshop: il pattern generato dall'utente può essere applicato su un qualsiasi oggetto cilindrico (grazie a stampanti specializzate), come ad esempio borracce d'acqua [fig. 03]. Questo progetto mostra dunque un esempio di come un antico processo produttivo possa stimolare una contemporanea esperienza di co-creazione.
L'approccio trasformativo è in grado di mutare il legame con l'oggetto, innescando una differente modalità d'uso negli artefatti progettati, che si esprime attraverso un'azione (Cosentino, Lupo, 2017). Una visione che possiamo ritrovare all'interno di *ODE*, un sistema prodotto che focalizza la propria attenzione sulle raffigurazioni a tema mitologico ed eroico che caratterizzano i numerosissimi esemplari di vasi attici rinvenuti nelle tombe

04

04
Bologna, necropoli Arnoaldi, tomba 85, anfora attica a doppia tecnica, lato B, Dioniso con menade e satiri (530-520 a.C.). © Museo Civico Archeologico di Bologna

05

05
Progetto *ODE* di Francesco Iurato, Eleonora Tenan, Daniela Harsan

etrusche bolognesi. Si tratta di manufatti che hanno permesso agli Etruschi felsinei di entrare in contatto con la complessa società greca e il suo patrimonio di racconti mitologici [fig. 04] e che, grazie alle storie su di essi narrate, sono stati un mezzo per conoscere usi e miti di un popolo diverso.
Con ODE i progettisti hanno deciso di re-interpretare l'antico *storytelling* grafico che si sviluppa sulla superficie circolare dei vasi inserendo una forma di lettura attiva: da un angolo, l'utente vede solo un frammento dello scenario, quindi deve ruotare l'oggetto per comprendere tutto. Questa visione ha ispirato un'installazione museale e un souvenir. Entrambi offrono un'esperienza interattiva, stimolando l'utente a scoprire figure e scenari attraverso un gioco di ombre. Nello spazio museale, il visitatore può utilizzare il proprio *smartphone* per illuminare un piccolo sistema espositivo esplorando attivamente le ombre per trovare le figure nascoste. Un'esperienza simile si ripropone in ambito domestico attraverso un portacandela [fig. 05]: in questo caso, i frammenti sono realizzati come tagli su due superfici sferiche concentriche; la sovrapposizione dei due strati determina l'ombra generata dalla fiamma e l'utente può ritrovare le figure ruotando le sfere. La complessità e precisione necessaria per i tagli ha prescritto l'utilizzo della stampa 3D come tecnica di realizzazione.
L'approccio traduttivo esporta la narrazione della cultura materiale del museo in simboli, rituali e gestualità che prendono vita fuori dal museo. Artefatti contemporanei che rivelano, attraverso le proprie forme, funzioni, significati intrinsechi, un processo di apprendimento attraverso una reinterpretazione delle relazioni sociali racchiuse nei reperti. Le giovani comunità contemporanee divengono portavoci di una nuova valorizzazione

06

06
Bologna, necropoli dell'Arsenale Militare, tomba 5, detta "degli ori", corredo (630 a.C. circa). © Museo Civico Archeologico di Bologna

07
Progetto *Teaser* di Rendy Anoh, Erica Bugli, Martina Corsini

07

del capitale territoriale (Villari, 2018), visto attraverso le risorse locali "antiche". È possibile ritrovare una sintesi di quanto esposto in *Teaser*, un sistema di oggetti simbolici antichi tradotto in accessori contemporanei. Il team progettuale si è posto l'obiettivo di avvicinare il Museo alla vita quotidiana dei cittadini, studiando i reperti come testimonianze delle abitudini sociali e rituali degli Etruschi di Bologna ed esaminando diverse tipologie di oggetti riferiti a diversi momenti della loro vita [fig. 06]. Questi sono serviti come ispirazione per una collezione di piccoli oggetti da "marketing virale" [fig. 07], da diffondere nei luoghi di consumo quotidiano "veloce" della città con l'intento di avvicinare i giovani al Museo. Una delle tipologie selezionate sono i dadi da gioco in osso, che rimandano all'idea del simposio praticato dai ricchi Etruschi in vita, ma anche auspicato nell'aldilà: l'assunzione del costume simposiale viene letta come indice della ricezione in Etruria di modelli e usi greci, frutto del contatto tra i due popoli. La rivisitazione contemporanea è un dado in cui ognuna delle sei facce propone un'azione di gioco e intrattenimento tra *millennials*.

Un'altra tipologia scelta è quella delle fibule (spille per fermare le vesti), parte fondamentale dell'ornamento personale, abitualmente in bronzo, ma anche argento e oro, talvolta arricchite da elementi in vetro o ambra. La versione moderna della fibula, estremamente semplificata, sintetizza i segni del passato diventando oggetto di produzione seriale attraverso il taglio al laser. Mentre le fibule etrusche segnalavano l'appartenenza sociale della donna, la reinterpretazione contemporanea vuole essere un simbolo forte e riconoscibile per comunicare l'interesse verso il Museo e il legame al territorio.
Questi progetti, risultato dell'esperienza sperimentale tra giovani studenti designer e il gruppo di competenze integrato, ci riportano alla visione di design come forma culturale (Highmore, 2019), in grado di interconnettere la cultura materiale con gli elementi identitari di un territorio e della sua comunità, rendendola partecipe. I risultati di questa prima sperimentazione stanno portando il gruppo di ricerca a proseguire le riflessioni sul tema *Antico-Contemporaneo* trovando nell'interdisciplinarietà, nel territorio – insieme di saperi e competenze – e nel design visto come bene culturale, i fattori di sviluppo di nuove relazioni esperienziali tra persone e patrimonio culturale materiale e immateriale.

REFERENCES

Kubler George, *The Shape of time. Remarks on the history of things,* **1962**, (trad. it. *La forma del tempo. Storia dell'arte e storia delle cose*, Torino, Einaudi, 1976, pp. 188).

Bourdieu Pierre, *Outline of a theory of practice*, New York, Cambridge University Press, **1977**, pp. 240.

Morigi Govi Cristiana, Sassatelli Giuseppe (a cura di), *Dalla Stanza delle Antichità al Museo Civico. Storia della formazione del Museo Civico Archeologico*, catalogo della mostra (Bologna 1984-1985), Casalecchio di Reno (Bo), Grafis Edizioni, **1984**, pp. 583.

Appadurai Arjun, *The social life of things: commodities in cultural perspective*, Cambridge, Cambridge University Press, **1986**, pp. 329.

Miller Daniel, *Material culture and mass consumption*, Oxford, Basil Blackwell, **1987**, pp. 240.

Lubar Steven, *History from Things*, Washington, D.C-London, Smithsonian Institution Press, **1993**, pp. 300.

Kingery David, *Learning from things: method and theory of material culture studies*, Washington, D.C-London, Smithsonian Institution Press, **1996**, pp. 262.

Miller Daniel, *Material cultures: why some things matter*, London, UCL Press, **1997**, pp. 243.

Riccini Raimonda (a cura di), *Imparare dalle cose. La cultura materiale nei musei*, Clueb, Bologna, **2003**, pp. 207.

Celaschi Flaviano, Trocchianesi Raffaella, *Design & Beni Culturali*, Milano, Poli.design, **2004**, pp. 195.

Daston Lorraine, *Things That Talk: Objects from art and science*, New York, Zone, **2004**, pp. 240.

Bortolotto Chiara, *Il patrimonio immateriale secondo l'Unesco: analisi e prospettive*, Roma, Istituto Poligrafico e Zecca dello Stato, **2008**, pp. 243.

Lupo Eleonora, *Il design per i beni culturali*, Milano, Franco Angeli, **2009**, pp. 199.

Pine Joseph B., Gilmore James H., *The Experience Economy*, Harvard, Harvard Business Press, **2011**, pp. 359.

Ingold Tim, *Making: Anthropology, Archeology, Art and Architecture*, **2013** (trad. it. *Making. Antropologia, archeologia, arte e architettura*, Milano, Cortina, 2019, pp. 262)

Lupo Eleonora, Trocchianesi Raffaella (a cura di), *Progetto e memoria del temporaneo*, Milano, Electa, **2013**, pp. 222.

Penati Antonella (a cura di), *Il design costruisce mondi. Design e narrazioni*, Milano, Mimesis, **2013**, pp. 114.

Cosentino Simona, Eleonora Lupo, "Dissenting Design", *piano b. Arti e culture visive* n. 1, **2017**, pp. 96-123.

Riccini Raimonda, "Introduzione. Il design, opera aperta", pp. 11-21, in Claudia Collina (a cura di), *E/R Design Estetica del quotidiano negli istituti culturali dell'Emilia Romagna*, Bologna, Istituto per i beni artistici culturali e naturali della Regione Emilia-Romagna (IBC), **2017**, pp. 296.

Dore Anna, Giovetti Paola, Guidi Federica (a cura di), *Ritratti di famiglia: personaggi, oggetti, storie del Museo Civico fra Bologna, l'Italia e l'Europa*, catalogo della mostra (Bologna 2018), Bologna, Comune di Bologna, **2018**, pp. 203.

Empler Tommaso, *ICT per il cultural heritage. Rappresentare, comunicare, divulgare*, Roma, DEI, **2018**, pp. 253.

Gaddi Rossana, "Quando il Fashion design incontra il territorio", pp. 75-84, in Marina Parente e Carla Sedini (a cura di), *Design per i Territori. Approcci, metodi, esperienze*, Milano, List, **2018**, pp. 281.

Villari Beatrice, "Design e Valore territoriale. Il progetto con, per e guidato dalle comunità", pp. 63-74, in Marina Parente e Carla Sedini (a cura di), *Design per i Territori. Approcci, metodi, esperienze*, Milano, List, **2018**, pp. 281.

Capozucca Roberta, *Gamification: dallo storytelling allo storydoing al LuBec 2019*, **2019**. https://www.ilsole24ore.com/art/gamification-storytelling-storydoing-lubec-2019-ACW8Exr [13 Ottobre 2019]

Highmore Ben, "Taste and Attunement: Design Culture as World Making", pp. 28-38, in Guy Julier et al. (a cura di), *Design Culture Objects and Approaches,* London, Bloomsbury Visual Arts, **2019**, pp. 235.