



## **LA INCORPORACIÓN DE LA CIUDAD DEL PASADO EN LA CIUDAD DEL PRESENTE: LA MUSEALIZACIÓN DEL PATRIMONIO ARQUEOLÓGICO EN BARCELONA**

**Julia Beltrán de Heredia Bercero**

**Museu d'Història de Barcelona**

Barcelona es una ciudad que cuenta con un importante patrimonio arqueológico, ya que la ciudad antigua coincide con la ciudad actual. Muchas ciudades dentro de una ciudad moderna y en constante evolución que, desde hace años, busca la fórmula para articular la ciudad del pasado con la ciudad del presente, sin hipotecar la ciudad del futuro.

Una serie de enclaves arqueológicos se localizan y visitan en el subsuelo de la ciudad, como el yacimiento arqueológico de plaza del Rey o los restos arqueológicos del Mercado de Santa Caterina, o se integran en plazas o jardines, como es el caso de la recién inaugurada Vía Sepulcral Romana de la plaza de la Vila de Madrid.

En el interior de varios edificios se conservan también monumentos singulares, como el Templo romano de Augusto o lienzos de las torres y muralla del siglo IV d.C. así como una de las puertas de entrada. Estos se presentan al público a partir de distintas opciones museísticas para su puesta en valor, tema en el que el Museo ha desarrollado una intensa labor en los últimos años, con la creación de un foro permanente de trabajo y discusión sobre el tema: los Congresos de Musealización de Yacimientos Arqueológicos.

En la actualidad, se trabaja en nuevos enclaves arqueológicos como, la *domus* conservada bajo el Palacio de la Generalitat de Catalunya o las termas portuarias extramuros, situadas junto a la puerta de Mar. Destaca, la ciudad del Born, un yacimiento de 8.000 m<sup>2</sup>, una “ciudad” dentro de un edificio que conserva restos arqueológicos de la ciudad del siglo XVI. Estos nuevos centros completarán la red de enclaves arqueológicos urbanos que tutela y gestiona el Museo de Historia de Barcelona. A partir de todos ellos se articula un discurso museístico que permite explicar el origen y fundación de la ciudad y su evolución en el tiempo.



## **LOS MUSEOS ARQUEOLÓGICOS DE SITIO DE LA CIUDAD DE ZARAGOZA.**

### **LA RUTA DE CAESARAUGUSTA, UNA APUESTA POR EL CONOCIMIENTO Y LA DIFUSIÓN DEL PATRIMONIO.**

**Carmen Aguarod Ota**  
**Ayuntamiento de Zaragoza**

Zaragoza es una ciudad con una larga experiencia en la planificación y práctica de la arqueología urbana; fue la pionera en España en la creación de una Sección de Arqueología Municipal en el año 1981. Y fruto de esos trabajos posee un importante historial en la conservación de los restos arqueológicos aparecidos en todos estos años, ya sea musealizándolos o preservándolos bajo sus edificios y calles actuales. La ciudad de Zaragoza cuenta con la denominada /Ruta de Caesaraugusta,/ configurada por cuatro museos municipales de Sitio dedicados a diversos aspectos monográficos de la vida pública de la ciudad romana: el foro, las termas, el puerto fluvial y el teatro. En las museologías y museografías de todos ellos se ha utilizado un lenguaje común, que ha incidido en la transmisión de la información científica de manera amena y didáctica al visitante. El esfuerzo que ha realizado el ayuntamiento de la ciudad supone una fuerte apuesta por el conocimiento y la difusión de su patrimonio.

### **LOS MUSEOS DE LA RUTA DE CAESARAUGUSTA: UNA EXPERIENCIA DE CALIDAD Y RENTABILIDAD SOCIAL.**

**Romana Erice Lacabe**  
**Ayuntamiento de Zaragoza**

La ciudad de Zaragoza cuenta con una red de museos municipales que se reúnen bajo el denominador común de /La Ruta de Caesaraugusta/. En los cuatro museos que forman esta ruta tanto la calidad, en todos sus aspectos, como la \*accesibilidad\*, la \*conservación\* de los restos, la didáctica y la rentabilidad social se han considerado como importantes ejes en su concepción y montaje. En el año 2004 los museos de la Ruta fueron seleccionados por el proyecto internacional de accesibilidad APPEAR, amparado por la Comisión Europea, como ejemplo de estudio por la aportación de soluciones tangibles a los problemas generados por la accesibilidad a los yacimientos arqueológicos urbanos. En 2008 los museos han sido evaluados por el sistema europeo de calidad HERITY para museos y edificios de carácter patrimonial abiertos al público y sus certificaciones entregadas en 2009, son los primeros museos españoles con esta certificación de calidad amparada por la UNESCO.



## EL CENTRO ARQUEOLÓGICO DE L'ALMOINA EN VALENCIA

**Albert Ribera i Lacomba**  
**Ajuntament de Valencia**

Inaugurado a finales de 2007 por el Ayuntamiento de Valencia, se encuentra debajo de una nueva plaza en pleno centro de la ciudad, junto la catedral. Recibe su nombre del edificio gótico que albergaba l'Almoina, institución medieval dedicada a la caridad. Antes tuvieron lugar más de 20 años de trabajos de excavación, consolidación, interpretación, estudio y publicación.

Su mayor interés lo constituyen los restos de 20 edificios publicos acondicionados *in situ*, que forman un completo y bien conservado compendio de la historia y la evolución urbana de la ciudad desde su fundación romana. La continua superposición de construcciones, que, al tiempo, arrasan y preservan a las inferiores, dan como resultado una verdadera antología histórica y urbana de lo que ha sido Valencia. Se exponen termas, un horreum y un santuario de Asclepios de la época romana republicana; el foro con su basílica, pórtico y curia, además de la Vía Augusta, del momento del Imperio Romano; el baptisterio, una necropolis y un abside de la etapa visigoda y una parte del Alcazar, con fortificaciones y albercas, del periodo islámico. Además se ha prestado especial atención a episodios históricos importantes y específicos de Valencia que excepcionalmente han dejado su impronta en las excavaciones, como la destrucción de la Esta riqueza y abundancia de hallazgos en un espacio relativamente grande, una superficie cuadrada de 50 x por 50 metros, 2.500 m<sup>2</sup>, ha supuesto un problema y el principal reto a la hora de hacer entender al público estas excavaciones. Por tal motivo, tras un largo y meditado proceso, sobre la base de la singularidad, del estado de conservación y de sus posibilidades de preservación y conservación futura, se procedió a la selección de los principales elementos inmuebles que ahora se presentan al público y se preparó un itinerario que hiciera más comprensible el recorrido. El recurso a las nuevas tecnologías audiovisuales ha sido básico para hacer entender al visitante este ciertamente complejo centro cultural.



## **MUSÉE DES DOCKS ROMAINS À MARSEILLE :**

### **BILAN ET PERSPECTIVES**

**Annie Philippon**

#### **Musée des Docks de Marseille – Musée d'Archéologie Méditerranéenne**

Le musée des Docks romains de Massilia a été ouvert en 1963 sur un site archéologique mis au jour en 1947. Situé à quelques dizaines de mètres du Vieux Port, il présente une portion d'entrepôt, limitée par deux des murs extérieurs, avec 33 *dolia in situ*.

La conservation de ces vestiges *in situ* présente aujourd'hui quelques difficultés, liées au contexte urbain - le musée est installé dans un immeuble d'habitation - et à la maîtrise de l'environnement : des remontées capillaires liées au substrat entraînent la formation de sels sur les vestiges archéologiques.

Une étude est en cours pour mieux maîtriser ces phénomènes et pour développer la fréquentation du site, notamment par la mise en réseau avec d'autres vestiges visitables du port antique de Marseille – un bassin de mouillage situé aux portes de la ville antique. Par ailleurs, des analyses de pâtes vont être entreprises, pour recueillir des données sur les matériaux constitutifs et les lieux de production des *dolia*.

## **CRYPTE ARCHAEOLOGIQUE DU PARVIS NOTRE-DAME**

**Jean-Marc Leri**

#### **Musée Carnavalet Musée de la ville de Paris**

Ouverte au public en 1980, sous le parvis de la cathédrale Notre Dame de Paris, la crypte archéologique (la toute première au monde de ce type), présente les vestiges découverts lors de fouilles réalisées pour l'aménagement d'un parc automobile entre 1965 et 1972. Le visiteur y découvre un panorama unique sur 2000 ans d'évolution urbaine et architecturale de l'île de la Cité, cœur historique de Paris. Grâce aux vestiges, plus ou moins lisibles, des bâtiments qui se sont succédés sur le site, il peut remonter ou dérouler le fil du temps de l'Antiquité au XXe siècle. Il se promène autour de ruines antiques, auxquelles se sont superposées des églises ou des maisons médiévales, des édifices classiques ou les grands équipements du XIXe siècle. Le parcours révèle, comme en un mille-feuilles, les différentes couches archéologiques d'une ville qui, ayant échappé aux destructions accidentelles, s'est depuis l'Antiquité reconstruite en permanence sur elle-même.



## **LA PLACE DE L'ARCHÉOLOGIE DANS LE PROJET D'URBANISME EN FRANCE**

**Marie-Odile Lavendhomme**

**Institut national de recherches archéologiques préventives**

La ville est un palimpseste, la ville a une histoire, elle évolue dans un temps long qui est marqué dans le spatial. Des parcours spatio-temporels multiples individuels et collectifs se lisent dans cette ville. Des espaces différents scandent ces parcours. Ces espaces puis ces territoires mis en connexion donnent des flux multiples et complexes. Mais la ville est également le reflet de la dimension culturelle de notre société. Ville et société, espace et temps sont intimement liés. La problématique sur cette reconstruction de la ville sur place est essentielle dans toute démarche urbanistique.

En découle la question du patrimoine existant et de sa place dans cette reconstruction. La mémoire, collective et individuelle, la dimension culturelle de notre société, modifient en permanence notre perception de la ville et de son patrimoine. Les fouilles archéologiques urbaines entrent pleinement dans la définition de ces différents niveaux du patrimoine. Elles ont un rôle fondamental que cet exposé va tenter de développer. L'archéologie doit permettre de faire ressurgir des traces du passé un projet d'avenir ayant un sens en s'appuyant sur le réemploi, l'intégration des vestiges archéologiques dans les réaménagements et la connaissance de l'évolution des villes dans le projet d'urbanisme.

Ces trois grands niveaux seront appréhendés à partir d'exemples concrets pris dans l'actualité de la recherche liés à des réaménagements de centre-ville: Nantes, Lyon, Bordeaux, Toulouse, Cahors, Orléans, Reims...



## LA CITTÀ ANTICA A NORD DELL'ACROPOLI E LE SUE SOPRAVVIVENZE NEL PAESAGGIO URBANO DI ATENE CONTEMPORANEA

**Nikolaos Tsoniotis**

**Soprintendenza alle antichità preistoriche e classiche (A' EPKA) Atene**

Nel 1833, quando Atene divenne capitale dello stato greco, ebbe anche il suo primo piano regolatore, un piano di ampio respiro e di larghe vedute, opera degli architetti *Stamatios Kleanthis* ed *Eduard Schaubert*. Il piano prevedeva, tra le altre cose, anche un'ampia area non costruita intorno all'Acropoli, destinata a essere scavata. In seguito, però, la zona archeologica venne ridotta, per essere, poi, progressivamente edificata in gran parte, dando vita al quartiere della Plàka. Esattamente questa, è l'area in cui opera la Soprintendenza alle antichità preistoriche e classiche, del Ministero greco della Cultura e del Turismo.

In questa zona, l'antico si intreccia con gli edifici della 2a metà dell'800 e del primo '900. Così, parti dei grandi complessi monumentali della zona e di altri, non meno importanti, monumenti antichi, continuano a essere portate alla luce attraverso scavi, sia sistematici che di emergenza.

I resti scoperti, laddove è possibile, rimangono visibili a cielo aperto, in terreni espropriati dallo stato. Esempi importanti in questo senso, un terreno in cui si conservano resti di un imponente edificio adrianeo, oppure un altro, tra l'Agorà Romana e la Biblioteca di Adriano, dove sono stati scoperti resti di entrambi gli edifici. Inoltre, edifici privati, con funzione abitativa o commerciale, vengono spesso ad assumere anche una funzione di "guscio" architettonico, all'interno del quale vengono conservati resti delle diverse fasi storiche del contesto urbano antico. Così, tratti dell'antichissima via dei Tripodi, diverse sezioni delle fortificazioni tardoromane e medievali e tante altre testimonianze architettoniche di epoche diverse, costituiscono le prove tangibili della continuità di vita, mai interrotta, nel nucleo più antico della città di Atene.



## **IL MUSEO DIFFUSO DEL RIONE TESTACCIO: MUSEOLOGIA**

**Alice Ancona, Alessia Contino, Lucilla D'Alessandro, Francesca Riccio**  
**Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma**

La Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma è impegnata nella realizzazione di un sistema museale integrato del rione Testaccio a Roma che prevede un percorso storico-archeologico nel rione, l'allestimento di un'area archeologica sotto il nuovo mercato attualmente in costruzione e uno spazio museale.

Il percorso rionale, sviluppandosi attraverso secondo un itinerario cronologico, interesserà i resti antichi, gli edifici e i luoghi moderni di interesse storico.

Nata dall'intervento di archeologia preventiva collegato alla realizzazione dell'opera pubblica, l'area archeologica al di sotto del Nuovo Mercato di Testaccio, attraverso la conservazione dell'antico e il suo inserimento nel tessuto moderno, mostrerà l'evoluzione temporale del quartiere: dai magazzini di età romana ai "villinetti" IACP dell'inizio del '900, fino al campo sportivo dell'A.S. Testaccio e al Nuovo Mercato.

Lo spazio museale, integrato nella progettazione urbanistica del Nuovo Mercato, accessibile dall'area archeologica e dal piano stradale, illustrerà alcune tematiche generali del mondo romano afferenti all'area del Testaccio, ma sarà in particolare orientato alla didattica-gioco per bambini. L'area espositiva costituirà inoltre il fulcro del sistema museale diffuso del quartiere e come tale sarà anche il centro per il reperimento delle informazioni e del materiale didattico sulle due strutture museali. L'area potrà inoltre accogliere attività ed eventi correlati al rione.

Si prevede di sviluppare nuove tecnologie applicate alla diffusione e alla divulgazione delle notizie e delle informazioni provenienti dalle indagini archeologiche

Il progetto, che si inserisce in un'opera di riqualificazione urbana di una parte del centro storico, si propone di riscoprire e mostrare la storia dell'insediamento umano nel rione Testaccio durante i secoli, ricreando un percorso ideale che renda manifesta l'identità storica e culturale del quartiere attraverso la formazione di un'unità spazio-temporale tra la città antica e la città moderna



**ARCHEOLOGIA URBANA A ROMA: L'EDIFICIO ARCAICO DELL'AUDITORIUM E  
IL PROGETTO DI RENZO PIANO. STORIA DI UN INCONTRO RIUSCITO.**

**Marina Piranomonte**

**Soprintendenza Speciale per i Beni archeologici di Roma**

La musica a Roma ha sempre avuto sede in luoghi di prestigio connessi con l'archeologia. Fino al 1936, i concerti si tenevano all'Augusteo, sala dall'eccellente acustica impostata sul Mausoleo di Augusto. Una volta demolita, per oltre sessant'anni si è cercata una sede definitiva per la musica nella capitale.

Solo nel 1995, dopo molti ripensamenti e diverse ipotesi di collocazione, tra le quali Cinecittà, il teatro Adriano, il Borghetto Flaminio, l'Amministrazione comunale decise di costruire il grande Auditorium su progetto di Renzo Piano nella piana alluvionale del Tevere, tra Villa Glori e il fiume, in un'area di sette ettari che sembrava dare garanzie di non elevato rischio archeologico. Ma la nostra città non permette mai di distrarsi dall'archeologia, ne è totalmente intrisa e ogni sito non scavato, anche il più "rassicurante" può fornire sorprese .

Ecco dunque la storia dell'Auditorium di Renzo Piano, inaugurato nel 2002, e delle battaglie tra archeologia e politica per mantenere viva la memoria di una parte della città dove, fino a 15 anni fa, non si conoscevano ritrovamenti archeologici di rilievo, e che invece negli ultimi anni ha fornito incredibili e insperati dati alla conoscenza del sottosuolo e dell'area flaminia.



## MUSEO NAZIONALE ROMANO- CRYPTA BALBI. DAGLI SCAVI AL MUSEO

**Laura Vendittelli**

**Soprintendenza Speciale per i Beni archeologici di Roma**

*La crypta Balbi*

Nel 1981 la Soprintendenza Archeologica di Roma avviò lo scavo di un isolato del centro storico, nel Campo Marzio meridionale, che versava in stato di abbandono. Nell'area sorgeva in antico un vasto cortile porticato, la *crypta Balbi*, annesso al teatro che Lucio Cornelio Balbo aveva eretto nel 13 a.C.

Archeologia urbana

Gli scavi hanno dimostrato che la vita è continuata nel sito dopo l'età antica con una serie di trasformazioni e riusi nello stesso monumento protrattasi ininterrottamente attraverso il medioevo e il rinascimento fino ai nostri giorni. Tutte le fasi di vita di questo settore cittadino sono state investigate di illustrare la storia del sito nella sezione del Museo intitolata “Archeologia e Storia di un paesaggio urbano“. In modo particolare le ricerche hanno messo in luce le trasformazioni intervenute nella città al passaggio dall'età antica al medioevo ed uno dei risultati più rilevanti è l'acquisita visibilità della Roma tardoantica e altomedievale nella sezione del museo intitolata “Roma dall'antichità al medioevo”.

Il Museo di Roma nel medioevo

Il Museo realizzato è soltanto una prima fase di un progetto esteso all'intero isolato nel quale sono in corso i lavori di scavo e di restauro che consentono progressivamente l'ampliarsi del percorso archeologico e il prosieguo del progetto di allestimento del museo di Roma nel medioevo.

Il museo è sempre funzionalmente collegato con l'attività archeologica che continua a svolgersi nell'area e disporrà pertanto di laboratori, depositi attrezzati, luoghi di studio indispensabili per la conservazione e la valorizzazione dei dati acquisiti attraverso una attività di ricerca archeologica di ampio respiro.



## **ARCHEOLOGIA E CITTÀ: LA VALORIZZAZIONE DEI SITI ARCHEOLOGICI IN AREE URBANE.**

### **L'ESPERIENZA DI BRESCIA**

**Francesca Morandini\*, Filli Rossi\*\*, Giovanni Tortelli**

**\*Musei Civici – Comune di Brescia, \*\*Soprintendenza per i Beni Archeologici della Lombardia**

Nella comunicazione si presenterà un quadro sintetico delle attività archeologiche condotte di recente a Brescia, con attenzione particolare agli esiti di valorizzazione che si considerano più efficaci e riusciti ma anche con una riflessione più generale sulle diverse problematiche connesse a questo tipo di interventi e sulle possibili modalità di approccio al tema sia di carattere metodologico sia più in generale politico.

Verranno sinteticamente illustrati vari interventi recenti, alcuni già conclusi come quelli sulle aree circostanti il Foro o comprese in alcuni edifici privati, altri in corso come il progetto di scavo e valorizzazione dell'area del Capitolium.

Come esempio particolarmente emblematico si illustrerà l'intervento completato nel 2003 nell'antica ortaglia del monastero benedettino di San Salvatore - S.Giulia, nel cuore del centro storico di Brescia, dove sono state portate in luce due abitazioni di età imperiale in buono stato di conservazione, con numerosi ambienti nei quali è rimasta parte degli apparati decorativi. L'area indagata archeologicamente, porzione di un esteso quartiere residenziale di alto tenore, è stata annessa ai percorsi di visita del *Museo della Città*, allestito all'interno del monastero stesso, di fondazione longobarda. La ricca sequenza stratigrafica, le condizioni conservative e le esigenze museali hanno imposto strategie di scavo, azioni di manutenzione e soluzioni museologiche specifiche, strettamente legate alle peculiari caratteristiche ed esigenze del sito.



**DUE CASI DI MUSEALIZZAZIONE DA SCAVO URBANO: LA "DOMUS DEI TAPPETI DI PIETRA" A RAVENNA E LA "DOMUS DEL CHIRURGO" A RIMINI, INTERVENTI E PROBLEMATICHE**

**Maria Grazia Maioli**

**Soprintendenza per i Beni Archeologici dell'Emilia Romagna**

L'intervento intende illustrare la musealizzazione di due situazioni molto diverse; la "domus dei tappeti di Pietra" di Ravenna fa parte di un complesso archeologico pluristratificato, rinvenuto in occasione dello scavo per un parcheggio interrato, che ha messo in luce una complessa situazione stratigrafica fino a 7,50 metri di profondità, quota oltre la quale non si è potuti andare per problemi di sicurezza e di abbondantissima acqua di falda; tutte le fasi sono state smontate e immagazzinate; la fase palaziale bizantina, la "domus dei tappeti di pietra" è stata ricomposta nel luogo e alla quota del rinvenimento, in un ambiente costruito allo scopo al posto del garage previsto; pavimenti in mosaico, fissati su lastre di aerolam, strutture e intonaci sono stati riposizionati per mezzo di supporti che ne garantiscono conservazione e protezione dall'umidità di risalita (le altre fasi sono in attesa di musealizzazione all'interno del futuro museo della zona archeologica di Classe).

La zona archeologica della "domus del Chirurgo" in piazza Ferrari a Rimini consiste nella musealizzazione in sito di una domus del I-II sec. d.C., abitata da un medico chirurgo del III sec. e distrutta da un incendio che ha conservato in posto tutti i materiali e l'attrezzatura del medico stesso; oltre ai relativi pavimenti in mosaico, espone anche i mosaici di un edificio palaziale tardoantico e le fasi successive; il contenitore è stato realizzato in modo tale da tutelare al meglio la struttura, nonostante le numerose problematiche di conservazione presenti. Ambedue le aree archeologiche sono aperte al pubblico.



## IL RIONE TERRA DI POZZUOLI TRA TUTELA E VALORIZZAZIONE

**Costanza Gialanella**

**Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Napoli e Pompei**

Le indagini archeologiche in corso sulla rocca puteolana ormai dal 1993, contestualmente al restauro dei fabbricati moderni del quartiere, hanno consentito il recupero di uno spaccato particolarmente significativo della colonia fondata dai Romani nel 194 a.C.

E' stato, infatti, portato alla luce il reticolo stradale con le *insulae* che sullo stesso prospettano, organizzato, a causa della configurazione geomorfologica del promontorio, secondo dimensioni non canoniche ma, comunque, utilizzando come baricentro il *capitolium* in tufo del 194 a.C. sostituito, in età augustea, da una *aedes* marmorea. Intorno al tempio, il foro sembra ospitare edifici con prevalente destinazione culturale, mentre nel settore nord-orientale si aprono, lungo le strade, soprattutto ambienti legati alla ristorazione, *horrea*, un *pistrinum* e più larari. Il settore meridionale, in posizione panoramica privilegiata, ospita invece un impianto termale ed alcune *domus*.

Oltre ad illustrare il risultato degli scavi archeologici, giacchè non può esservi valorizzazione senza conoscenza e, quindi, senza tutela, il contributo è inteso anche a presentare gli interventi di valorizzazione realizzati già a partire dal 1995, con una mostra di cantiere, cui hanno fatto seguito sia azioni di restauro e allestimento del sito, aperto al pubblico in più occasioni, sia interventi di musealizzazione tra i quali va segnalata, da ultimo, l'apertura di una sezione del Museo Archeologico dei Campi Flegrei al Castello aragonese di Baia, che ospita in particolare parte del ricco corredo scultoreo ed architettonico in marmo recuperato con gli scavi.



## **LONDON'S ROMAN AMPHITHEATRE AND THE CONSTRUCTION OF GUILDHALL ART GALLERY.**

**Nick Bateman**  
**Museum of London**

In 1987/8 archaeological excavations in advance of the rebuilding of the City of London Art Gallery unexpectedly came across the remains of London's Roman amphitheatre (c AD 70). Following considerable public interest in this discovery, and lengthy negotiations on what to do with the remains, it was decided that the Art Gallery should be redesigned to allow for preservation of the walls and their public display, whilst the surrounding Roman and medieval remains were to be comprehensively excavated. From 1992 to 1996 Museum of London archaeologists undertook several campaigns of excavation while different parts of the new building were constructed. Engineering of the new Gallery had been completely redesigned to ensure the principal piling avoided destruction of any masonry and, in a technically challenging process, the underpinning of the Roman remains was tied to the main foundation slab of the new building before excavation of a further two basement levels *beneath* the amphitheatre could proceed. The resulting Art Gallery, open since 2000, combines a publicly accessible 'Amphitheatre Display chamber' in its original position (now at basement level) connecting with the gallery above it, as well as offices adjacent to and below it. Because only the eastern third of the building was uncovered the display of the amphitheatre is enhanced by simple but effective virtual graphics.



## **IL MUSEO LAVINIUM A POMEZIA: UN PERCORSO VERSO UN'IDEA DI MUSEO MULTIVERSO**

**Monica Sorti**

Il *Museo Lavinium* è innanzi tutto un luogo fisico, una costruzione dei primi anni del secolo scorso e rappresenta un vero e proprio “portale” all’area archeologica dell’antica Lavinium. La sua realizzazione ha creato un forte presupposto per un riposizionamento della Città di Pomezia e del suo territorio in termini culturali.

Ma è soprattutto un’idea: quella di “aprire al vento” la vela dell’emozione. Gli oggetti archeologici evocano storie, personaggi, parole, suoni, segni e simboli che si compongono in una narrazione dai mille colori valorizzata da un uso attento della tecnologia. La coralità (polimedialità) dei media usati (scenografia, grafica, video, musica, luce), fili di una trama per comporre la narrazione, sono il primo tassello di un progetto – operare per progetti è il modo d’essere e non solo di fare della società contemporanea - che ha per struttura centrale l’idea di “**Museo Multiverso**”. Con questo neologismo si vuole indicare il *prodotto di un design di servizi* (in un’economia della cultura, dell’esperienza, della conoscenza, non produciamo cose ma eventi, emozioni, esperienze, conoscenze) cioè di un percorso di progettazione che considera innovazione entrare in empatia con i nuovi scenari delle società complesse. Il museo, il cui fondamento è la mediazione culturale, cioè una proposta di “incontro” intorno ad un tema rispondendo al bisogno dell’immediatezza, della freschezza e della poesia nel trasferimento di contenuti, non può rimanere ancorato a schemi in disuso, non può più prescindere dalle nuove sensibilità e dai nuovi linguaggi e può/deve essere definito, esso stesso, come un nuovo media, un media multiverso appunto, in cui molti universi paralleli (musica, spazio, colore, superficie, suono, immagine), pur non interagendo fra loro, comunque si compenetrano e offrono una porta di accesso alla qualità della vita, delle cose, della storia, della memoria, della cultura.



## **PERCORSI MULTIMEDIALI ALL’AVENTINO**

**A. Capodiferro\*, P. Quaranta\*, L. Capodiferro\*\*, C. Delogu\*\***

**\*Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma, \*\*Fondazione Ugo Bordini**

La comunicazione riveste un ruolo primario nella valorizzazione dei beni culturali, specialmente per i monumenti archeologici che appaiono spesso come meri resti emersi dagli scavi risultando poco comprensibili anche se concentrati in aree ad alta definizione percettiva. È come se l’esperienza della visione dell’antico nel contesto contemporaneo rimanesse incompleta proprio perché i visitatori non sono in grado di reperire nell’immediato informazioni soddisfacenti per immaginare e capire che rapporto avessero i resti archeologici con la città antica.

Attraverso le tecnologie multimediali è possibile prospettare un diverso approccio alla comprensione dell’antico nel suo contesto originale mediante percorsi di visita interattivi e anche personalizzati, come sperimentato dal progetto di “Visita Multimediale Interattiva dell’Aventino”, nato dalla collaborazione tra la Soprintendenza Speciale per i Beni Archeologici di Roma e la Fondazione Ugo Bordini. Il visitatore potrà percorrere l’itinerario guidato da un I-Phone corredato da testi, immagini, audio e filmati. Nell’individuazione di alcuni possibili itinerari si è tenuto conto del contesto storico, artistico, architettonico dell’area dell’Aventino e della loro praticabilità.



## **CITTÀ INVISIBILI E VALORIZZAZIONE A DISTANZA: L'ESPERIENZA DEL MUSEO VIRTUALE DELL'IRAQ**

**Massimo Cultraro**

**Consiglio nazionale delle ricerche, Istituto per i beni archeologici e monumentali**

Il *Museo Virtuale dell'Iraq* è un'iniziativa culturale ideata e realizzata nel 2005 dal Consiglio Nazionale delle Ricerche, con il supporto finanziario del Ministero degli Affari Esteri. Il progetto multimediale ([www.virtualmuseumiraq.cnr.it](http://www.virtualmuseumiraq.cnr.it)), presentato nel giugno del 2009, nasce dall'esigenza di offrire al vasto pubblico, dopo le devastazioni del patrimonio storico-artistico iracheno nel corso della Seconda Guerra del Golfo (2003), un adeguato strumento di conoscenza delle principali vicende storiche e delle più rilevanti acquisizioni archeologiche nella Terra tra i due Fiumi, dalla nascita delle prime comunità di villaggio nel Neolitico antico fino alla formazione e ascesa della capitale del califfato islamico di Madinat al-Salam (moderna Baghdad) nel 762 d.C.

Il progetto, che si avvale delle più innovative metodologie nel campo della ricostruzione 3D e delle tecnologie informatiche applicate ai beni culturali, ha dedicato ampio spazio al tema della città nell'antica Mesopotamia. Le singole realtà urbane, indagate attraverso una serie di casi studio che si dispiegano dall'età neolitica al periodo islamico, sono presentate nella loro complessa polisemia, mettendone a fuoco lo stretto nesso tra la costruzione di un modello insediativo, il suo sviluppo diacronico, e le scelte ideologico-simboliche sottese alla fondazione di una capitale, concepita come sede del potere politico e religioso.

Riprendendo le numerose riflessioni di carattere metodologico emerse nel lavoro di realizzazione del sito web, la presente comunicazione affronta le principali tematiche relative alla ricostruzione, mediante le applicazioni multimediali in archeologia, di alcuni complessi urbani della Mesopotamia antica, quali Babilonia, Khorsabad, Ctesifonte e Baghdad, nel ruolo di capitali di imperi a dimensione sovranazionale.

La ricostruzione di queste città in grafica tridimensionale si fonda su un metodo di schedatura innovativo, in cui le informazioni vengono censite semanticamente attraverso nodi concettuali e organizzate in una costruzione narrativa (*narration builder*) che si avvale dell'elemento audiovisivo.

Il progetto del Museo Virtuale dell'Iraq ha creato un reale “ponte comunicativo” tra archeologia e tecnologie informatiche, offrendo un'esperienza concretamente vissuta nell'integrazione di ambiti formativi e diversi apparati strumentali, e realizzando un contenitore museale aperto alla rete informatica mondiale.