

Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca - MIUR
National Research Project - Year 2008 - 2008BZTZM2_002

L'intervento nelle aree archeologiche per attività connesse alla musealizzazione e alla comunicazione culturale
Coordinator: Marco Vaudetti

Research Unit University of Palermo:

Architettura per l'archeologia urbana: un approccio esigenziale e tecnologico alle questioni conservative e museografiche delle coperture
Coordinator: Maria Clara Ruggieri Tricoli (first year) e Maria Luisa Germanà (second year)

© Copyright 2013

Progetto grafico e impaginazione: Maria Clara Ruggieri Tricoli

ISBN 978-884673444-0

Urban archaeology enhancement

Valorizzare l'archeologia urbana

edited by/a cura di

Maria Clara Ruggieri Tricoli, Maria Luisa Germanà

authors/autori

Giuseppe De Giovanni, Giorgio Faraci, Maria Luisa Germanà, Annalisa Lanza Volpe,
Paola La Scala, Sandro Pittini, Maria Clara Ruggieri Tricoli, Alessandro Tricoli, Maria Désirée Vacirca

Edizioni ETS



Senigalla, archaeological area *La Fenice*. Architectural project by Prox&Tchou (Donata M. Tchou and Paolo Procesi). Exhibition design by Giuliano De Marinis, Paolo Quiri and Monica Salvini, light design by Livia Cannella (photo: courtesy of Prox&Tchou).

Senigalla, area archeologica *La Fenice*. Progetto architettonico di Prox&Tchou (Donata M. Tchou e Paolo Procesi). Allestimento di Giuliano De Marinis, Paolo Quiri e Monica Salvini, light design di Livia Cannella (foto per gentile concessione di Prox&Tchou).

ÄSVILLVS
L.F. POE



Contents

Forewords: present pasts, missing peoples	8
<i>Maria Clara Ruggieri Tricoli</i>	

Outdoor

Urban archaeology without the archaeology	54
<i>Maria Clara Ruggieri Tricoli</i>	
Ruins open air: protection systems for <i>Lucentum</i>	150
<i>Giorgio Faraci</i>	

Shelters and closures

Archaeological construction and its relationship with place: the theme of shelters	180
<i>Maria Luisa Germanà</i>	
Archaeological closures in the city contexts	208
<i>Alessandro Tricoli</i>	
Glass in archaeological shelters	274
<i>Annalisa Lanza Volpe</i>	
Different quality of the archeological text: two projects on the Adriatic	304
<i>Sandro Pittini</i>	
A box of memory: archeology contained	330
<i>Giuseppe De Giovanni</i>	

Indoor

The metro-museums: from non-places to archaeological exhibits	362
<i>Maria Désirée Vacirca</i>	
New technology for archaeological museums: three case studies on the Mediterranean coast	388
<i>Paola La Scala</i>	

Indice

Presentazione: present pasts, missing peoples	8
<i>Maria Clara Ruggieri Tricoli</i>	

All'esterno

Archeologia urbana senza l'archeologia	54
<i>Maria Clara Ruggieri Tricoli</i>	
Rovine all'aria aperta: sistemi di protezione per <i>Lucentum</i>	150
<i>Giorgio Faraci</i>	

Coperture e chiusure

Costruito archeologico e rapporto con il luogo: il tema delle coperture	180
<i>Maria Luisa Germanà</i>	
Le chiusure archeologiche nei contesti urbani	208
<i>Alessandro Tricoli</i>	
Il vetro nelle coperture archeologiche	274
<i>Annalisa Lanza Volpe</i>	
Le diverse qualità del testo archeologico: due progetti sull'Adriatico	304
<i>Sandro Pittini</i>	
Una scatola della memoria: archeologia contenuta	330
<i>Giuseppe De Giovanni</i>	

All'interno

I metro-museums: da non-luoghi a exhibits archeologici	362
<i>Maria Désirée Vacirca</i>	
Nuove tecnologie per i musei archeologici: tre casi di studio sulla costa del Mediterraneo	388
<i>Paola La Scala</i>	



Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), the entrance area with the designated station projecting *Olas en el cielo*. Exhibition design by Boris Micka, 2003 (photo: Paola La Scala).

Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), la zona d'ingresso con la postazione che proietta *Olas en el cielo*. Allestimento di Boris Micka, 2003 (foto di Paola La Scala).

New technologies for archaeological museums: three case-studies on the Mediterranean coast

Nuove tecnologie per i musei archeologici: tre casi di studio sulla costa del Mediterraneo

Over the last few years, with the growing involvement in issues that concern the protection and preservation of vestiges of the past, the role of archaeology in the processes of valorization of the cultural heritage is becoming more widely-accepted and recognized. Through the recovery and, in particular, communication of the archaeological heritage, we are, in fact, moving towards the goal of individual communities identifying with their own heritage. This heritage consists of several elements, which express a sense of cultural belonging and which can be divided into three main categories: objects, buildings and archaeological sites, and all this against a background of landscape and its modifications.

All these elements (even the first) contribute, or may contribute, to the definition of the history of town or countryside; in fact this is almost always the aim with which one tries to refurbish the narrative, usually ignoring other (though possibly no less important) meanings, such as rituals, personal and/or family events, tribal institutions, religious beliefs and so on. It should be emphasized, however, that the actual portable antiquities, as part of the mobile cultural heritage, have characteristics that differ significantly from the others (in situ archaeological items), especially when they are exhibited in a different place from where they were actually found, in accordance with a long-engrained habit that is sometimes difficult or impossible to eradicate. As a result, in order to re-possess their authenticity, these objects need to have their own context reconstructed. This can be done inside the museum, where they can recover their quality and their communicability, by becoming witnesses to the reality from which they were selected. Therefore, a proper exhibition must allow for all meanings and symbolic values to emerge clearly, apart from those immediately legible at first sight, and without the need to proceed to in-depth study¹ (a task that is clearly not one of the duties of a museum exhibition).

The best way to render the items as expressive as possible would be to leave them in their original on-site setting, in accordance with the concept of 'non-dislocation' so dear to contemporary museology, according to which, archaeological objects should be left, wherever possible, in their original context; if they are preserved in situ then they are already contextualized in the best way possible without any need for further addition or thought. As also stated Maria Clara Ruggieri *contestualizzare o ri-contestualizzare non è sempre facile e non è detto che avvenga con la certezza di assoluto buon gusto: oggi esistono musei archeologici o anche settori di musei più vasti, nei quali il desiderio di presentare gli oggetti con forme varie di ambientamento, produce ogni genere di exhibit, dai più ingenui, ai più raffinati e allusivi, passando per ogni tipo di rappresentazione o di riproduzione, grafica o tridimensionale, dal pannello al diorama, dalla period room romana o celtica, a interi villaggi ricostruiti. Spesso, poi, un oggetto o un sito hanno attraversato molte fasi di utilizzazione e di signi-*

1 - J. CARMAN, *Archaeology&Heritage*, Continuum, London-New York 2002.

Negli ultimi anni, crescendo l'impegno nei confronti dei problemi legati alla protezione e alla conservazione delle memorie del passato, è ormai sempre più accettato e riconosciuto il ruolo dell'archeologia all'interno dei processi di valorizzazione del patrimonio culturale. Attraverso il recupero e, soprattutto, la comunicazione, del patrimonio archeologico, ci si muove, infatti, verso l'incisivo obiettivo di auto-identificazione delle singole comunità con il patrimonio cui esse sono legate. Tale patrimonio è costituito da diversi *elementi*, che esprimono un'appartenenza culturale e che possono essere suddivisi in tre categorie principali: gli oggetti, gli edifici e i siti archeologici. Il tutto, ovviamente, sullo sfondo del paesaggio e delle sue modificazioni.

Tutti, anche i primi, concorrono, o possono concorrere, alla definizione di una storia urbana o di una storia del territorio, anzi, questo è quasi sempre l'obiettivo con il quale si tenta di ricucire la narrazione, il più delle volte trascurando altri significati, a loro volta non meno importanti, quali riti, vicende personali e/o familiari, istituzioni tribali, credenze religiose e simili. Va precisato, tuttavia, che proprio le *portables antiquities*, essendo parte del patrimonio culturale *mobile*, hanno caratteristiche nettamente diverse dagli altri - le emergenze archeologiche *in situ* - soprattutto per il fatto che essi vengono esposti, per una lunga e inveterata abitudine alle volte difficile o impossibile da sradicare, in un luogo diverso da quello in cui sono stati trovati. Per conseguenza, per riappropriarsi della loro *autenticità*, tali oggetti hanno bisogno della ricostruzione del loro contesto. Ciò può avvenire all'interno del museo dove, diventando documento della realtà da cui sono stati selezionati, possono riacquisire la loro qualità e la loro comunicabilità. La loro corretta esposizione deve permettere dunque che, osservandoli, si manifestino tutti i significati e i valori simbolici, oltre quelli leggibili a prima vista, senza necessariamente approfondirne accuratamente lo studio¹, compito che, con ogni evidenza, non fa parte dei limiti dell'esposizione museale.

Certamente il miglior modo perché essi risultino al massimo espressivi, sarebbe lasciarli nel loro ambiente, cioè dentro i siti stessi, secondo il principio di *non dislocazione* tanto caro alla museologia contemporanea, per il quale gli oggetti archeologici vanno mantenuti il più possibile all'interno dei loro contesti di origine, poichè se conservati *in situ* sono già contestualizzati nel migliore dei modi, senza bisogno di ulteriori aggiunte o riflessioni. Come afferma anche Maria Clara Ruggieri *contestualizzare o ri-contestualizzare non è sempre facile e non è detto che avvenga con la certezza di assoluto buon gusto: oggi esistono musei archeologici o anche settori di musei più vasti, nei quali il desiderio di presentare gli oggetti con forme varie di ambientamento, produce ogni genere di exhibit, dai più diretti ai più ingenui, ai più raffinati e allusivi, passando per ogni tipo di rappresentazione o di riproduzione, grafica o tridimensionale, dal pannello al diorama, dalla period room romana o celtica, a interi villaggi ricostruiti. Spesso, poi, un oggetto o un sito hanno attraversato molte fasi di utilizzazione e di significazione e la stratificazione dei contesti do-*

1 - J. CARMAN, *Archaeology&Heritage*, Continuum, Londra-New York 2002.

ficazione e la stratificazione dei contesti dovrebbe, nei limiti del possibile, restare leggibile².

It hardly goes without saying that this does not mean that the fragments should be exhibited in the actual excavation earthworks. The reasoning rather implies that, prior to dislocating any archaeological find, which is then to be exhibited, one should consider carefully the possibility of maintaining the mobile artefacts within or close to their original context, whilst taking pains to ensure their conservation and intelligibility. However, the very real and difficult problems of maintenance and safeguard often make this solution (formerly known as antiquarium, today better known as *site museums*) impractical.

Since site museums are built on the sites or very close to them, they usually ensure a clear and immediate connection between the archaeological site and any artefacts found there, even if only through a visual connection between the site and the building itself; today they represent the most widely-appreciated response to avoiding so-called 'dislocation'. A successful strategy to help understand and appreciate archaeology might well take the form of a fusion of presentation and explanation on the site itself, through musealization of the remains and a narrative inside the nearby museum, with the objects exhibited and properly contextualized and using educational tools that are useful and well-known to museology. In this regard it is important to remember the archaeological museum's three functions according to Susan Pearce: managing the archaeological material; exhibiting this material and, finally, researching and expressing the archaeological aspects of the material itself, in order to create a *present seen through the past*³.

Today, rather than a place for conservation and hoarding, the archaeological museum is primarily a place where a process of acquiring knowledge takes place. The primary vehicle of non-verbal communication is a suitable exhibition. Approaches to the items exhibited tend to encourage varying interpretations from experts and the general public alike⁴.

There is, of course, one single past, recognisable and acceptable to all, but there are different interpretations of it. Archaeologists tend to entrust their interpretation only to archaeological knowledge and the updated scientific evidence available; exhibition designers also try to communicate the information and values handed down, i.e. the immaterial. It is necessary, therefore, for the public, through a merging of the two approaches, to have the opportunity to recognise these possible different interpretations of a past to which they belong⁵. The academic, David Crowther, asserts that there is a close relationship between the archaeological museum and the objects exhibited inside them because together they constitute a place that reflects the process of archaeological work⁶.

The main role of archaeological museums is therefore to communicate, teach and recount the past, involving visitors and not abandoning them to mere passive understanding. They must never renounce their role of medium that uses objects as signs.

The museum, in the words of Kevin Walsh, can be considered an ideological instrument, which, in the eyes of visitors, can increase the intensity of modern and post-modern experience. It represents an important element of emancipation and representation of consciousness as well as a belonging to

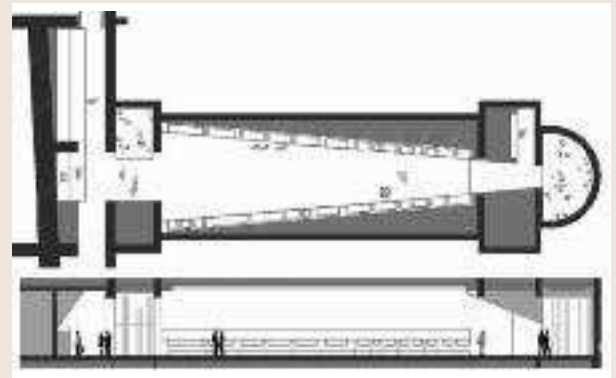
2 - M.C. RUGGIERI TRICOLI, «La reintegrazione culturale e il processo di musealizzazione nel quadro del concetto di affidabilità» in M. C. RUGGIERI TRICOLI and C. SPOSITO, *I siti archeologici: dalla definizione del valore alla protezione della materia*, Dario Flaccovio, Palermo 2004, pp. 10-67, in part. p. 56.

3 - S. PEARCE (ed.), *Museum Studies in Material Culture*, Leicester University Press, Leicester 1989.

4 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose*, Lybra immagine, Milano 2000 provides many example for and against this need that does not apply only the archaeological finds but in general all the objects of everyday life.

5 - P. G. STONE e P. G. PLANEL (eds.), *The Constructed Past. Experimental archaeology, education and the public*, Routledge, London 1999.

6 - D. CROWTHER, «Archaeology, material culture and museums», in S. PEARCE (ed.), *Museum Studies in Material Culture*, cit., pp. 35-46.

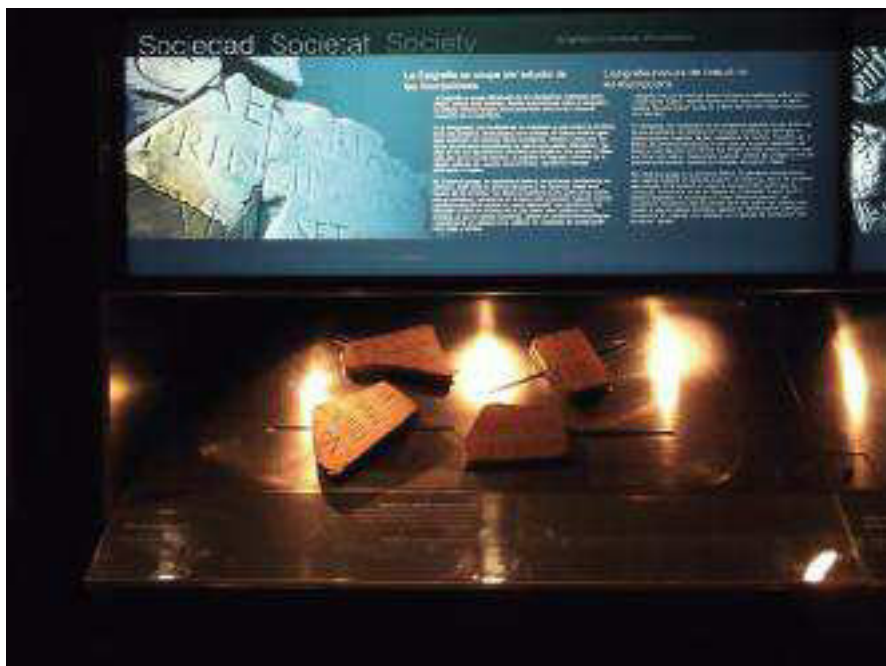


1 - Top: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), the outside (photo: Paola La Scala).

1 - In alto: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), l'esterno (foto di Paola La Scala).

2 - Bottom: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), plan and section of a type-gallery. Note the effect of accelerated perspective, which makes the galleries very long to view.

2 - In basso: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), pianta e sezione di una galleria-tipo. Si noti l'effetto di prospettiva accelerata che fa sembrare le gallerie lunghissime.



3 - Top: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), exhibition design by Boris Micka, 2003. The central gallery with hands-on displays (photo: Paola La Scala).
 3 - In alto: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), allestimento di Boris Micka, 2003. La galleria centrale con le vetrine hands-on (foto di Paola La Scala).

4 - Bottom: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), exhibition design by Boris Micka, 2003. Detail of a display of the central gallery, which offers to visitors the chance to reassemble the fragments of an inscription (photo: Paola La Scala).
 4 - In basso: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), allestimento di Boris Micka, 2003. Dettaglio di una vetrina della galleria centrale, che offre al visitatore la possibilità di rimontare i lacerti di un'epigrafe (foto di Paola La Scala).

vrebbe, nei limiti del possibile, restare leggibile².

Ciò non significa - perfino inutile sottolinearlo - dovere esporre i frammenti nel loro sedime di scavo. Il ragionamento implica piuttosto che, prima di dislocare qualsiasi reperto, il quale dovrà poi essere, sia necessario di tenere nella giusta considerazione la possibilità di mantenere il corredo mobile all'interno o nei pressi del loro contesto originario, presentandolo attraverso accurate forme di allestimento che ne garantiscano conservazione e comprensibilità. Tuttavia, i reali e difficili problemi di manutenzione e di tutela rendono, spesso, impraticabile tale soluzione, un tempo nota con l'etichetta di *antiquarium*, oggi più conosciuta con il nome di *site museums*.

I *site museums*, costruiti sui siti stessi o comunque nelle strette vicinanze, per garantire, anche attraverso un collegamento vivo tra il sito e l'edificio stesso, una chiara e più immediata corrispondenza tra le emergenze archeologiche e i reperti in esse rinvenute, costituiscono, a tutti gli effetti, la risposta oggi più apprezzata per evitare la cosiddetta *dislocazione*. Senza dubbio, però, la strategia vincente per comprendere e apprezzare l'archeologia, risulta, in assoluto, la fusione tra la presentazione e la spiegazione del sito sul sito stesso, attraverso la

2 - M.C. RUGGIERI TRICOLI, «La reintegrazione culturale e il processo di musealizzazione nel quadro del concetto di affidabilità» in M. C. RUGGIERI TRICOLI e C. SPOSITO, *I siti archeologici: dalla definizione del valore alla protezione della materia*, Dario Flaccovio, Palermo 2004, pp. 10-67, in part. p. 56.



Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), hall dedicated to the under-water archeology. Exhibition design by Boris Micka (photo: Paola La Scala).

Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), la sala dedicata all'archeologia subacquea. Allestimento di Boris Micka (foto di Paola La Scala).

history, through a new order and a new presentation of things. Enclosing the exhibited objects in glass cases inevitably distances the public from its cultural heritage, a cultural heritage which is expressed through objects. In this way the past is abducted and obscured and loses all relevance to the present; the visitor is distanced from an understanding of all the meanings enclosed in the objects themselves⁷.

The value of the objects is obtained by combining the different perspectives and messages that need to be expressed. Archaeological museums should not be thought of only as containers full of objects from the past, but, rather, full of *thoughts* from the past. However, the past should be preserved not out of mere nostalgia, as if those thoughts could also be ours; the feeling of nostalgia is actually personal and the idea of an empathetic identification is inopportune. If it has anything to teach us then the past should be preserved and every object, even the most trivial, may have much to tell us; and if well-displayed it may also express the genuine reason for its being there.

What happens when people enter a museum? Which are the objects and archaeological collections used to communicate knowledge, and how can the latter be understood by the public? According to John Durant, for a museum to attract a diversified and ever more unscientific public, an exhibition designer must have as his starting point the idea of collective ignorance: the visitor is not an expert, he does not know, he enters a museum in order to feel and discover the very thoughts coming from the past, whilst understanding immediately that they are not his own. In this sense, the archaeological museum is both a meeting with oneself and with one's own origins, but also a meeting with the other, and its time, which is different from ours.

We often assume that museums hardly ever change merely because in many cases their collections have always remained the same. In truth, museums are increasingly subject to change, imperceptibly as regards content and purposes, but much more noticeably with regard to exhibition design. The idea is becoming increasingly widespread, that the museum should offer stirring teaching to its visitors, whose experience should take the form of a model of education directed towards culture, history and one's own identity. To do this, however, it is not enough to place the objects in storage and replace them with displays and interactive tools, as happens all too frequently today. It is true that the museum has become an attraction, but that does not mean that it should become a mere pastime. It ought to mean that it has the ability to create an immersive experience, with its attraction lying in the fact that it is different from an everyday experience.

As affirms Julian Spalding *the museums are interpreters of the past and they need to develop this aspect of their work positively and creatively. To bring the past back to life, museums cannot just rely on setting out the fragments of it that remain. The key question about a restoration or a reconstruction is whether it diminishes or enhances our appreciation of the original. The challenge to a museum is to make what is evoked as authentic as it can be*¹⁰.

On the basis of the considerations summarized thus far, in a continuous clash between traditionalists and reformers, a heated debate has been going on for some years now regarding the methods and tools of communication in support of the archaeological narrative, with antithetical ideas being voiced about the relationship between objects and multi-media activity, between objects and the ideas expressed, between the museum as a place of education or entertainment. The museum is an integral part of the modernization process and as such it certainly cannot be immune to the input of technological progress.

musealizzazione dei suoi resti, e la narrazione nel vicino museo *indoor*, tramite gli oggetti esposti e opportunamente contestualizzati attraverso l'uso degli strumenti didattici utili alla museografia stessa e ad essa ormai ben noti. Al tal proposito è bene ricordare quali sono le tre funzioni che, secondo Susan Pearce, ha il museo archeologico: quella di gestire il materiale archeologico; quella di presentare tale materiale e, infine, quella di ricercare ed esprimere la dimensione archeologica del materiale stesso, per creare un presente visto attraverso il passato³.

Oggi, più che mai, il museo archeologico, prima ancora che luogo di conservazione e di tesaurizzazione, è un ambiente nel quale si sviluppa un processo di conoscenza; e il primo veicolo di comunicazione non verbale è un allestimento corretto. L'approccio agli oggetti esposti tende a privilegiare le diverse interpretazioni che di essi si possono dare, da parte degli studiosi, ma soprattutto da parte del pubblico. Ad esso viene demandata una maggiore capacità interpretativa e ricostruttiva di quanto non sia avvenuto in passato, quando si puntava soprattutto su concetti estetici o di stupore, sulla rarità o la venerazione per il passato. Perché la capacità critica dei visitatori sia pienamente sviluppata occorre innanzitutto rendere evidente la soggettività delle scelte di esposizione, sottolineando il contrasto tra il contesto museale e quello originario di appartenenza degli oggetti, in generale concepiti per essere usati e non esposti. Occorre, insomma, stimolare alla riflessione oltre che fornire informazioni⁴.

Non esiste, dunque, un solo passato, riconoscibile e accettabile da tutti, ma ne esistono diverse interpretazioni: gli archeologi tendono ad affidare tale interpretazione solo alla conoscenza archeologica e ai dati scientifici disponibili e aggiornati; i museografi, cercano di trasmettere anche le informazioni e i valori tramandati, l'immateriale. È necessario, dunque, che il pubblico sia in messo nelle condizioni, attraverso la mediazione dei due approcci, di riconoscere tali diverse possibili interpretazioni di un passato a cui esso stesso appartiene⁵. Lo studioso David Crowther afferma che esiste uno stretto rapporto tra il museo archeologico e gli oggetti esposti al loro interno, poiché essi formano un luogo in cui si riflette il processo di un lavoro archeologico, che dovrebbe avere il pieno controllo di esso⁶.

Lo scopo principale dei musei archeologici è, dunque, quello di trasmettere, insegnare e raccontare il passato, coinvolgendo i visitatori e non abbandonandoli ad una comprensione passiva. Essi non devono mai cessare di essere un *medium* che utilizza gli oggetti come segni.

3 - S. PEARCE (ed.), *Museum Studies in Material Culture*, Leicester University Press, Leicester 1989.

4 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose*, Lybra immagine, Milano 2000 fornisce molti esempi, pro e contro, di tale necessità, che non concerne, evidentemente, soltanto i reperti archeologici, ma, più in generale, tutti gli oggetti della cultura quotidiana.

5 - P. G. STONE e P. G. PLANEL (eds.), *The Constructed Past. Experimental archaeology, education and the public*, Routledge, Londra 1999.

6 - D. CROWTHER, «Archaeology, material culture and museums», in S. PEARCE (ed.), *Museum Studies in Material Culture*, cit., pp. 35-46.

7 - K. WALSH, *The Representation of the past. Museum and heritage in the post-modern world*, Routledge, London 1992.

8 - J. DURANT (ed.), *Museum and the public understanding of science*, Copus, London 1996.

9 - J. SPALDING, *The Poetic Museum. Reviving Historic Collections*, Prestel, Munich-London-New York 2002.

10 - J. SPALDING, *op. cit.*, p. 27.



Il museo, dunque, come afferma Kevin Walsh, può essere considerato uno strumento ideologico attraverso cui rafforzare, agli occhi dei visitatori, l'intensità dell'esperienza moderna e post-moderna: emancipazione e importante elemento di rappresentazione di coscienza e di appartenenza alla storia, attraverso un nuovo ordine e una nuova presentazione delle cose. Nell'attimo in cui gli oggetti esposti vengono racchiusi dentro le vetrine, ciò che inevitabilmente ne consegue è una maggiore distanza tra il pubblico e il suo patrimonio culturale, che, proprio attraverso gli oggetti, viene espresso; così il passato resta sequestrato, viene oscurato e perde ogni rilevanza nel presente e i visitatori vengono allontanati dalla comprensione di tutti i significati racchiusi negli oggetti stessi⁷.

I valori degli oggetti sono costruiti conciliando diverse prospettive ai messaggi che devo essere manifestati. I musei archeologici, dunque, non devono essere più pensati soltanto come dei contenitori pieni di cose del passato; essi, piuttosto, sono pieni di *pensieri* del passato. Tuttavia, esso va preservato non per una ragione meramente nostalgica, come se quei pensieri potessero essere anche i nostri; il sentimento della nostalgia è, infatti, personale ed impropria l'idea di un'identificazione empatica. Il passato va preservato se ha qualcosa da insegnarci. ed ogni oggetto, anche quello più banale, può avere molto da dire; se ben esposto, poi, può esprimere tutta la ragione del suo essere lì.

Ma cosa succede quando la gente entra al museo? Quali sono gli oggetti e le collezioni archeologiche utilizzate per comunicare la conoscenza, e come quest'ultima può essere compresa dal pubblico? Come sostiene John Durant, perché un museo attiri un pubblico eterogeneo e sempre meno scientifico, un museografo, nell'ideazione dell'allestimento, deve avere, come punto di partenza, l'idea di *ignoranza collettiva*: il visitatore, cioè, non è un esperto, non conosce ed entra in un museo per sentire e scoprire proprio quei pensieri che provengono dal passato⁸, subito comprendendo, però, che essi *non sono i suoi*. In questo senso, il museo archeologico è al tempo stesso un incontro con sé stessi e con le proprie origini, ma anche un incontro con l'altro, e con il suo tempo diverso dal nostro.

Spesso si è spinti a credere che i musei non cambiano solo perché in molti casi le loro collezioni sono rimaste sempre le stesse. In realtà, i musei si stanno sempre più trasformando, in maniera invisibile nei contenuti e negli scopi, ma molto più visibilmente nella progettazione degli allestimenti. Così, diventa sempre più diffusa l'idea che il museo debba proporre un insegnamento entusiasmante ai propri visitatori; la loro esperienza deve risultare come un *modello* di educazione alla cultura, alla storia, alla propria identità⁹. Per fare ciò, tuttavia, non basta relegare gli oggetti nei depositi e sostituirli con *display* e

7 - K. WALSH, *The Representation of the past. Museum and heritage in the post-modern world*, Routledge, London 1992.

8 - J. DURANT (ed.), *Museum and the public understanding of science*, Copus, London 1996.

9 - J. SPALDING, *The Poetic Museum. Reviving Historic Collections*, Prestel, Monaco-London-New York 2002.



5 - Previous page: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), exhibition design by Boris Micka, 2003. The room devoted to the urban archeology (photo: Paola La Scala).

5 - Nella pagina precedente: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), allestimento di Boris Micka, 2003. La sala dedicata all'archeologia urbana (foto di Paola La Scala).

6 - On this page, top: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), touch-screen in the hall of urban archeology (photo: Paola La Scala).

6 - In questa pagina, in alto: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), touch-screen nella sala di archeologia urbana (foto di Paola La Scala).

7 - On this page, below: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), exhibition design by Boris Micka, 2003. Room of urban archeology, touch-screen on the city diachronic evolution (photo: Paola La Scala).

7 - In questa pagina, in basso: Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), allestimento di Boris Micka, 2003. Sala di archeologia urbana, touch-screen sull'evoluzione diacronica della città (foto di Paola La Scala).

strumenti interattivi, come fin troppo spesso si sente dire. Il museo deve diventare un'attrazione, è vero, ma ciò non significa che esso debba trasformarsi in mero passatempo. Semmai, piuttosto, significa che esso abbia la capacità di creare un'esperienza immersiva, attraente proprio in quanto diversa dall'esperienza quotidiana.

Come afferma Julian Spalding, infatti, *the museums are interpreters of the past and they need to develop this aspect of their work positively and creatively. To bring the past back to life, museums cannot just rely on setting out the fragments of it that remain. The key question about a restoration or a reconstruction is whether it diminishes or enhances our appreciation of the original. The challenge to a museum is to make what is evoked as authentic as it can be*¹⁰.

Sulla base delle considerazioni che abbiamo ceccrato di sintetizzare, ormai da diversi anni viene condotto un dibattito molto acceso sui metodi e i mezzi di comunicazione a supporto della narrazione archeologica, in un continuo contrasto fra tradizionalisti e rinnovatori, che esprimono idee antitetiche sul rapporto tra gli oggetti e la multimedialità, tra gli oggetti e le idee espresse, tra il museo come luogo di educazione o come occasione di divertimento. Il museo è parte integrante del processo di modernizzazione e come tale non può certamente rimanere immune agli *imput* del progresso tecnologico.

John Carman, nel delineare l'immagine del museo come un'istitu-

10 - J. SPALDING, *op. cit.*, p. 27.

John Carman, in depicting the museum as an institution involved in processes of transformation and the progress of means of communication, distinguishes between the different types of exhibition. He stresses the importance of exhibitions in which the visitor has an active and leading role, where he will not be content to merely contemplate objects and grasp key information. These exhibitions should provide the public with the tools to think about the objects in a personalized way; in fact, in the interactive displays the visitor can become part of the exhibit itself; memorisation of information received and understanding the meanings of objects is enhanced through interactive, electronic displays and multimedia presentations¹¹.

However, in principle, this claim is insufficient in itself, as many "toy" museums have amply demonstrated, by moving away from the traditional concept of a museum, and often even doing without the objects themselves. This kind of institution is, to an extent, certainly useful or enjoyable, but its definition is rather different from that of museum, and therefore not worth discussing here. We are more interested in seeing how, in recent years, many European museums have embarked on a cautious overhaul, moving toward the realization of more modern and interactive features, while maintaining an appropriate integration with traditional systems.

As the theory becomes more and more widespread that the real role of archaeological objects is to express the social, cultural and, above all, human values of the society that created them, the key questions to bear in mind when designing a thus-conceived exhibition are two: which is the right way to use new media to communicate the archaeological cultural heritage? What is the impact of actual new technology on the contents that they wish to communicate?¹²

The archaeology/technology combination has long been accepted with the second being seen to be at the service of the study and conservation of the first. Much less immediate and recent is the combination between the archaeological museum and technology for communication¹³. Certainly, because of its ability to express dynamic and immediate information, new technology, if well integrated in the exhibition and well calibrated with the presence of original objects, can be a very effective support to the public's appreciation.

Below, we shall be providing some examples that seem to adequately describe good integration practices between the authentic and the mediated, between the original and the virtual, between the substance of the archaeological finds and the evanescence of their reconstructions.

The Archaeological Museum of Alicante (MARQ)

The MARQ, the Archaeological Museum of Alicante is one museum, in the European context, that embraces participation and interaction with the public as a founding principle.

The building where the museum is located, El Hospital de San Juan de Dios, was designed as a hospital in 1926 by the architect Juan Vidal Ramos, by order of the Diputación of Alicante. The structure occupies a very large space and has a very simple configuration, with the original project adhering to the typology of hospitals built in the twentieth century. The model is that of a "building in pavilions", on a rectangular plan with three main areas to which the rooms are appended in a heringbone pattern.

At the end of the nineties, the building lost its original function and the project for the transformation of the old hospital into the new central provincial archaeological museum was entrusted to architect

zione coinvolta nei processi di trasformazione e di progresso dei mezzi di comunicazione, distingue i diversi tipi di esposizioni; tra questi, sottolinea l'importanza degli allestimenti in cui il visitatore ha un ruolo attivo e da protagonista, in cui, cioè, esso non si deve accontentare di contemplare gli oggetti e riceverne le informazioni principali, quegli allestimenti, insomma, che forniscono al pubblico gli strumenti per riflettere in modo personale su ciò che ha di fronte. Negli allestimenti interattivi, infatti, il pubblico fa effettivamente parte dell'allestimento stesso: attraverso strumenti elettronici, schermi interattivi e postazioni multimediali, è favorita la memorizzazione delle informazioni ricevute e l'acquisizione dei significati degli oggetti¹¹.

Tuttavia, l'affermazione di principio è in sé insufficiente, come ampiamente dimostrano tanti musei-giocattolo che si sono ampiamente allontanati dal concetto tradizionale di museo, spesso rinunciando del tutto perfino alla presenza degli oggetti. Non che istituzioni di questo tipo non siano, in qualche modo, utili o piacevoli, ma la loro rubricazione è diversa da quella di *museo*, e pertanto non vale la pena parlarne in questa sede. Semmai, ci interessa vedere come, negli ultimi anni, molti musei europei abbiano cominciato un rinnovamento (cauto) indirizzandosi verso la realizzazione di allestimenti più moderni ed interattivi, mantenendo tuttavia un'appropriata integrazione con i sistemi tradizionali.

Poiché si è sempre maggiormente diffusa la teoria che il reale ruolo degli oggetti archeologici è quello di esprimere il loro valore sociale, culturale ma soprattutto umano della società che li ha creati. Le domande fondamentali da tenere a mente nella progettazione di un allestimento pensato in questa maniera sono due: qual è il giusto modo per utilizzare i *new media* a servizio della comunicazione del patrimonio culturale archeologico? Qual è l'impatto delle nuove tecnologie stesse sul contenuto che intendono comunicare¹²?

Il binomio archeologia/tecnologia viene ormai da tempo accettato, quando la seconda è intesa al servizio dello studio e della conservazione della prima; molto meno immediato, e molto meno recente, è l'accostamento fra museo archeologico e tecnologie a servizio della comunicazione¹³. Certamente, però, se ben integrate negli allestimenti e se ben calibrate con la presenza di oggetti originali, le nuove tecnologie possono risultare un supporto molto efficace alla comprensione del pubblico, per la loro capacità di esprimere in maniera dinamica e immediata le informazioni.

Forniremo qui di seguito tre esempi che ci sembrano adeguati a descrivere una buona pratica integrativa fra autentico e mediato, fra originale e virtuale, fra la consistenza dei reperti e l'evanescenza delle ricostruzioni.

11 - J. CARMAN, *Archaeology&Heritage*, cit.

12 - Y. KALAY, T. KVAN e J. AFFLECK, *New Heritage. New Media and Cultural Heritage*, Routledge, London e New York 2008.

13 - V. MINUCCIANI, «Artifici tecnologici al servizio della narrazione archeologica», in G. CELADA, C. GENTILINI, C. MARTINELLI, *Palestrina: la città e il tempio*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna 2009, p. 200.

11 - J. CARMAN, *Archaeology&Heritage*, cit.

12 - Y. KALAY, T. KVAN e J. AFFLECK, *New Heritage. New Media and Cultural Heritage*, Routledge, London and New York 2008.

13 - V. MINUCCIANI, «Artifici tecnologici al servizio della narrazione archeologica», in G. CELADA, C. GENTILINI, C. MARTINELLI, *Palestrina: la città e il tempio*, Maggioli, Sant'Arcangelo di Romagna 2009, p. 200.

Julián Esteban Chaparría. He was confronted by a structure with a most particular configuration and he elaborated a project that did not distort the internal arrangement of the original rooms but that would suit the needs of an exhibition. He added a basement, which is of the same size as the whole central and terminal building, and which can be accessed directly from the outside. This space initially served only to provide ventilation inside the building, but was later used for storage and restoration laboratories for archaeological items in the collection. The access area is characterized by a hallway with a large staircase leading to the first floor, from which there is access via another staircase to a tower; these areas are intended for the educational activities proposed by the museum.

The central space has the form of a long gallery, which extends longitudinally and is intersected by a slightly inclined wall dissecting the eight transversal naves, four on each side. The four spaces on the right side house the permanent exhibition of the museum; of the four on the left side, the first also houses the permanent exhibition, while the other three host temporary exhibitions. The archive and the library, with independent external access, are to be found in the final part of the building; since this space initially housed the hospital chapel, the hall was rebuilt in accordance with the original neo-Gothic style in order to evoke memories of its original function. Outside the museum there are three small buildings, already part of an expansion project for the hospital back in 1945, where there is a ticket office, a bookshop, security offices and a small cafeteria¹⁴.

*The colecciones se han expuesto e interpretado de una manera que (...) puede servir de modelo para los museos arqueológico, en España y en Europa, especialmente por el modo en que muestra con trabajan los arqueólogos y lo que se puede aprender a través de esta ciencia. Los efectos de puesta en escena se han usado con moderación y la condiciones de vida de los diferentes períodos están bien ilustradas, mientras que el uso de material audiovisual es siempre pertinente y educativo. Cada sala se ha diseñado de forma diferente, creando así un efecto sorpresa para el visitante, pero como conjunto, el museo es perfectamente armónico*¹⁵.

In 2004, an international jury presented MARQ with the *European Museum of the Year Award*. Tale valutazione manifesta con chiarezza gli intenti e i risultati raggiunti nell'allestimento dell'ampia collezione archeologica del museo.

This assessment clearly highlights the intentions and achievements attained in the design of the museum's large archaeological collection.

The main line, strongly pursued by the Director of the museum, Azuar Rafael Ruiz, is based on the concept that new technological tools for archaeological narrative should not replace the traditional ones, but be integrated with them. If it is well-coordinated, new technology can enhance the message to be communicated to the visitor and can help create exhibition design that exalts the archaeological collection, without merely insisting on the communication of data. For this reason the museum project was entrusted to GPD (*General Producciones y Diseño de Sevilla*), whose creative director, designer

14 - For more information about the Hospital de San Juan de Dios, cf. J. E. CHAPARRÍA, «La rehabilitación del antiguo Hospital de San Juan de Dios de Alicante para sede del Museo Arqueológico Provincial» in H. OLCINA DOMÉNECH, J. A. SOLÉR DÍAZ, *Scripta in honorem de Enrique A. Llobregat Conesa*, v.2, Instituto Alicantino Juan Gil-Albert, Alicante 2000, pp.369-386; C. MARTÍNEZ SEVILA, «El Hospital de San Juan de Dios», in R. AZUAR RUIZ, H. OLCINA DOMÉNECH, J. A. SOLÉR DÍAZ, *Marq. Guía-catálogo del Museo Arqueológico de Alicante*, lagráfica, Alicante 2003, pp. 18-19. The museum covers about 9,000 square meters and has 81,000 archaeological finds, not all exhibited. The archive have themselves an innovative system to preserve the objects and the archaeological finds, mostly coming from prehistoric sites in Pla de Petracos and those Ibero-Roman Lucentum and Illeta dels Banyets. The remains of Lucentum are scattered in the urban fabric of Alicante, where they have been exhibited with a musealisation by the architect Rafael Pérez (the same who projected the outdoor Lucentum), and the archaeologist Manuel Olcina Doménech.

15 - R. AZUAR RUIZ, *Nuevas Tecnología aplicadas a la exposicion permanente*, "Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales", 1 (2005), pp. 100-111, in part. p.100.



8 - Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), exhibition design by Boris Micka, 2003. Sala de Prehistoria (photo: Paola La Scala).

8 - Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), allestimento di Boris Micka, 2003. Sala de Prehistoria (foto di Paola La Scala).

and visual artist Boris Micka is today considered one of the world's experts regarding the integration of audio-visual arts into exhibition design¹⁶.

As himself Boris Micka says: *a poco se non escapa que actualmente vivimos una época complja en cuanto al concepto del Museo. El público es cada vez más selectivo, más sensible, más acaparador de cultura [...] El visitante de nuestros Museos busca la sorpresa y la originalidad, pero no olvida la base cultural y didáctica que en la actualidad debe más que nunca. Nos vemos sumergidos en la vorágine de la tecnología como la vía natural de engradecimiento de un contenido muchas veces no myu pensado y contrastado*¹⁷.

The MARQ exhibition is laid out in chronological order and traces the history of the city of Alicante and its archaeological heritage, from prehistoric times up to the early twentieth century, until 1932 to be precise (the opening date of museum). At the same time, for educational purposes, but also to highlight the scientific basis of information provided for the visitor, the museum describes three different methods of archaeological excavation, one of urban archaeology, one of field archaeology and one of underwater archaeology.

The visit begins from a large square space; to the right, on a large screen, with which one can interact via a console, the various archaeological sites in the province of Alicante are shown; these are run by the museum itself and all included within the same project of heritage valorization. On the side wall, a large colored plan illustrates the different areas in the hallway distinguishing between spaces for permanent exhibitions and spaces used for temporary ones. In the center there is the first real interactive installation: visitors sit on semicircular benches in front of a screen projecting a film, *Olas en el cielo*, which recounts the history of the city and the archaeological collection; towards the ceiling there is an arched wooden panel that uses mirrors to reflect the same video images, thus providing a total immersive emotion.

In a long hallway, the upper parts of the walls are covered with giant posters with graphic signs inspired by Alicantine ceramics; on the right there are spaces devoted to a reconstruction of the history, on the left those about archaeological methods. Each room is separated from the next and an invitation to enter is provided by a panel placed at an angle to the entrance to the room itself. On the left wall, in the gaps between the entrances to the rooms, there are various hands-on educational games to entertain children: fragments of an inscription to be reassembled in its entirety; coins that slide along a steel bar have to be ordered chronologically; reconstructions of skulls to touch; pottery

16 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», in A. SPOSITO (cur.), *Agathòn 2010*, Offset, Palermo 2010, p. 31. Micka (Kromeriz, 1962), after having projected a lot of shows and multimedia permanent is dedicated to museum design creating *El Pabellón del Vino*, e *El Misterio de Jerez y el Palacio del Tiempo* nel Museo de los Rejoles di Jerez de la Frontera (2001). After these he has designed many exhibitions including *Mayans and the Solitude of Reason* (Valencia, 2002), *La Ciencia en Al-Andaluz* (Granada, Parque de la Ciencia, 2003), e *El splendor de los Omeyas* in the archaeological complex of Madinat Al-Zahra di Cordoba (2001). He also has designed many museum exhibitions as the Museum of Almendro in Jijona, Alicante (2003), the Museo Valenciano de la Ilustración y de la Modernidad (Valencia 2001) e the Museo de Historia di Valencia (2002). The successful arrived with the Museo Arqueológico Provincial de Alicante (2003) that won the EMYA in 2004. After this the Pabellón de España at *Universal Exhibition of Aichi* (Japan, 2004-2005), il Museo Arqueológico Provincial de Almería (2006), the exhibition design of the Museo Nacional de Arqueología Subacuática (Cartagena, 2007 e ss.) and of the *Navigación* (Cartagena, 2009-2010), both according the project by Guillermo Vázquez Consuegra. In Athens he fulfilled the section Scenes from daily life in antiquity into Cycladic Art Museum (2008). Into a new building designed by Alberto Campo Baeza, Micka has projected the exhibition design of Nuevo Centro Cultural y Museo de la Memoria de Andalucía CajaGranada a Granada. He also won the project of the new Museo de la Industria di Madrid, of the audio-visual systems for the Museo de las Artes Audiovisuales di Alzira and for the Museum of Ancient Olympiad of Olympia. Lately has met with successful for his exhibition *De Byzance à Istanbul* shown at Galeries Nationales del Grand Palais in Paris. An updated (2005) curriculum is available in *Tecnologías para una Museografía Avanzada*, encuentro interregional ICOM/España (Madrid, 2005), ICOM/España, Madrid 2006, p. A11.

17 - B. MICKA, *Diseño y Contenido: un deficit equilibrio*, "Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales", 5, (2000), p. 105-106.

Il museo arqueológico de Alicante (MARQ)

Nel panorama europeo, un museo che fa del coinvolgimento e dell'interazione con il pubblico il suo principio di fondazione è il MARQ, il Museo Arqueológico de Alicante. L'edificio che oggi ospita il museo, El Hospital de San Juan de Dios, fu progettato, come ospedale, nel 1926 dall'architetto Juan Vidal Ramos, per ordine de la Diputación di Alicante. La sua struttura, che occupa uno spazio molto grande, ha una configurazione estremamente semplice e, nel suo progetto originale, segue la configurazione tipologica degli ospedali del ventesimo secolo; il modello seguito, è, dunque, quello dell'edificio a padiglioni, con una pianta rettangolare, in cui si distinguono tre corpi, su cui gli ambienti si dispongono a spina di pesce.

Sul finire degli anni Novanta, l'edificio perse la sua originaria destinazione e all'architetto Julián Esteban Chaparría venne affidata l'elaborazione di un progetto per la trasformazione del vecchio ospedale¹⁴ nella nuova sede del museo archeologico provinciale. Chaparría, scontrandosi con una struttura fortemente connotata nella sua configurazione, elaborò un progetto che non stravolgesse la distribuzione interna originale degli ambienti, ma che si adattasse alle esigenze di un'esposizione museale: venne aggiunto un piano seminterrato, che ha la dimensione di tutto il corpo centrale e terminale dell'edificio, cui è possibile accedere direttamente dall'esterno; inizialmente esso aveva solo la funzione di creare ventilazione all'interno della struttura, successivamente è stato destinato a deposito e a laboratori di restauro per gli oggetti archeologici della collezione. Il corpo di accesso è caratterizzato da un vestibolo in cui si trova una grande scala che conduce al piano nobile da cui si dipartono due bracci laterali e da cui si ha accesso, tramite una scala, ad un torre; questi ambienti sono destinati alle attività didattiche proposte dal museo.

Il corpo centrale è rappresentato da una lunga galleria, che si estende longitudinalmente ed è attraversata da una parete leggermente inclinata, la quale divide le otto navate trasversali, quattro per ciascun lato: i quattro ambienti del lato destro sono occupati dall'esposizione permanente del museo; dei quattro del lato sinistro, il primo termina l'esposizione permanente, mentre gli altri tre ospitano quelle temporanee.

14 - Per le notizie sull' Hospital de San Juan de Dios, cfr. J. E. CHAPARRÍA, «La rehabilitación del antiguo Hospital de San Juan de Dios de Alicante para sede del Museo Arqueológico Provincial» in H. OLCINA DOMÉNECH, J. A. SOLÉR DÍAZ, *Scripta in honorem de Enrique A. Llobregat Conesa*, v.2, Instituto Alicantino Juan Gil-Albert, Alicante 2000, pp.369-386; C. MARTÍNEZ SEVILA, «El Hospital de San Juan de Dios», in R. AZUAR RUIZ, H. OLCINA DOMÉNECH, J. A. SOLÉR DÍAZ, *Marq. Guía-catálogo del Museo Arqueológico de Alicante*, lagráfica, Alicante 2003, pp. 18-19. Il museo si estende per circa 9.000 mq e possiede 81.000 reperti, non tutti esposti. Gli archivi sono essi stessi all'avanguardia per il sistema di incameramento dei reperti, provenienti soprattutto dai giacimenti preistorici del Pla de Petracos e da quelli iberoromani di Lucentum e della Illeta dels Banyets. I resti di Lucentum si trovano dispersi nello stesso tessuto urbano di Alicante, ove sono stati musealizzati ad opera dell'architetto Rafael Pérez (lo stesso che ha curato la sistemazione outdoor di Lucentum), e dell'archeologo Manuel Olcina Doménech.



9 - Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), exhibition design by Boris Micka, 2003. *Sala de Cultura Ibérica* (photo: Paola La Scala). On the bottom you can see the great showcase for funeral rites.

9 - Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), allestimento di Boris Micka, 2003. *Sala de Cultura Ibérica* (foto di Paola La Scala). Sul fondo è visibile la grande vetrina dedicata ai riti funerari.

shards to play with. The first room, devoted to prehistory, describes the first traces of human presence in the region of Alicante (Mid-Paleolithic). From this period there begins a journey that traces the history of the indigenous population, shown through an exhibition of almost one thousand archaeological pieces divided into three areas: hunting, agriculture and sheep-grazing, along with early metallurgy. A touch screen at the entrance enables one to locate prehistoric sites throughout the region of Alicante.

The original archaeological fragments are contained within large, long and black scenographic display-cases, behind which there are panels. The illustrations show scenes describing the use of the actual objects exhibited below and this approach allows a simultaneous reading by constantly evoking the archaeological find and the human being who had used it or made it.

Inside the MARQ, in fact, there is constant reference to the human figure, in both film and drawing; the aim is certainly to emphasize the direct lineage between the visitor and the historical figures in the museum, with whom the visitor can identify. Yet surely this strategy is also intended to create a vital and dynamic atmosphere that animates the series of archaeological finds, focusing on them in a synchrony of feelings, gestures and generational continuity. In this room the choice of using murals was an expedient that might have appeared obsolete when compared to the rest of the museographical choices, but it represents an appropriate distancing from the difficulty of representing our long-gone ancestors through photographic reconstructions¹⁸.

Not surprisingly, the only video that shows human actions, such as sharpening spear-heads, lighting a fire, treating animal hides or building various objects, only frames the person's hands, resolutely excluding the rest of the body; this also happens in the photographs exhibited in another

La parte terminale dell'edificio, con accesso esterno indipendente, ospita l'archivio e la biblioteca: poichè, inizialmente questo ambiente ospitava la cappella dell'ospedale, per richiamare alla memoria questa destinazione, la sala è stata ricostruita secondo lo stile neogotico originale. All'esterno del museo si trovano tre piccoli edifici, che facevano già parte di un progetto di ampliamento dell'ospedale del 1945, in cui si trovano la biglietteria, il *bookshop*, gli uffici per la sorveglianza e una piccola caffetteria.

*La colecciones se han expuesto e interpretado de una manera que (...) puede servir de modelo para los museos arqueológico, en España y en Europa, especialmente por el modo en que muestra con trabajan los arqueólogos y lo que se puede aprender a través de esta ciencia. Los efectos de puesta en escena se han usado con moderación y la condiciones de vida de los diferentes períodos están bien ilustradas, mientras que el uso de material audiovisual es siempre pertinente y educativo. Cada sala se ha diseñado de forma diferente, creando así un efecto sorpresa para el visitante, pero como conjunto, el museo es perfectamente armónico*¹⁵.

Con questo giudizio, espresso da una giuria internazionale, nel 2004, il MARQ si aggiudicò l'*European Museum of the Year Award*. Tale valutazione manifesta con chiarezza gli intenti e i risultati raggiunti

15 - R. AZUAR RUIZ, *Nuevas Tecnología aplicadas a la exposición permanente*, "Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales", 1 (2005), pp. 100-111, in part. p.100.





10, 11, 12 - Opposite page: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ), exhibition design by Boris Micka, 2003. Freeze-frames from movies that appear on the long showcases of the *Sala de Cultura Romana*. From the top: : *In villa*, view at the distance of a Roman agricultural settlement (the movie proceeds with the approach to the *villa* and penetrating inside); *Domi, salutatio to Dominus* (the movie proceeds with other scenes of daily life); *In Thermis*, view of the *calidarium* and the *praeurnia* (the movie contains an entire tour through all the baths rooms). All images are taken from M. Olcina Doménech, J. Molina Lamothe and R. Pérez, 2000.

10, 11, 12 - *Pagina a fianco*: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ), allestimento di Boris Micka, 2003. Fermo-immagine dai filmati che compaiono sulle vetrine della *Sala de Cultura Romana*. Dall'alto: *In villa*, vista in distanza di un insediamento agricolo romano (il filmato procede con l'avvicinamento alla villa e penetrando all'interno); *Domi, salutatio al Dominus* (il filmato procede con altre scene di vita quotidiana); *In Thermis*, vista del *calidarium* e dei *praeurnia* (il filmato contiene un'intero giro attraverso tutte le sale dei bagni). Tutte le immagini sono tratte da M. Olcina Doménech, J. Molina Lamothe e R. Pérez, 2000.

13 - On this page: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ), exhibition design by Boris Micka, 2003. Showcases of the *Sala de Cultura Romana*. On the wall: the movie *Domi* (photo: Paola La Scala).

13 - In questa pagina: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ), allestimento di Boris Micka, 2003. Vetrine della *Sala de Cultura Romana*. Sulla parete: il filmato *Domi* (foto di Paola La Scala).

14 - Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ). Exhibition design by Boris Micka, 2003. Showcases of the *Sala de Cultura Romana*. On the wall: the movie *In Vico* show some Roman kids that engrave on the wall graffiti alluding to Popilius, then found (photo: Paola La Scala).

14 - In questa pagina: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ). Allestimento di Boris Micka, 2003. Vetrine della Sala de Cultura Romana. Sulla parete: the movie *In Vico* shows some Roman kids che incidono sul muro il graffito alludente a Popilius, poi ritrovato (foto di Paola La Scala).



beautiful museum of Prehistory, at Les-Eyzies-de-Tayac¹⁹. At the end of the room images inspired by wall paintings found in the caves are reproduced on a screen. Contact between innovative and traditional tools is very much alive, insomuch as, right next to the screen, there is a reconstruction of a wall of rock (which it is possible to touch) on which the same figures are painted.

The next room is devoted to Iberian culture and exhibits the most important aspects of the population in the region of Alicante, showing its origins, its geographical location and its historical evolution. Again, in this room, it is possible to discover, on an interactive screen, the most important archaeological sites relating to the Iberian period.

In this room the space is divided into three thematic area via the arrangement of large glass display-cases, one in the center of the room and the other two laterally. The first of these shows the types of settlement, with a display of everyday domestic objects; the second illustrates the production activities of this population, through items connected with fishing and the production of ceramics. The central display-case is the most evocative and covers religion and funerary rites.

The objects exhibited in glass cases are accompanied by a backdrop of labels and drawings. The

19 - For information about the Musée de Préhistoire de Les-Eyzies-de-Tayac and its exhibitions comments and imagines in M. C. RUGGIERI TRICOLI, *Il tempo perduto di Neanderthal: musei e preistoria*, Interiors and Museums 3, Offset, Palermo 2010, pp. 25-31.

nell'allestimento dell'ampia collezione archeologica del museo.

L'idea generale, fortemente portata avanti dal Direttore del museo, Rafael Azuar Ruiz, è quella che i nuovi strumenti tecnologici, al servizio della narrazione archeologica, non devono sostituire quelli tradizionali, ma integrarsi con essi. Se, ben coordinate, le nuove tecnologie possono garantire una sperimentazione in grado di potenziare il messaggio da comunicare al pubblico e possono collaborare alla realizzazione di un allestimento che ponga la collezione archeologica in forte rilievo, senza insistere sulla comunicazione dei dati. Per tale ragione, non a caso, il progetto museografico è stato affidato alla GPD (General Producciones y Diseño de Sevilla), il cui direttore creativo, lo scenografo e artista visuale Boris Micka, è ormai considerato fra i massimi esperti mondiali dell'integrazione fra arti audio-visive ed esposizioni museali¹⁶.

Come lo stesso Boris Micka dichiara *a poco se non escapa que actualmente vivimos una época complja en cuanto al concepto del Museo. El público es cada vez más selectivo, más sensible, más acaparador de cultura [...]. El visitante de nuestros Museos busca la sorpresa y la originalidad, pero no olvida la base cultural y didáctica que en la actualidad debe más que nunca. Nos vemos sumergidos en la voráGINE de la tecnología como la vía natural de engradecimiento de un contenido muchas veces no myu pensado y contrastado*¹⁷.

L'esposizione museografica del MARQ è organizzata secondo un ordine cronologico e ripercorre la storia della città di Alicante e del suo patrimonio archeologico, a partire dalla preistoria fin al XX secolo, precisamente, fino al 1932, data di inaugurazione del museo. Contestual-

16 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», in A. SPOSITO (cur.), *Agathòn 2010*, Offset, Palermo 2010, p. 31. Micka (Kromeriz, 1962), dopo avere curato numerosi spettacoli e multimedia permanenti si è dedicato alla museografia, realizzando *El Pabellon del Vino*, e *El Misterio de Jerez y el Palacio del Tiempo* nel Museo de los Rejoles di Jerez de la Frontera (2001), cui hanno fatto seguito alcune mostre, fra le quali *Mayans and the Solitude of Reason* (Valencia, 2002), *La Ciencia en Al-Andaluz* (Granada, Parque de la Ciencia, 2003), e *El splendor de los Omeyas* nel congiunto archeologico di Madinat Al-Zahra di Cordoba (2001) e l'allestimento di musei come il Museo del Almendro de Jijona, Alicante (2003), il Museo Valenciano de la Ilustración y de la Modernidad (Valencia 2001) e il Museo de Historia di Valencia (2002). La fama è giunta con il Museo Arqueológico Provincial de Alicante (2003) che ha vinto il Premio Emya nel 2004. Ad esso hanno fatto seguito il Pabellón de España all'esposizione Universale di Aichi (Giappone, 2004-2005), il Museo Arqueológico Provincial de Almería (2006), l'allestimento del Museo Nacional de Arqueología Subacuática (Cartagena, 2007 e ss.) e di quello della Navegación (Cartagena, 2009-2010), entrambi su progetto di Guillermo Vázquez Consuegra. Ad Atene ha realizzato la sezione *Scenes from daily life in antiquity* nel Museo di Arte Cicladica (2008). In un nuovo edificio progettato da Alberto Campo Baeza, Micka ha realizzato l'allestimento del Nuevo Centro Cultural y Museo de la Memoria de Andalucía CajaGranada a Granada. Si è inoltre aggiudicato la realizzazione del nuovo Museo de la Industria di Madrid, degli apparati audiovisivi per il Museo de las Artes Audiovisuales di Alzira e del museo della Storia degli Antichi Giochi Olimpici ad Olimpia. Recentemente ha riscosso grande successo la sua mostra *De Byzance à Istanbul* presentata alle Galeries Nationales del Grand Palais di Parigi. Un curriculum aggiornato al 2005 si può vedere in *Tecnologías para una Museografía Avanzada*, encuentro interregional Icom/España (Madrid, 2005), Icom/España, Madrid 2006, p. A11.

17 - B. MICKA, *Diseño y Contenido: un déficit equilibrio*, "Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales", 5, (2000), p. 105-106.

area above the exhibits, as well as the dark floor, is decorated with a profusion of graphics reminiscent of geometric patterns on Iberian pottery. At the end of the room there is a space devoted to a multimedia presentation, where a film recreates the cremation rites and burials. The filmed images are projected on to a translucent screen behind which there are various objects found inside the tombs, which become visible when the projections are temporarily interrupted. On the one hand, this system possesses considerable immediacy in the transmission of historic and archaeological messages, and, on the other hand, it can trigger off profound reflection about cremation (which is still practiced) as something from a remote and distant past.

The visit continues with a room dealing with the Roman domination. This room is divided into three large areas and shows the process of Romanization of the Iberian Peninsula, particularly around Alicante on the Mediterranean coast and also looks, in some depth, at themes directly related to Roman culture. The most interesting parts of this exhibition are certainly those regarding the founding, on the Tossal de Manises, of the colony of *Lucentum*, (i.e. the ancient Roman city of Alicante, q.v. notes by Giorgio Faraci in this same volume) and also the very interesting description of the citadel of Ileta Dels Banyets, the archaeological remains of which are well preserved and well exhibited, and stand not far from the museum.

The composition of exhibits is what mainly characterizes this room and what is most attractive for the visitor. The communication of information takes place simultaneously on three levels: the impressive glass cases display fragments and original items on a shelf, interspaced with captions and explanations; fragments reconstructed as copies or objects found during archaeological excavations are on display in a space between the actual display-case and the end wall.

As a backdrop to the display-cases, moving murals (each one about 18 meters long) reproduce, through the eyes of a traveler, alternating scenes from daily life in the city and in Roman houses. The first scene (*Lucentum abhinc anno duomilia*), in fact, reconstructs the city of Lucentum virtually, as it would have looked almost two thousand years ago; the second (*Urbs ad Mare Nostrum spectans*) shows the same scene, but viewed from a boat out at sea, in order to help one understand the location and its importance in the Mediterranean basin; in the third scene (*Ad oppidi portam*), once the traveler has landed, he goes up the hill towards the city, passing through the eastern gate (the only one excavated so far), showing off its defensive might. The fourth scene (*In vico*) is set in a street that, back in the thirties, the archaeologist Figueras Pacheco called *Calle de Popilio*, based on graffiti with this name found *in situ*. It provides information about the lay-out of a Roman city and describes typical local street-life with its shops, *tabernae* and public buildings (e.g. baths). The fifth scene in the video is actually set inside the (*In thermis*), the baths appearing to us in their classical typological configuration. In the next scene (*In Foro*), the traveler has arrived at the Forum, rebuilt in all its glory. Here it is possible to observe the ancient Romans, dressed in clothes typical of the period. In the seventh scene (*Domi*), the visitor has reached the end of his first day, and the following day he goes to meet a prominent local citizen in his own home.

In this way the video provides us with important architectural information regarding the *domus* with peristyle, as in this case, or curious local customs, such as the morning greeting that the master or mistress exchanged with their servants. Reaching the final stages of this trip to *Lucentum*, *In villa* e *In vivario*, the film's protagonist, after seeing the main sights of the city, heads towards the countryside. Here it is possible to glimpse numerous *villae rusticae*, with their different architectural configurations corresponding to the wealth of the owners or to see how the fish are farmed in the fishponds of la Ileta Dels Banyets (formerly *Portus Ilicitanus*) before being salted in the farms of sazones and sold as far away as Rome.

The film ends with the traveler boarding his departing boat, leaving behind ancient Lucentum,

mente, a scopo didattico, ma, soprattutto, per evidenziare il fondamento scientifico delle informazioni fornite al pubblico, vengono spiegati tre diversi metodi di scavo archeologico, uno di archeologia urbana, uno di archeologia da campo e uno di archeologia subacquea. La visita comincia da un grande spazio quadrato: a destra, su un grande schermo, con cui si può interagire, attraverso una *consolle*, vengono illustrati i vari siti archeologici che fanno parte della provincia di Alicante, gestiti dallo stesso museo, e che sono compresi tutti all'interno dello stesso progetto di valorizzazione del patrimonio; sulla parete di fianco, una grande planimetria colorata illustra le diverse aree del vestibolo, distinte tra spazi destinati alle esposizioni permanenti e ambienti destinati a quelle temporanee. Al centro si trova la prima vera postazione interattiva: i visitatori si siedono su alcune panche di forma semicircolare di fronte ad uno schermo che proietta un filmato, *Olas en el cielo*, sulla storia della città e della collezione archeologica; un pannello di legno inarcato verso il soffitto, riflette, attraverso degli specchi, le immagini trasmesse dal video, regalando una completa emozione immersiva.

Su un lungo vestibolo, interamente caratterizzato nelle parti superiori delle pareti da gigantografie che riproducono segni grafici riducibili alla ceramica alicantina, si distribuiscono, a destra gli ambienti dedicati alla ricostruzione della storia, a sinistra quelli che ricostruiscono i metodi archeologici. Ciascun ambiente è separato dall'altro e l'invito ad entrarvi è garantito da un pannello disposto trasversalmente rispetto all'ingresso alla sala stessa. Sulla parete di sinistra, negli intervalli di spazio tra gli ingressi alle sale, si trovano diversi giochi didattici *hands-on* per intrattenere i bambini: frammenti di un'epigrafe da ricomporre nella sua interezza; monete che, scorrendo su un binario di acciaio, si devono ordinare cronologicamente; ricostruzioni di crani da toccare; cocci di ceramiche con cui giocare.

La prima sala, quella dedicata alla preistoria, racconta delle prime tracce di presenza umana nel territorio di Alicante (paleolitico medio). A partire da questo periodo comincia proprio il viaggio nella sala che mira a ripercorrere la storia della popolazione indigena, illustrata attraverso l'esposizione di circa un migliaio di pezzi archeologici distribuiti secondo tre aree tematiche: la caccia, l'agricoltura e la pastorizia insieme alla prima metallurgia. Un *touch screen* posto all'ingresso permette di individuare i siti preistorici distribuiti nel territorio alicantino.

I frammenti archeologici originali sono contenuti dentro delle grandi, lunghe e scenografiche teche di colore nero, dietro le quali sono disposti dei pannelli. I disegni mostrano scene relative all'utilizzazione degli stessi oggetti esposti al di sotto, consentendo una lettura simultanea che richiama costantemente il reperto e l'uomo che se ne serviva o che lo aveva fabbricato.

All'interno del MARQ, infatti, il richiamo alla figura umana, in filmati o disegni, è ricorrente; certamente lo scopo è quello di puntualizzare il rapporto di discendenza diretta che c'è tra il pubblico e i personaggi storici presenti nel museo con cui il pubblico stesso possa identificarsi,



ma sicuramente tale strategia è anche intesa a creare un'atmosfera vitale e dinamica che vivacizzi la sequela dei reperti, attualizzandoli nella sincronia dei sentimenti, dei gesti, della continuità generazionale.

In questa sala, la scelta di utilizzare dei *murales*, un espediente che potrebbe forse apparire antiquato rispetto al resto delle scelte museografiche, manifesta una giusta presa di distanze dalla difficoltà di rappresentare, attraverso ricostruzioni fotografiche, i progenitori più lontani nel tempo¹⁸. Non a caso, l'unico filmato che riproduce delle azioni umane, come quelle di affilare delle punte di lancia, accendere un fuoco, lavorare le pelli piuttosto che costruire oggetti di vario tipo inquadra costantemente solo le mani di un uomo (come avviene anche nelle fotografie esposte in un altro bellissimo museo della Preistoria, quello di Les-Eyzies-de-Tayac)¹⁹, escludendo con decisione il resto del corpo. In fondo alla sala su uno schermo vengono riprodotte delle

15 - Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ). Exhibition design by Boris Micka, 2003. Freeze-frame from the movie *In vivarium on the work in the Illeta dels Bayneta piscinae* (from M. Olcina Doménech, J. Molina Lamothe and R. Pérez, 2000).

15 - Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ). Allestimento di Boris Micka, 2003. Sala de Cultura Romana. Fermo-immagine dal filmato *In vivarium relativo al lavoro nelle piscinae della Illeta dels Bayneta* (da M. Olcina Doménech, J. Molina Lamothe e R. Pérez, 2000).

18 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», cit., p. 32.

19 - Per il Musée de Préhistoire di Les-Eyzies-de-Tayac e per i suoi allestimenti, si vedano commenti e immagini in M. C. RUGGIERI TRICOLI, *Il tempo perduto di Neanderthal: musei e preistoria*, Interiors and Museums 3, Offset, Palermo 2010, pp. 25-31.



Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), the Illeta dels Banyets site. Exhibition design by Boris Micka (photo: Paola La Scala).

Alicante, Museo Arqueológico de Alicante (MARQ), il sito de la Illeta dels Banyets. Allestimento di Boris Micka (foto di Paola La Scala).



which then fades into contemporary Alicante²⁰. The synchrony is merciless, as it shows the wildcat cementation of the coast; there can be no doubt that one of the duties of urban archaeology may also be to examine the potential of places and to occasionally speculate to what extent they have been betrayed.

The films, made with the help of actors whose images were projected on to rendered backdrops, were tried out with an on-line test as part of the project *Los caminos de Peregrinus*; numerous archaeological sites participated, including the Thermae of Bath, the Director of the excavations of Septichoria Cell and the Necropolis of Pecs (q.v. article by Annalisa Lanzavolpe, contained in this volume) and the Roman Villa of Fuente Alamo²¹. This video was directed by Stephen Crew and uploaded on to the internet, obtaining excellent results.

Back again in the museum of Alicante, the public is plunged into a remote past, far back in time, but actually not so far away in space and, despite the simplicity of the scenes and the evident artificiality of the tool, the visitor commits all information to memory. Through the use of recognizable objects in glass cases and the scenes described, he in fact manages to identify with the ancient inhabitants of the city and to fully perceive the passage of time from the ancient city and its society (seen today only through its ruins) to that of today. The abundance of human images displayed in long strips above the

immagini che richiamano alla pittura parietale rinvenuta nelle caverne: durante il periodo neolitico, infatti, esistevano numerose manifestazioni artistiche rupestri, soprattutto a sfondo religioso, con soggetti dipinti di rosso sulla pareti rocciose. Ma il contatto fra strumenti innovativi e tradizionali è sempre vivo, tanto che, proprio a fianco dello schermo, si trova la ricostruzione di una parete rocciosa, che è possibile toccare, su cui sono dipinte le stesse figure.

La sala successiva è quella dedicata alla cultura iberica e mostra gli aspetti più importanti di tale popolazione in terra alicantina, mostrandone le origini, la localizzazione geografica e l'evoluzione storica. Anche in questa sala, è possibile conoscere attraverso uno schermo interattivo i siti archeologici più importanti relativi al periodo iberico.

In questo ambiente lo spazio è distinto in tre blocchi tematici, attraverso la disposizione di grandi vetrine, una posta al centro della sala e le altre due lateralmente. Di queste ultime, la prima riguarda le tipologie di insediamento, con l'esposizione di oggetti legati alla vita quotidiana e alla casa; la seconda, le attività produttive di questa popolazione, con oggetti legati alla pesca e alla produzione di ceramica. La vetrina centrale, la più suggestiva, è relativa alla religione e ai riti funerari.

Gli oggetti, esposti dentro le vetrine, sono accompagnati da didascalie e disegni che fanno loro da sfondo. La parte sovrastante gli *exhi-*

20 - For information about contents of multimedia videos cf. M. OLCINA DOMÉNECH, J. MOLINA LAMOTHE and R. PÉREZ JIMÉNEZ, *Recursos infográficos sobre Lucentum y la Illeta dels Banyets en el MARQ y in Internet*, "Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales", 5, (2000), p. 137-153.

21 - J. MOLINA LAMOTHE, M. DELGADO TORRES, S. MARTÍNEZ GARCÍA and F. J. AVILA CASASOLA, *Los caminos de Peregrinus. Patrimonio, ciudadanos y nuevas tecnologías*, "Mus-A: Revista de los museos de Andalucía", 3 (2004), pp. 159-167.



16, 17 - Opposite page: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ). Exhibition design by Boris Micka, 2003. Freeze-frame with the last scenes of farewell to *Lucentum*: top, the Roman city view from the sea; bottom, Alicante today. (from M. Olcina Doménech, J. Molina Lamothe and R. Pérez, 2000).

16, 17 - Nella pagina a fianco: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ). Exhibition design by Boris Micka, 2003. Fermo immagine con le ultime scene dell'addio a *Lucentum*: in alto, la città romana vista dal mare; in basso, la Alicante di oggi.

18 - This page: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ). Allestimento di Boris Micka, 2003. Sala de la Edad Media, detail of a showcase (photo: Paola La Scala).

18 - In questa pagina: Alicante, Museo Arqueológico Provincial (MARQ). Allestimento di Boris Micka, 2003. Sala de la Edad Media, dettaglio di una vetrina (foto di Paola La Scala).

glass cases is the consequence of the *ilustración de la vida cotidiana en las diferentes épocas* which is, according to the curators²², the main aim of the museum launched to *universalizar y globalizar nuestra arqueología*²³.

After the hall devoted to Roman culture, the visit continues by exploring the Medieval Age. This room, called *Sala de la Edad Media*, is very similar to the room dealing with Iberian culture as regards its use of space, the shape of display-cases and in the use of graphic art. However, near the end of the room a very interesting device is used to explain the passage from Islam to Christianity. At the back of a niche there is a reconstruction of a brightly lit Arab arch; suddenly, the light goes out and a crucifix is superimposed over the image of the arch (at first sight it looks like a hologram, but, in reality, the crucifix is in a hidden lateral niche, and through a system of mirrors is reflected on to a screen in front of the visitor).

The last room, regarding the Modern and Contemporary Age, covers the time span between 1500 and 1932, the year of the museum's opening. Three hundred pieces collected at various times before the archaeological excavations, are on display, dealing with issues related to politics, the economy, society and culture. The collection, in this case, is presented to the public in a very traditional

bits, così come anche il pavimento scuro, sono arricchiti da una profusione grafica che richiama ai motivi geometrici della ceramica iberica. In fondo alla sala c'è uno spazio dedicato ad una proiezione multimediale che ricrea, attraverso filmati, i riti della cremazione e del seppellimento. Questa proiezione avviene su uno schermo trasparente dietro il quale si trovano alcuni oggetti che sono stati rinvenuti all'interno delle sepolture. Essi sono visibili nel momento in cui le proiezioni vengono momentaneamente sospese. Questo sistema comporta da una parte una notevole immediatezza nella trasmissione del messaggio storico-archeologico, e, dall'altra, la capacità di innescare profonde riflessioni sulla lontananza temporale della cremazione, che è tuttora praticata.

La visita continua con la sala dedicata alla dominazione romana. Questa sala, divisa in tre grandi blocchi, mostra il processo di romanizzazione della penisola iberica e, in particolare della costa mediterranea attorno ad Alicante, approfondendo temi direttamente legati alla cultura romana. Certamente le parti più interessanti di questa esposizione sono quelle che riguardano la fondazione sul Tossal de Manises della colonia di *Lucentum*, l'antica città romana di Alicante (si vedano le note di Giorgio Faraci in questo stesso volume), e la descrizione della cittadella della *Ileta Dels Banyets*, i cui resti archeologici, bene conservati e ben musealizzati, si trovano non lontano dal museo stesso.

22 - The Head of Museum, Rafael Azuar, the Curator of Prehistoric contents, Jorge A. Soler and the Curator of Classical Antiquity, Manuel Olcina. Cf. R. AZUAR, J. A. SOLER and M. OLCINA, *El Museo Arqueológico Provincial de Alicante*, "Mus-A - Revista de los Museos de Andalucía", 5 (2005), pp. 74-79, in part. p. 74.

23 - R. AZUAR RUIZ, «Actuación e integración del MARQ en la muzealización del patrimonio arqueológico», in J. M. IGLESIAS GIL (ed.), *Cursos sobre el Patrimonio Histórico 10*, Actas de los XVI Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico (Reinosa, 2005), Un. de Cantabria, Santander 2006, pp. 79-90, in part. p. 84.

way: the small objects, such as ceramics, jewelry or cutlery, are kept in glass cases, embellished with illustrated backdrops and explanatory panels, while the larger ones, such as furniture or industrial machines, are laid out along raised platforms about 20 cm from the floor, with explanatory captions. Along the entire length of the left wall a film is projected on to a 15-metre screen, with real images from the historical period in question in the room itself, explaining how industrialization brought about a real transformation in Alicante society, from a traditional *modus vivendi*, based mainly on agriculture, to a modern life-style, based around machinery and industrial production.

What characterizes all the rooms is the creation of an intimate atmosphere. The clever and balanced use of lighting almost always spotlights the objects in the display-cases; graphic art that is well harmonized with the ambience and the delicate acoustics allow the visitor to concentrate on the object and its message in a calm and serene atmosphere.

After this trip back through time, through the history of Alicante, the visitor can visit the other three areas of the museum, those devoted to archaeology as a scientific discipline, through the re-proposal of the three types of archaeological excavation regarding different areas of intervention: urban archaeology, field archaeology and underwater archaeology.

Among its aims, the MARQ would like to develop a new kind of public, comprising active visitors, who participate willingly and are seeking much more than mere information. The main purpose of these spaces is, therefore, to convey to visitors the idea that every ambit, be it excavated or constructed, can be analyzed through archaeological methodology in different contexts; through study, analysis and eventual reconstruction any human activity carried out in those places over the centuries can be traced. To facilitate the communication of this message the exhibition techniques used are the same in all three cases: a full-scale reconstruction, in the first case that of a cave, in the second the nave of a church and in the third a Roman vessel for the transport of goods; reproduction of theatre sets: stratigraphic sections; interactive consoles. The latter, unlike the interactive aids in the other permanent rooms, not only serve to integrate the information, but have the function of actual games requiring the active participation of visitors (especially children), who, if they follow the suggested deductive process, are guided with ease towards the final result of the research. Finally, in all three spaces, one can go up a small metal staircase leading to a walkway, where it is possible to view the objects on the lower floor and to watch a short film, lasting about ten minutes (short enough not to be boring!).

On further exploring the MARQ, one might perceive many of the messages that the museum is trying to convey to the visitor, discretely and clearly, and in a variety of forms: reconstructions of archaeological excavations, large backdrops, extended displays, interactive games, virtual reconstructions of archaeological sites intersecting to transform a visit into a *experiencia de materia sensitiva*²⁴. Above all, it is evident that film communication, *esta nueva forma de entender le museo*²⁵, plays a crucial role, especially in Spain, where, at the end of the nineties, the first interactive stations were tested with the famous examples of Museo de Historia de la Ciudad de Barcelona (1998), by Micka himself, and the Cistercian monastery of Santa Creus de Cataluña (1998)²⁷. However, the essential feature of the

Ciò che caratterizza principalmente questa sala e che risulta molto suggestivo per il visitatore, è la composizione degli *exhibits*, nei quali la comunicazione delle informazioni avviene contemporaneamente su tre livelli: le scenografiche vetrine espongono su un piano i frammenti e oggetti originali, intervallati da didascalie e spiegazioni; in una sorta di intercapedine tra la vetrina stessa e la parete di fondo, sono ricostruiti come copia i frammenti così completati o vengono mostrati oggetti rinvenuti durante gli scavi archeologici. Da sfondo alle vetrine, murali animati, lunghi circa 18 metri ciascuno, riproducono, in scene diverse che si alternano, attraverso lo sguardo di un viaggiatore, estratti di vita quotidiana nella città e nelle abitazioni romane: la prima scena (*Lucentum abhinc anno duomilia*), infatti, ricostruisce virtualmente la città di Lucentum come doveva presentarsi circa duemila anni fa; la seconda (*Urbs ad Mare Nostrum spectans*) mostra la stessa, ma vista dal mare, da un'imbarcazione, per far comprendere la sua localizzazione e la sua importanza nel bacino del Mediterraneo; nella terza scena (*Ad oppidi portam*), il viaggiatore, una volta sbarcato, sale lungo la collina verso la città, a cui accede passando attraverso la porta orientale, l'unica scavata fin'ora, che ci appare in tutta la sua costruzione difensiva. La quarta scena (*In vico*) è ambientata in una strada, quella che l'archeologo Figueras Pacheco denominò, negli anni Trenta, Calle de Popilio, sulla base di un graffito con questo nome ritrovato *in situ*. Essa ci fornisce notizie relative alla configurazione urbanistica di una città romana e ci mostra la vita che si conduceva su strade di questo tipo, ove si trovavano locali commerciali, *tabernae* o edifici pubblici come le terme. Ed è proprio ambientata nelle *termae* la quinta scena del video (*In thermis*): esse ci appaiono nella loro classica configurazione tipologica.

Ecco, dunque, che, nella scena successiva (*In Foro*), il viaggiatore si trova nel Foro, ricostruito in tutto il suo splendore, dove è possibile incontrare degli antichi Romani, abbigliati con i vestiti tipici dell'epoca. Nella settima scena (*Domus*), il viaggiatore è giunto alla fine della sua prima giornata di viaggio e il giorno seguente va a trovare un'importate personaggio della città, nella sua casa; è così che il video ci dà importanti informazioni architettoniche sulle *domus* a peristilio, come in questo caso, o anche curiosità relative alla società stessa, come il saluto mattutino che il padrone di casa scambiava con la servitù. Giunti alle ultime scene (*In villa* e *In vivario*) di questo viaggio a Lucentum, il protagonista del filmato, visitati i luoghi principali della città, si spinge verso la campagna; qui è possibile scorere le *villae rusticae* che spiegano, come le diverse configurazioni architettoniche corrispondessero alla ricchezza dei diversi proprietari e come vengono allevati i pesci nelle vasche de la Ileta Dels Banyets, allora Portus Ilicitanus, per essere poi salati nelle fattorie di *salazones* e rivenduti fino a Roma. L'intero filmato termina con la risalita sulla sua imbarcazione del viaggiatore che si allontana, lasciandosi alle sue spalle l'antica Lucentum che trascolora nella contemporanea Ali-

24 - To the possibility to *enseñar a los escolares la vida de los pobladores de nostra tierras desde sus cominzos* allude R. AZUAR RUIZ and A. SÁNCHEZ PÉREZ, *El MARQ, un museo joven para jóvenes, "Verdolay"*, 9 (2005), pp. 393-406, in part. p. 399.

25 - R. AZUAR RUIZ, *Nuevas Tecnología aplicadas a la exposición permanente*, pag 102.

26 - B. MICKA, «Actualidad del Museo», in *Tecnologías para una Museografía Avanzada*, cit., p. A.10. For a history about the use of videos in the Spanish museums cf. R. AZUAR RUIZ, «La imagen como medio de difusión en los museos arqueológicos», in J. M. IGLESIAS GIL (ed.), *Cursos sobre el Patrimonio Histórico 11*, Actas de los XVII Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico (Reinosa, 2006), Servicios de Publicaciones de la Universidad de Cantabria, Santander 2007, pp. 49-60.

27 - It is possible to study it in M. C. RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose*, cit. p. 125.



19 - Museo Arqueológico Provincial de Almería (MAL). Architectural design by Ángela García Paredes and Ignacio García Pedrosa, 2006. The outside.

19 - Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Progetto architettonico di Ángela García Paredes e Ignacio García Pedrosa, 2006. L'esterno.

cante²⁰. La sincronia è impietosa, poiché mostra la selvaggia cementificazione della costa, ma non c'è dubbio che uno dei compiti dell'archeologia urbana possa anche essere quello di approfondire le vocazioni dei luoghi e di chiedersi, talvolta, quanto esse siano state tradite.

I filmati, realizzati con l'ausilio di attori le cui immagini sono state proiettate su sfondi renderizzati, sono stati testati con una prova *on line* inserita nel progetto *Los caminos de Peregrinus*, cui hanno partecipato numerosi siti archeologici, fra i quali le Terme di Bath, l'Amministrazione degli scavi della Cella Septichoria e della Necropoli di Pecs (si vedano nell'articolo di Annalisa Lanzavolpe contenuto in questo volume), la Villa Romana di Fuente Alamo²¹. Si trattava di un video diretto da Stephen Crew, e messo su Internet con ottimi risultati.

Nonostante la semplicità delle scene e l'evidenza della artificialità dello strumento - e torniamo al museo di Alicante - il visitatore, immerso in un'atmosfera lontana nel tempo, ma, in fondo, non tanto lontana nello spazio, memorizza tutte le informazioni; riesce, infatti, attraverso l'utilizzo degli oggetti riconoscibili nelle vetrine e tramite le scene descritte, a percepire a pieno il passaggio temporale dalla antica città, di cui oggi è possibile ammirare solo i resti, e della sua società a quella di oggi, identificandosi negli antichi abitatori della città. La dovizia di immagini umane presenti nei lunghi nastri al di sopra delle vetrine è infatti la conseguenza di quella *ilustración de la vida cotidiana en las diferentes épocas* che costituisce, a detta degli stessi curatori²², l'obiettivo fondamentale del museo, lanciato a *universalizar y globalizar nuestra arqueología*²³.

Conclusa la sala dedicata alla cultura romana, la visita continua alla scoperta dell'età medievale; questo ambiente, la cosiddetta *Sala de la Edad Media*, si presenta, nella configurazione spaziale, nella conformazione delle vetrine e nell'utilizzo della grafica, molto vicina a quella destinata alla cultura iberica. Tuttavia, nel fondo della sala, per esprimere il passaggio dall'islamismo alla religione cristiana, viene utilizzato un espediente molto interessante: sul fondo di una nicchia si trova una ricostruzione di un arco arabo, fortemente illuminato; ad un tratto, si spegne la luce e all'immagine dell'arco si sovrappone un crocifisso (alla

20 - Per le notizie sui contenuti dei filmati multimediali cfr. M. Olcina Doménech, J. Molina Lamothe e R. Pérez Jiménez, *Recursos infográficos sobre Lucentum y la Illeta dels Banyets en el MARQ y in Internet*, "Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales", 5, (2000), p. 137-153

21 - J. MOLINA LAMOTHE, M. DELGADO TORRES, S. MARTÍNEZ GARCÍA e F. J. ÁVILA CASASOLA, *Los caminos de Peregrinus. Patrimonio, ciudadanos y nuevas tecnologías*, "Mus-A: Revista de los museos de Andalucía", 3 (2004), pp. 159-167.

22 - Il Direttore del Museo, Rafael Azuar, il Curatore della Preistoria, Jorge A. Soler e il Curatore delle Antichità Classiche, Manuel Olcina. Cfr. R. AZUAR, J. A. SOLER e M. OLCINA, *El Museo Arqueológico Provincial de Alicante*, "Mus-A - Revista de los Museos de Andalucía", 5 (2005), pp. 74-79, in part. p. 74.

23 - R. AZUAR RUIZ, «Actuación e integración del MARQ en la muzealización del patrimonio arqueológico», in J. M. IGLESIAS GIL (ed.), *Cursos sobre el Patrimonio Histórico 10*, Actas de los XVI Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico (Reinosa, 2005), Un. de Cantabria, Santander 2006, pp. 79-90, in part. p. 84.

intriguing exhibition in Alicante is not represented so much by the extensive use of varied and innovative equipment, as by the seamless integration of these with the real objects, and with a three-dimensional experience that is also "tactile" in the sector of reconstruction (as can be clearly seen in the three rooms devoted to archaeology in its various forms of investigation).

The MARQ is an ambitious project, which puts objects on display with various methods and instruments and which is not limited to using new communication technology, but exploits it to reinforce the narrative discourse, thus taking the visitor towards a new concept of museum. This is a museum that uses innovative tools to create, rebuild, and contextualize objects to render more comprehensible an interpretation of the past, which otherwise emerges through mute and fragile archaeological documents and finds. Defined by its director as a meta-museum, this is where the variety of styles and the use of new media are combined with images, sounds, written texts, which are positioned exactly halfway between the narratives themselves and an ever more active and participatory general public.

As Maria Clara Ruggieri points out²⁸, these strategies place the Museum of Alicante and its exhibitions in an extremely important museological position, especially if re-assessed in the context of recent archaeological museums in Spain, which have too often focused their strategies on the concepts of wonder and grandeur, by following the trend of excelencia turística so characteristic of museums in contemporary Spain (the so-called Bilbao effect), particularly with regard to archaeological musealisation.

The Provincial Archaeological Museum of Almería (MAL).

A few years after the completion of the MARQ, Boris Micka found himself facing a completely different problem, which obliged his scenographic vein and his skill in creating strongly historicized contexts, to find a fresh expressivity: the design of the Provincial Archaeological Museum of Almería (MAL, 2006)²⁹, a work that, despite considerable differences with the multi-award-winning museum of Alicante, is now considered to be in the avant-garde of Spanish archaeological musealisation. This new museum is situated inside a much smaller building than the San Juan Hospital and is wholly contemporary, being the result of the work of a very active pair of architects, Ángela García Paredes and Ignacio García Pedrosa.

Micka was much more moderate than previously and, supported by his famous collaborator Amaya González (involved in almost all the museums signed by *General de Producciones y Diseño*), overcame all competition for the award of the museum project, including that of the designer David Pérez García, who we shall be mentioning shortly with regard to his Archaeological Museum in Elche/Elx.

As far as we can see from the proposed project, Perez's idea was much closer to the concept of an involving museum full of gimmicks, similar to the one in Alicante, than the present museum. The special touch of Pérez is especially noticeable in his clever use of light, in his predilection for translucent and screen-printed walls (with evanescent images of people, animals and decorations), in his fondness for small and intimate spaces, and in his tendency to constantly represent human faces on a large scale. All in all, these are magical and fascinating contexts, marked indelibly by a *hispanidad* that ma-

vista esso si manifesta come un ologramma, in realtà il crocifisso si trova in una nicchia laterale, nascosto, ed attraverso un sistema di specchi si riflette su uno schermo posto frontalmente al visitatore).

L'ultima sala, quella dell'Età Moderna e Contemporanea, interessa l'arco temporale compreso tra il 1500 e il 1932, anno di inaugurazione del museo. Attraverso l'esposizione di circa trecento pezzi raccolti in epoca precedente a quella degli scavi archeologici, si illustrano aspetti relativi alla politica, all'economia, alla società e alla cultura; la collezione, in questo caso, è presentata al pubblico in maniera molto tradizionale: gli oggetti piccoli, come le ceramiche, i gioielli o le stoviglie, sono contenuti dentro le vetrine, arricchite da fondali illustrati e da pannelli esplicativi, quelli più grandi, come i mobili o le macchine industriali, sono disposte lungo pedane rialzate di circa 20 centimetri dal pavimento, accompagnate da didascalie illustrative. Lungo la parete sinistra di tutta la sala su uno schermo di circa 15 metri viene proiettato un filmato, realizzato con immagini reali, sul periodo storico affrontato nella sala stessa e mostra come l'industrializzazione abbia provocato una vera e propria trasformazione della società alicantina da un *modus vivendi* tradizionale, basato principalmente sull'agricoltura, ad uno moderno, fondato sulle macchine e sulla produzione industriale.

Quello che caratterizza tutte le sale è la ricreazione di un ambiente intimo: l'uso sapiente ed equilibrato dell'illuminazione, quasi sempre solo puntuale sugli oggetti dentro le vetrine, una grafica ben armonizzata con l'ambiente e delicate sonorità permettono che il visitatore resti concentrato sugli oggetti e sul messaggio costruito attorno ad essi in un'atmosfera contenuta e serena.

Conclusa la visita della parte che propone un viaggio attraverso la storia di Alicante, il pubblico può visitare le altre tre aree del museo, quelle dedicate all'archeologia come disciplina scientifica, attraverso la riproposizione di tre tipi di scavo archeologico, che riguardano tre ambiti di intervento diverso: l'archeologia urbana, l'archeologia da campo e l'archeologia subacquea.

Il MARQ si pone, tra i suoi obiettivi, quello di contribuire alla formazione di un nuovo tipo di pubblico, composto da visitatori attivi che partecipano e che sono interessati a cercare molto di più che semplici informazioni. La finalità principale di questi spazi è, dunque, quella di trasmettere al pubblico che ogni ambiente, scavato o costruito, si può analizzare attraverso la metodologia archeologica anche in diversi contesti: attraverso lo studio, l'analisi e l'eventuale ricostruzione è possibile risalire all'attività umana svolta in quei luoghi nel corso dei secoli. Per facilitare la comunicazione di questo messaggio le tecniche espositive utilizzate sono le stesse nei tre casi: una ricostruzione a scala reale, nel primo caso di una grotta, nel secondo la navata di una chiesa e nel terzo una imbarcazione romana per il trasporto di merci; ambientazioni scenografiche riprodotte; sezioni stratigrafiche; *consolle* interattive. Queste ultime, a differenza dei supporti interattivi presenti nelle altre sale permanenti, non servono solo ad integrare le informazioni,

28 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», cit.

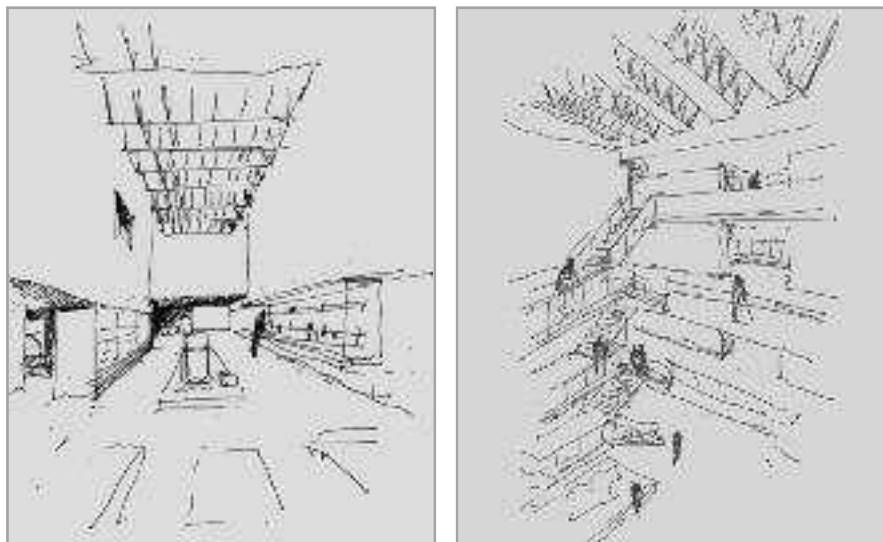
29 - A. CAPITEL, *Museo de Almería, Almería*, "Arquitectura", 328 (2002), pp. 8-11; J. I. LINAZASORO, *Museo de archeologia, Almería, Spagna 2003*, "Casabella", 726 (2004), pp. 36-45; M. SPRING, *Dig that museum; Architects: Paredes Pedrosa Arquitectos*, "Building", 8342 (2004), pp. 22-23; *Museo Arqueológico, Almería: Archaeological Museum Paredes & Pedrosa*, "AV Monograph", 105-106 (2004); J. M. LOSADA e B. MARTÍNEZ DÍAZ, «Arquitectura y museos: la relación entre espacios y funciones», in J. M. IGLAESIAS GIL, *Cursos sobre el Patrimonio Histórico 5*, Actas de los XI Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cantabria, Santander 2001, pp. 67-88, in part. pp. 79-81; A. PAREDES and I. PEDROSA, *El proyecto arquitectónico del Museo de Almería*, "Mus-A - Revista de los Museos de Andalucía", 4 (2004), pp. 54-60.

20, 21 - Top, Museo Arqueológico Provincial de Almería (MAL). Architectural design by Ángela García Paredes and Ignacio García Pedrosa, 2006. Sketches of a room and of the main stairs (from *Premio Andalucía de Arquitectura 2008*, dossier).

20, 21 - In alto: Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Progetto architettonico di Ángela García Paredes e Ignacio García Pedrosa, 2006. Schizzi di una sala e delle scale principali (da *Premio Andalucía de Arquitectura 2008*, dossier).

22 - Below, Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Architectural design by Ángela García Paredes and Ignacio García Pedrosa, 2006. Plans (from *Premio Andalucía de Arquitectura 2008*, dossier).

22 - In basso: Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Progetto architettonico di Ángela García Paredes e Ignacio García Pedrosa, 2006. Piante (da *Premio Andalucía de Arquitectura 2008*, dossier).



ma hanno la funzione di veri e propri giochi che necessitano della partecipazione attiva dei visitatori, in specie i bambini²⁴, i quali, se seguono il processo deduttivo proposto, sono spinti a giungere al risultato finale della ricerca. Infine, in tutti e tre gli ambienti, con una piccola scala metallica, si accede ad un passerella che permette di contemplare dall'alto gli oggetti che si trovano nel piano inferiore e di prendere visione di un filmato, della durata di circa dieci minuti (il tempo adeguato per non risultare noioso).

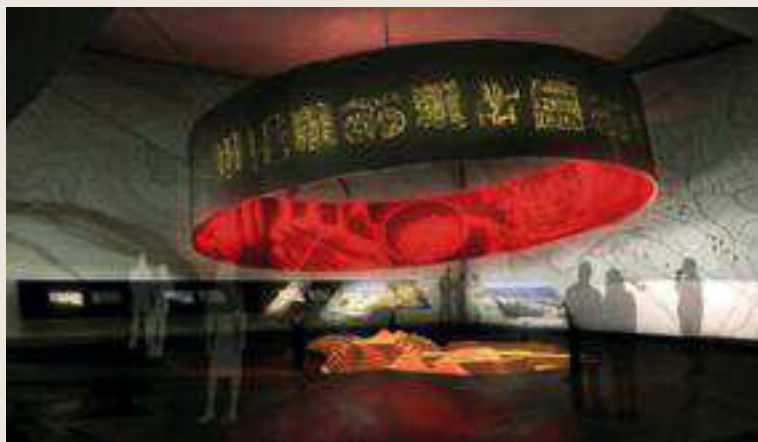
Durante il corso dell'esplorazione del MARQ, tanti sono i messaggi che il museo riesce a trasmettere al visitatore, con discrezione e comprensibilità, attraverso linguaggi diversi: ricostruzioni di scavi archeologici, grandi scenografie, lunghi espositori, giochi interattivi, ricostruzioni virtuali di siti archeologici o ambienti, si intersecano per convertire la visita in una *esperienza de materia sensitiva*²⁴. Soprattutto, emerge il ruolo fondamentale tenuto dall'uso della comunicazione filmica, *esta nueva forma de entender le museo*²⁵, la quale gode in Spagna di particolare attenzione, fin da quando, alla fine degli anni Novanta, vennero sperimentate le prime postazioni interattive con gli esempi famosi del Museo de Historia de la Ciudad di Barcellona (1998), dello stesso Micka, e del monastero cistercense de Santa Creus de Catalunya (1998)²⁶. La caratteristica essenziale dell'intrigante allestimento di Alicante non è costituita, tuttavia, dall'uso massiccio di media variamente innovativi, quanto dalla perfetta integrazione di questi ultimi con gli oggetti *veri*, e con il permanere di un'esperienza tridimensionale e "tattile" anche nel settore delle ricostruzioni, come ben si vede nelle tre sale dedicate all'archeologia nelle sue varie forme di indagine.

Un progetto ambizioso, dunque, quello del MARQ, che espone oggetti diversi con metodi e strumenti diversi, che non si limita ad utilizzare le nuove tecnologie di comunicazione, ma le sfrutta fino in fondo per potenziare il discorso narrativo trasportando il visitatore verso un concetto nuovo di museo. Un museo che ricorre agli strumenti innovativi per creare, ricostruire, contestualizzare gli oggetti e per rendere più comprensibile l'interpretazione di un passato, che, diversamente, si manifesta attraverso i muti e fragili reperti-documenti archeologici. Un meta-museo, come lo definisce il suo direttore; un museo, cioè, in cui la varietà di linguaggi e l'utilizzo dei *new media*, che si combinano con immagini, suoni, fonti scritte, si pongono perfettamente a metà strada tra la narrazione stessa e il pubblico, che diventa sempre più attivo e partecipativo.

24 - Alla possibilità di *enseñar a los escolares la vida de los pobladores de nuestra tierra desde sus comienzos* alludono R. AZUAR RUIZ e A. SÁNCHEZ PÉREZ, *El MARQ, un museo joven para jóvenes*, "Verdolay", 9 (2005), pp. 393-406, in part. p. 399.

25 - R. AZUAR RUIZ, *Nuevas Tecnología aplicadas a la exposición permanente*, pag. 102.

26 - B. MICKA, «Actualidad del Museo», in *Tecnologías para una Museografía Avanzada*, cit., p. A.10. Per una storia dell'uso dei filmati nei musei spagnoli cfr. R. AZUAR RUIZ, «La imagen como medio de difusión en los museos arqueológicos», in J. M. IGLESIAS GIL (ed.), *Cursos sobre el Patrimonio Histórico 11*, Actas de los XVII Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico (Reinosa, 2006), Servicios de Publicaciones de la Universidad de Cantabria, Santander 2007, pp. 49-60.



23, 24, 25, 26 - David Pérez, renderings made for the competition on the exhibition design of the Museo Arqueológico Provincial de Almería (MAL). Courtesy of David Pérez.

23, 24, 25, 26 - David Pérez, restituzioni al computer realizzate per il concorso relativo all'allestimento del Museo Arqueológico Provincial de Almería (MAL). Per gentile concessione di David Pérez.

nages to struggle through the ages whilst maintaining its unmistakable decorative imprint³⁰.

Micka had to work in a context of contemporary architecture in Almería where he was unable to employ his usual play of colored lights in darkened environments, and this undoubtedly entailed a change of prospect, together, we believe, with a correct intention, without contradiction, to favour the clear and luminous spaces imagined by the architects. As a result the MAL is just as much an infographic museum as the previous one, but less rich in reconstructions and less integrated in the co-habitation of "tactile" reality and "visual" virtual reality.

On the contrary, the rigorous climate, which could have proved to be forbidding, provided instances of "concrete" reconstruction through an intelligent use of contemporary art with several fascinating installations. This oft-used device, especially in archaeological museums in England, is here applied with great museological intelligence, with perfect adherence to museological and communicative needs, to explain the sense of epoch-making continuity. Among the installations that are particularly striking, right at the entrance to the museum, there is the so-called *Nube di Siret*, a real cloud of old photographs, hanging from the ceiling, taken by the archaeologist Luís Siret³¹, as a poetic appeal to the origins of the museum and to the work of the nineteenth-century academic scholars.

El proyecto, as the museum curator Miguel Ángel Fernández López writes, *planteaba respuestas a la necesidad de conjugar un espacio previamente definido con una impronta arquitectónica muy poderosa, y un programa museológico caracterizado por su singular especificidad*³². These considerations are more than sufficient to explain the substantial differences between Micka's project and all his others, which have a more consistent and recognisable style.

In fact, it is the whole philosophy of this museum that is very different, a consideration that leads us to single out necessarily the fundamental role, in all museum exhibitions, that is not carried out by architects or by exhibition designers, but by curators, who are the principal figures in choosing the themes that govern progress and determine the overall climate. As Maria Clara Ruggieri observes with regard to this museo³³, the fundamental question as to whether the conservator is not or does not claim to be *un museologo con un nome diferente, is always valid in spite of the numerous voices of opposition*³⁴.

In the case of Almería, the philosophy of the museum - *sugerente y conceptual*³⁵ - should be interpreted as an exaltation of archaeology as a science, a concept often dismissed by those who are more interested in *everyday life* and a humanizing communication of archaeological finds; this philosophy is always intensely present in the minds of curators, archaeologists and scientists. However, even in an example in which the distancing from the scenographic redundancy typical of MARQ is so obvious, the concept of linking the remote past, especially through the physical presence of interpreters of historical events, is not absent. In this specific case, the museum has a rigour that might suggest a certain inability to move and involve the visitor, but in the search for artistic effect (*instalación artística*), it achieves rare moments of poetry, as, for example, in the combined representation of the

Queste strategie, nota Maria Clara Ruggieri²⁸ - pongono il Museo di Alicante ed i suoi allestimenti nell'ambito di una prospettiva museografica affatto particolare, specialmente se rivisitata nel quadro dei recenti e recentissimi musei archeologici spagnoli, i quali hanno troppo spesso incentrato le loro strategie su concetti di meraviglia e di *grandeur*, seguendo quel *trend di excelencia turística* così caratteristico delle intraprese museali della Spagna contemporanea (il cosiddetto *Bilbao effect*), con particolare riguardo proprio al settore della musealizzazione archeologica.

Il Museo Arqueológico Provincial de Almería (MAL).

Qualche anno dopo la realizzazione del MARQ, Boris Micka si trova ad affrontare un problema affatto diverso, che costringe la sua vena scenografica e la sua attitudine a ricreare contesti fortemente storicizzati, a trovare una diversa espressività: il progetto del Museo Arqueológico Provincial de Almería (MAL, 2006)²⁹, opera che, nonostante le forti differenze dal pluripremiato museo di Alicante, è ormai considerata all'avanguardia della musealizzazione archeologica spagnola. Questo nuovo allestimento si colloca all'interno di un edificio molto più piccolo dell'Ospedale San Juan e del tutto contemporaneo, essendo il frutto del lavoro di un duo di architetti assai attivi come Ángela García Paredes e Ignacio García Pedrosa.

Un Micka assai più sobrio di quello che abbiamo già incontrato e affiancato dalla sua nota collaboratrice Amaya González, presente in quasi tutti i musei firmati dalla General de Producciones y Diseño, ha battuto, nel concorso relativo, il progetto del *designer* David Pérez García, del quale fra poco diremo a proposito del museo archeologico di Elche/Elx.

A quanto possiamo intuire dagli elaborati proposti, le idee di Pérez erano assai più vicine al concetto di un museo coinvolgente e ricco di trovate, simile a quello stesso di Alicante, di quanto non appaia il museo attuale. Il tocco particolare di Pérez si nota specialmente nell'abile uso della luce, nella predilizione per pareti translucide, serigrafate con apparizioni evanescenti di persone, di animali e di decori, nel gusto per spazi ridotti e intimi, e nella costante tendenza a rappresentare volti umani a grande scala. Nell'insieme, contesti magici e affascinanti, nel segno di una *hispanidad* che sa scavalcare i secoli mantenendo la sua

27 - Lo si può vedere in M. C. RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose*, cit, p. 125.

28 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», cit.

29 - A. CAPITEL, *Museo de Almería, Almería*, "Arquitectura", 328 (2002), pp. 8-11; J. I. LINAZASORO, *Museo di archeologia, Almería, Spagna 2003*, "Casabella", 726 (2004), pp. 36-45; M. SPRING, *Dig that museum; Architects: Paredes Pedrosa Arquitectos*, "Building", 8342 (2004), pp. 22-23; *Museo Arqueológico, Almería: Archaeological Museum Paredes & Pedrosa*, "AV Monograph", 105-106 (2004); J. M. LOSADA e B. MARTINEZ DIAZ, «Arquitectura y museos: la relación entre espacios y funciones», in J. M. IGLAESIAS GIL, *Cursos sobre el Patrimonio Histórico 5*, Actas de los XI Cursos Monográficos sobre el Patrimonio Histórico, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Cantabria, Santander 2001, pp. 67-88, in part. pp. 79-81; PAREDES PEDROSA, *El proyecto arquitectónico del Museo de Almería*, "Mus-A - Revista de los Museos de Andalucía", 4 (2004), pp. 54-60.

30 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», cit.

31 - Luís Siret, a Belgian mining engineer (Sint-Niklaas-Waas, 1860 – Almería, 1934), was the father of archeology Celtic in Spain and one of the pioneers for the introduction in Spain of modern methods of excavation.

32 - M. A. FERNÁNDEZ, et ALII, *El Museo de Almería. La tecnología al servicio de la Arqueología*, "Mus-A - Revista de los Museos de Andalucía", 7 (2006), num. mon. *La Arqueología y los Museos*, pp. 60-66, in part. p. 64.

33 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», cit.

34 - A. M. LOUSADA, *Conservador e Museólogo: abordagem de conceitos*, "Cadernos de de Estudos de Socio-Museologia", ISMAG/ULLHT, Un. Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 1 (1993), pp. 29-34.

35 - A. D. NAVARRO, «El Museo de Almería», in L. AVELLA (coord.), *Ponencias. Segundo Encuentro Internacional de Tecnologías en museografía* (Zaragoza, 25-27 septiembre 2006), ICOM-España, Zaragoza 2007, pp. J1-11, in part. p. J10 and A. GONZÁLEZ, «El Museo de Almería», therein, pp. J 13-23.



27 - Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Exhibition design by Boris Micka and General de Producciones y Diseño (2006). Hall: the *Nube de Siret*, in honor of the archaeologist Luis Siret. The *Cloud* is done with photographs of artifacts.

27 - Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Allestimento di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2006). Hall: la *Nube de Siret*, in onore dell'archeologo Luis Siret. La *Nube* è realizzata con fotografie di reperti.

impronta decorativa inconfondibile³⁰.

Il contesto di architettura contemporanea di Almería nel quale Micka ha dovuto lavorare, impossibilitato ad usare i suoi soliti giochi di luci colorate dentro ambienti in penombra, ha indubbiamente avuto la sua parte nel mutamento di prospettiva, insieme, ci sembra, al corretto proposito di assecondare, senza contraddizioni, gli spazi tersi e luminosi immaginati dagli architetti. Per conseguenza il MAL è un museo *infografico* tanto quanto il precedente, ma meno ricco di ricostruzioni e meno integrato nella convivenza fra realtà "tattile" e virtualità "visiva".

In compenso, come meglio diremo, il clima rigoroso, che avrebbe potuto dimostrarsi scostante, trova momenti di ricostruzione "concreta" attraverso un uso intelligente dell'arte contemporanea, presente con alcune intrigantissime installazioni. Si tratta di un espediente utilizzato spesso, soprattutto nei musei archeologici inglesi, e declinato qui con grande intelligenza museografica, con perfetta aderenza alle necessità museologiche e comunicative, nell'intento di mostrare il senso della continuità transepocale. Fra le installazioni che assumono una particolare evidenza, va segnalata, fin dall'ingresso del museo, la cosiddetta *Nube di Siret*, una vera e propria nuvola, sospesa al soffitto, di antiche fotografie scattate dall'archeologo Luis Siret³¹: un richiamo poetico alle origini del museo e all'opera degli studiosi ottocenteschi.

El proyecto, scrive giustamente il Conservatore del Museo, Miguel Ángel Fernández López - *planteaba respuestas a la necesidad de conjugar un espacio previamente definido con una impronta arquitectónica muy poderosa, y un programa museológico caracterizado por su singular especificidad*³². Tali considerazioni sono più che sufficienti a spiegare le sostanziali differenze fra questo allestimento di Micka e tutti gli altri da lui realizzati, i quali presentano un linguaggio

30 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», cit.

31 - Luis Siret, un ingegnere minerario belga (Sint-Niklaas-Waas, 1860 - Almería, 1934), è stato il padre dell'archeologia celtica della Spagna e uno dei pionieri per l'introduzione in Spagna di moderni metodi di scavo.

32 - M. A. FERNÁNDEZ, et ALII, *El Museo de Almería. La tecnología al servicio de la Arqueología*, "Mus-A - Revista de los Museos de Andalucía", 7 (2006), num. mon. *La Arqueología y los Museos*, pp. 60-66, in part. p. 64.



Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Exhibition design by Boris Micka and General de Producciones y Diseño (2006). The column of the stratigraphic section (*Columna Estratigráfica*, archaeological reconstruction by Manuel Carrilero).

Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Allestimento di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2006). La colonna della sezione stratigrafica (*Columna Estratigráfica*, ricostruzione archeologica di Manuel Carrilero).



28 - Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Exhibition design by Boris Micka and General de Producciones y Diseño (2006). Room of the Millares Neolithic burial in form of a tholos (*El Mundo Simbólico y Funerario* or "Circle of Death"). Photo General De Producciones Y Diseño.

28 - Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Allestimento di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2006). Sala della sepoltura neolitica a tholos di Millares (*El Mundo Simbólico y Funerario* o "Circolo della morte"). Foto General De Producciones Y Diseño.



29 - Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Exhibition design by Boris Micka and General de Producciones y Diseño (2006). The exhibit *Nosotros*, representing the scene of a childbirth, in the room of the *Círculo de la Vida*. Also note the walls, decorated with scenes from the daily life of ancient inhabitants of Millares.

29 - Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Allestimento di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2006). L' exhibit *Nosotros*, rappresentante la scena di un parto, all'interno della sala del *Círculo de la Vida*. Si notino anche le pareti, decorate con scene della vita quotidiana degli antichi abitanti di Millares.



Almeria, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Exhibition design by Boris Micka and General de Producciones y Diseño (2006). Room devoted to the Culture of Los Millares (3.200-2.250 BC). Photo: General De Producciones Y Diseño.

Almeria, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Allestimento di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2006). Sala della Cultura de Los Millares (3.200-2.250 a.C). Foto General De Producciones Y Diseño.





30, 31 - In questa pagina: Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Exhibition design by Boris Micka and General de Producciones y Diseño (2006). Inclusion of touch screens between the exhibits.
30, 31 - Almería, Museo Arqueológico Provincial (MAL). Allestimento di Boris Micka con la General de Producciones y Diseño (2006). Inserimento di touch screens fra gli exhibits.

"Circle of Death" and "Circle of Life". The first is centred around the reconstruction of a tomb belonging to the *Conjunto Arqueológico de Millares* (Copper Age, 2700-1800 BC), the second is a depiction of contemporary *Nosotros* (a scene of childbirth in *ghost form*), since it is we ourselves who have to come to terms with our past.

This exhibition is renowned for the spectacular *Nube de Siret*, or the gigantic *Columna Estratigráfica*, thirteen meters in height, reconstructed in the centre of the stairwell in accordance with the instructions of the archaeologist Manuel Carrilero; with the exhibition the Museum of Almería also applies a particular approach that is present in many archaeological museums, especially if they are concerned with prehistory and early history: (as in the case of the Andalusian city), which is to combine the artefacts of our ancestors with objects of contemporary art and, in particular, with human figures drawn from the current art world. It is almost as if the impossibility of representing and the physical distance from our ancestors could be offset by looking to the future more than to the past. Those wire *Nosotros* which are placed in the centre of *Circulo de la Vida* of MAL, as Maria Clara Ruggieri³⁶ again writes, *aprono un cortocircuito transepocale, dando luogo ad una sincronia, che è la rappresentazione essa*

più costante e riconoscibile.

In realtà, è tutta la filosofia di questo museo che è profondamente diversa, una considerazione che ci spinge a chiamare in causa, com'è necessario, il ruolo fondamentale che in tutti gli allestimenti museali viene svolto non dagli architetti o dagli *exhibition designers*, ma dagli stessi curatori, ai quali si deve sempre, in prima battuta, la scelta del tema che dirige l'andamento generale e ne determina il clima. Come nota Maria Clara Ruggieri proprio a proposito di questo museo³³, il fondamentale interrogativo, se il conservatore non sia, o non pretenda di essere, *un museologo con un nome differente*, è sempre valido, nonostante le numerose risposte contrarie³⁴.

Nel caso di Almería, la filosofia del museo - *sugerente y concep-*

36 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», cit.

33 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», cit..

34 - A. M. LOUSADA, *Conservador e Museólogo: abordagem de conceitos*, "Cadernos de Estudos de Socio-Museologia", ISMAG/ULHT, Un. Lusófona de Humanidades e Tecnologias, 1 (1993), pp. 29-34.

stessa della musealità e - ancora una volta - dell'essenza del lavoro archeologico e del suo bisogno di dare al passato una voce che parli nel presente.

This representation demands distancing, a pause from the excess of objectivity and rationality of museum exhibitions (a typical requirement for the observer, according to Colin Renfrew³⁷) and this need can be identified with the most characteristic need of curators, which is to focus their work on the past³⁸.

Obviously, in this context, the main function of new technology is not for filmic communication, but rather for scientific information. The consoles (like some of the display cases, in fact) are nonetheless very well positioned, as in Micka's most typical style, inside exhibits, occasionally integrating with the reconstructions and models.

The Archaeological and Historical Museum of Elche (MAHE).

Much more similar to the concept of the MARQ, though projected by a different designer, is the MAHE, the *Museo Arqueológico y de Historia de Elche*³⁹, an exemplary museum from several points of view, which bases its *raison d'être* on the narrating of history through archaeological finds. Eagerly anticipated by the local population, as a sort of compensation for the removal of the famous *Dama di Elche* to the Prado Museum, it has revitalized its urban context and had a positive economic impact on the city⁴⁰.

The MAHE was inaugurated in 2006 and is situated in the historical centre of Elche /Elx, in the so-called *Alcazàr de la Señoría* (or *Altamira Palace*), a very significant building in the history of Elche.

In order to house the museum, it was extensively renovated and expanded. The exhibition was designed by David Pérez García⁴¹, a pupil of Micka's and therefore very close to him in his choices, and involves the visitor through a series of installations that are very measured in their use of showy technology (that might even be very advanced), mixing it with traditional communicational and didactic systems.

David Perez has become, in recent years, one of the most important designers of museums and exhibitions in Spain. He often calls himself an ex-designer, with the pun resulting from the "ex" emerging from the contraction of exhibition and designer; this alludes to the need to get rid of the egocentric

tua³⁵ - va interpretata come un'esaltazione dell'archeologia in quanto scienza, un concetto spesso rimosso da quanti si interessano maggiormente alla *everyday life* e ad una comunicazione umanizzante dei reperti, ma sempre intensamente presente nella mente dei curatori, archeologi e scienziati essi stessi. Tuttavia, anche in un esempio nel quale è così evidente la presa di distanze dalla ridondanza scenografica tipica del MARQ, non è assente il concetto di collegare epoche lontane soprattutto attraverso la presenza *fisica* degli interpreti della vicenda storica. In questo caso specifico, anzi, questo museo, il cui rigore potrebbe suggerire una certa incapacità di commuovere e di coinvolgere, ritrova, proprio nella ricerca dell'effetto artistico (*instalación artística*), momenti di rara poesia, come, per esempio, nella congiunta rappresentazione del "Cerchio della Morte" e del "Cerchio della Vita". Il primo ha al suo centro la ricostruzione di una sepoltura, appartenente al Conjunto Arqueológico di Millares (Età del Rame, 2700-1800 a.C.), il secondo, invece, una raffigurazione contemporanea di *Nosotros* (una scena di parto in forma *ghost*), poiché siamo appunto noi stessi che ci dobbiamo confrontare con il nostro passato.

Con quest'ultima esibizione, tanto famosa quanto la spettacolare *Nube de Siret* o la gigantesca *Columna Estratigráfica*, ricostruita in tutti i suoi tredici metri di altezza secondo le indicazioni dell'archeologo Manuel Carrilero al centro della tromba delle scale, il Museo di Almería applica anche una particolare tendenza presente in numerosi musei archeologici, specie se questi si occupano, come appunto quello della città andalusa, di preistoria o protostoria: quella, cioè, di coniugare i manufatti dei nostri progenitori con oggetti di arte contemporanea e, in particolare, con immagini umane attinte alla produzione artistica corrente. Quasi che l'irrepresentabilità e la lontananza fisica dei nostri antenati potesse essere ovviata guardando più al futuro che non al passato. Quei "Nosotros" a filo di ferro che si trovano al centro del *Circulo de la Vida* del MAL, scrive ancora Maria Clara Ruggieri³⁶, *aprono un cortocircuito transepocale, dando luogo ad una sincronia, che è la rappresentazione essa stessa della musealità e - ancora una volta - dell'essenza del lavoro archeologico e del suo bisogno di dare al passato una voce che parli nel presente*. In questa rappresentazione il bisogno di distacco, di una pausa, dunque, dall'eccesso di oggettualità e di razionalità delle esposizioni museali - che è un bisogno tipico del pubblico secondo Colin Renfrew³⁷ - si identifica con il bisogno più caratteristico dei curatori, che è quello di attualizzare il loro lavoro sul passato³⁸.

37 - C. RENFREW, *Figuring it out: the parallel visions of artists and archaeologists*, Thames & Hudson, London 2003.

38 - J. H. JAMESON JR., J. E. EHRENHARD and C. A. FINN (eds.), *Ancient Muses: Archaeology and the Arts*, Un. of Alabama Press, Tuscaloosa and London 2003.

39 - The museum (before called "Alejandro Ramos Folqués") collects archaeological finds of one of the most interesting reserve in the Valencia coast, in Almuñia, from which the important *Dama di Elche* comes; today it is conserved at the National Archaeological Museum of Madrid. The new intriguing project, in part into the Altamira Palace (Alcázar de la Señoría), is designed by the architects Rafael Navarro, Antonio Serrano Brú, José Amorós e José Juan Fructuoso. The museum was inaugurated in 2006. Cf.: R. RAMOS FERNÁNDEZ, *Elche y su dama*, "Mus-A - Revista de los Museos de Andalucía", 7 (2006), pp. 138-139.

40 - *Este museo ha sido acreedor de una adhesión popular inusitada que se ha visto además favorecida por la reciente exhibición en él de la Dama d'Elx. La reapertura del museo ha supuesto un acontecimiento revitalizador de la ciudad desde la perspectiva de la motivación cultural, hecho que se ha visto reflejado no sólo en el gran número de visitantes que ha recibido, sino en el entorno ciudadano como orgullosa expresión de la muestra expositiva que ha recogido su vida* (cf. «Un caudal enorme de historia y sentimientos ilicitanos», in *Los Grandes Museos/ The Great Museums* (Spanish Edition), Libsa, Alcobendas 2009, pp. 170-173, in part. p. 173).

41 - David Pérez García has designed various museums: the Museo de la Historia de la Villa de Monforte de Cid, with a rich and interesting archaeological section (Monforte de Cid; Alicante, 2011), the Museo del Cante de las Minas (La Unión, Murcia, 2010); the Centro de Interpretación de la Alfarería Tinajera (Villarrobledo, Albacete, 2008); the Museo del Baile Flamenco Cristina Hoyos (Sevilla, 2006); Il Museo del Vino de Navarra (Olite, 2002) and numerous exhibitions, among which we highlight *Amor al Mar. Las caracolas de Neruda* (Instituto Cervantes, Madrid, 2009), *Patrimonio Troglodítico*, exposición itinerante 2008; *Voces del Milenio, Castilla y León en el año mil* (Villalar de los Comuneros. Valladolid 2008). It is possible seeing those museums designs, and also others his projects, on personal website of David Pérez.

35 - A. D. NAVARRO, «El Museo de Almería», in L. AVELLÀ (coord.), *Ponencias. Segundo Encuentro Internacional de Tecnologías en museografía* (Zaragoza, 25-27 septiembre 2006), ICOM-España, Zaragoza 2007, pp. J1-11, in part. p. J10 e A. GONZÁLEZ, «El Museo de Almería», *ivi*, pp. J 13-23.

36 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, «Persone e oggetti nei musei archeologici: casi di studio recenti», *cit.*

37 - C. RENFREW, *Figuring it out: the parallel visions of artists and archaeologists*, Thames & Hudson, London 2003.

38 - J. H. JAMESON JR., J. E. EHRENHARD e C. A. FINN (eds.), *Ancient Muses: Archaeology and the Arts*, Un. of Alabama Press, Tuscaloosa e London 2003.



32 - Opposite page, top left: Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Project of the restoration by Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós and José Juan Fructuoso, before 2006. The outdoor square in front of the Palacio de Altamira (photo: Paola La Scala).

32 - Nella pagina a fianco, in alto a sinistra: Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Progetto del restauro di Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós e José Juan Fructuoso, prima del 2006. La piazza esterna dinanzi al Palacio de Altamira (foto di Paola La Scala).

33 - Opposite page, bottom left: Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Project of the restoration by Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós and José Juan Fructuoso, before 2006. The courtyard (photo: Paola La Scala).

33 - Nella pagina a fianco, in basso a sinistra: Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Progetto del restauro di Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós e José Juan Fructuoso, prima del 2006. La corte (foto di Paola La Scala).

34 - Opposite page, top right: Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Project of the restoration by Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós and José Juan Fructuoso, before 2006. Outside walkway (photo: Paola La Scala).

34 - Nella pagina a fianco, in alto a destra: Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Progetto del restauro di Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós e José Juan Fructuoso, prima del 2006. Passaggio esterno (foto di Paola La Scala).

35 - Opposite page, bottom right: Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Project of the restoration by Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós and José Juan Fructuoso, before 2006. The long windows of the historical section which looks at the walls of the Almohad period (photo: Paola La Scala).

35 - Nella pagina a fianco, in basso a destra: Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Progetto del restauro di Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós e José Juan Fructuoso, prima del 2006. La lunga vetrata della sezione storica che guarda le mura del periodo almohade (foto di Paola La Scala).

and aestheticizing attitudes of certain designers, which are inappropriate for a museologist. Evidently, Pérez has in mind a figure-type of the museologist as a real designer who is also a bit of 'a shaman'⁴², someone capable of magically revitalizing objects and bringing them back to life. The exhibition designer is thus a mediator between worldly things (historical and archaeological items) and otherworldly spirits (the people who made these objects and to whom they belonged). These 'spirits' still wish to communicate the meaning and value of the objects. Paradoxically, another museologist, Maria Clara Ruggieri, used a similar word to define this task, the term 'exorcism'⁴³.

On hearing these words, one might imagine a sort of esoteric rite, which, like all rituals, takes place in a 'space-other', the museum to be precise, a space apart that also needs a suitable place. The place, at least according to David Pérez, should not be too sharply-defined; any exhibition needs its own forms, languages and colors, and, if it has to respect a context that is strongly historicized, too ornate and rich in aesthetic qualities, then the fact of respecting these features might be an impediment to the smooth execution of the shamanistic ritual (*alias* exhibition of finds).

For this reason, at first Pérez himself found that he had to partially alter the expectations of the architects Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós and José Juan Fructuoso, who had restored the Altamira Palace. In the original project, in fact, the exhibition was to offer both a historical itinerary and an archaeological one, and both were to be accommodated within the ancient rooms of

42 - Our reflections on thought of Pérez arise from opportunity to have could talking with him on various occasions. See also D. PÉREZ GARCÍA, «Archaeological Museography: Presentation and Representation» in M. VAUDETTE, V. MINUCCIANI, S. CANEPA (eds.), *The Archaeological Musealization. Multidisciplinary Intervention in Archaeological Sites for the Conservation, Communication and Culture*, Allemandi & C., Turin 2012, pp. 51-60.

43 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose*, cit., p. 11 ff.

Ovviamente, in questo quadro, la funzione precipua delle nuove tecnologia non è quella della comunicazione filmica, quanto piuttosto quella dell'informazione scientifica. Le consolle, come del resto alcune delle vetrine, sono tuttavia benissimo inserite, nellos tile più tipico di Micka, all'interno degli *exhibits*, talvolta integrandosi con le ricostruzioni e i plastici.

Il Museo Arqueológico y de Historia de Elche (MAHE).

Molto più vicino alla linea di pensiero del MARQ, benché realizzato da un diverso progettista, s'inserisce il MAHE, il Museo Arqueológico y de Historia de Elche³⁹, un museo esemplare sotto diversi punti di vista, che pone al centro di tutta la sua ideazione la narrazione della storia attraverso i reperti archeologici. Molto atteso dalla popolazione locale, in una sorta di risarcimento per la sottrazione della celeberrima *Dama di Elche*, esposta al Prado, esso ha generato una generale rivalizzazione del proprio contesto urbanistico e una ricaduta economica positiva su tutta la città⁴⁰.

Il MAHE, inaugurato nel 2006, è situato nel centro storico della città di Elche/Elx e occupa il cosiddetto Alcazàr dela Señoría (o Palazzo di Altamira), un edificio molto importante nella storia di Elche. Esso, per ospitare il museo, è stato ampiamente ristrutturato e ampliato. Il percorso espositivo, allestito dal designer, David Pérez García⁴¹, allievo di Micka e per questo molto vicino alle sue scelte, coinvolge il visitatore con una serie di installazioni che molto sapientemente dosano il ricorso a tecnologie dello spettacolo, anche molto avanzate, mescolandole a sistemi tradizionali di comunicazione e di didattica.

David Pérez, un *ex-designer*, come lui stesso si definisce in un gioco di parole ove la crasi fra *exhibition* e *designer* conduce alla pre-

39 - Il museo (già museo "Alejandro Ramos Folqués") raccoglie i reperti di uno dei serbatoi archeologici più interessanti della costa valenciana, quello di Almodia, dal quale proviene la famosa *Dama di Elche*, oggi conservata al Museo Archeologico Nazionale di Madrid. L'ingrante progetto del nuovo museo, in parte all'interno del Palacio de Altamira (Alcázar de la Señoría), è dovuto agli architetti Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós e José Juan Fructuoso. Esso è stato inaugurato nel 2006. Si veda R. RAMOS FERNÁNDEZ, *Elche y su dama*, "Mus-A - Revista de los Museos de Andalucía", 7 (2006), pp. 138-139.

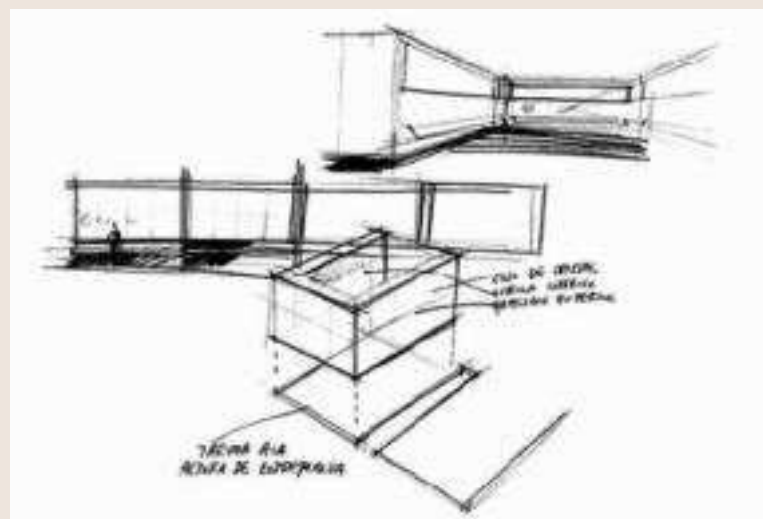
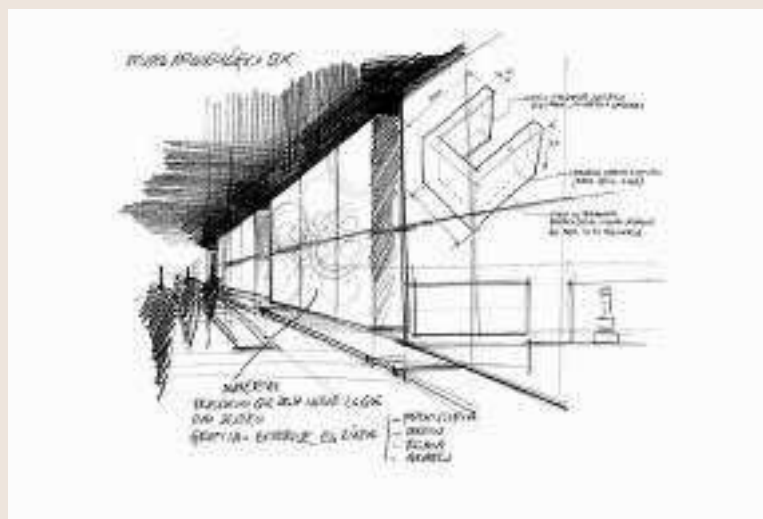
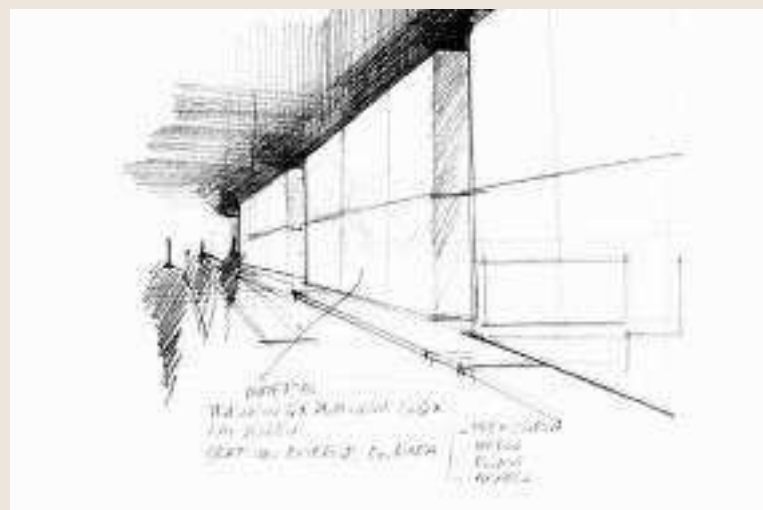
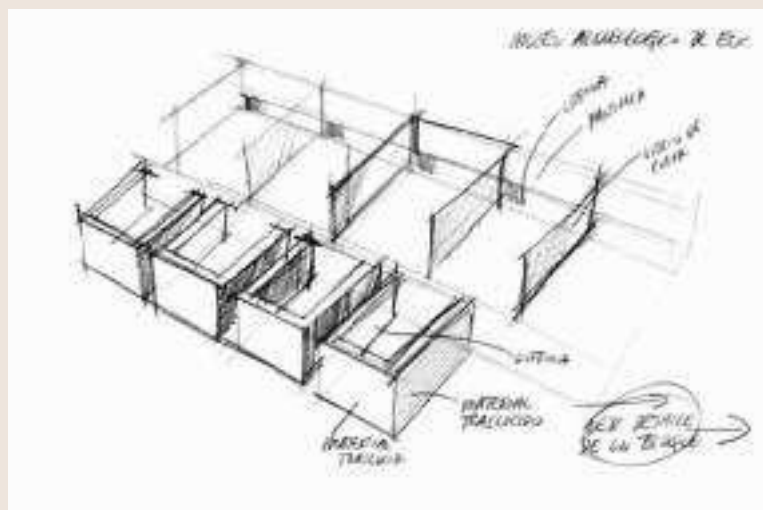
40 - *Este museo ha sido acreedor de una adhesión popular inusitada que se ha visto además favorecida por la reciente exhibición en él de la Dama d'Elx. La reapertura del museo ha supuesto un acontecimiento revitalizador de la ciudad desde la perspectiva de la motivación cultural, hecho que se ha visto reflejado no sólo en el gran número de visitantes que ha recibido, sino en el entorno ciudadano como orgullosa expresión de la muestra expositiva que ha recogido su vida* (cfr. Un caudal enorme de historia y sentimientos ilicitanos, in Los Grandes Museos/ The Great Museums (Spanish Edition), Libsa, Alcobendas 2009, pp. 170-173, in part. p. 173).

41 - David Pérez García ha al suo attivo i progetti di alcuni musei: il Museo de la Historia de la Villa de Monforte de Cid, con una ricca e interessante sezione archeologica (Monforte de Cid; Alicante, 2011), il Museo del Cante de las Minas (La Unión, Murcia, 2010); il Centro de Interpretación de la Alfarería Tinajera (Villarrobledo, Albacete, 2008); il Museo del Baile Flamenco Cristina Hoyos (Sevilla, 2006); il Museo del Vino de Navarra (Olite, 2002) e di numerose mostre, fra le quali si segnalano *Amor al Mar. Las caracolas de Neruda* (Instituto Cervantes, Madrid, 2009), *Patrimonio Troglodítico*, exposición itinerante 2008; *Voces del Milenio, Castilla y León en el año mil* (Villalar de los Comuneros, Valladolid 2008). Si vedano, insieme a numerosi altri progetti, tutti interessanti, al sito *online* di David Pérez.



36, 37, 38, 39 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Renderings. Courtesy of David Pérez.

36, 37, 38, 39 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Renderings. Per gentile concessione di David Pérez.



40, 41, 42, 43 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Sketches. Courtesy of David Pérez.
 40, 41, 42, 43 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Schizzi. Per gentile concessione di David Pérez.



the old palace. David Pérez immediately objected to this proposal, because it proposed highly typical rooms; using them would have entailed a choice between concealing the beauty of the building by highlighting the exhibition, or, on the contrary, leaving the building in its natural state to the detriment of the exhibition. As Pérez himself says, spaces and objects speak and we must listen to them; it is necessary for objects to feel comfortable within their space.

The outcome of these reflections was a choice: to create two clearly distinct sections in the museum. The historical section, tracing the growth of the city of Elche from its Arab beginnings to the current lay-out, would be housed in Altamira Palace, in a sort of consonance between the exhibited items and their surroundings. The archaeological collection, on the other hand, including finds from before the arrival of the Arabs, would be laid out in an old concrete warehouse very close to the palace. In the original project this building was meant to be the museum car-park. It is a very simple structure: a ceiling with visible concrete pillars and beams and plastered walls comprise an anonymous space that would simply act as a backdrop to a fascinating and absorbing exhibition of archaeology.

The new part, merged with the historical part of the building, has undergone restoration work and a most interesting architectural integration; to establish a link to the old building a metal roof was added, supported by pillars in *Cor-ten*, which, with their coloring, constitute a clear reference to archaeology. A glass wall was constructed, which, by shadowing the itinerary, permits one to admire the remains of the ancient wall from the Almohade period⁴⁴.

44 - Related i.e. to a Muslim Berber dynasty of the Almohads who, in the second half of the XII century and in the first of the 13th cent., dominated Elche and Spain. The Almohad period was characterized by great prosperity of the arts and architecture.

44 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Poster of the museum with the image of the *Lady of Elche*.

44 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. *Manifesto del Museo con l'immagine della Dama di Elche*.

posizione *ex*, allusiva alla necessità di dismettere gli atteggiamenti egocentrici ed estetizzanti del designer, inadatti a un museografo, è diventato, negli ultimi anni, uno dei progettisti di musei e di mostre più importanti della Spagna. Evidentemente, quel che Pérez ha in mente come figura-tipo del vero museografo è un progettista che sia anche un po' uno *sciamano*⁴², uno capace di compiere attorno agli oggetti delle magie di reviviscenza, intese a restituirli alla vita. Il museografo è dunque un mediatore tra le cose terrene (gli oggetti storici e archeologici) e gli spiriti ultraterreni (le persone che realizzano questi oggetti e alle quali essi sono appartenuti). Questi "spiriti" desiderano ancora comunicare tutto il significato ed il valore delle loro cose. Paradossalmente, un'altra museografa, Maria Clara Ruggieri, ha usato un termine molto simile per definire questo compito, il termine di *esorcismo*⁴³.

Sentendo questi termini, si immagina una sorta di rito esoterico, il quale, come tutti i riti, si svolge in uno spazio-altro, quello appunto del museo, uno spazio a parte che ha anche bisogno di un luogo

42 - Le nostre considerazioni sul pensiero di Pérez stesso nascono dalla possibilità di avere potuto parlare con lui in varie occasioni. Si veda inoltre D. PÉREZ GARCÍA, «Archaeological Museography: Presentation and Representation» in M. VAUDETTE, V. MINUCCIANI, S. CANEPA (eds.), *The Archaeological Musealization. Multidisciplinary Intervention in Archaeological Sites for the Conservation, Communication and Culture*, Allemandi & C., Torino 2012, pp. 51-60.

43 - M. C. RUGGIERI TRICOLI, *I fantasmi e le cose*, cit., p. 11 ss.



45 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Area of Iberian sculpture. In the foreground the so-called Bull Monforte, on the bottom the movie *Iberos II*, dedicated to funerary rites (photo: Paola La Scala). 45 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Area della scultura iberica. In primo piano il cosiddetto Toro di Monforte, sul fondo il filmato *Iberos II*, dedicato ai riti funerari (foto di Paola La Scala).

adatto. Tale luogo non dovrebbe, almeno secondo David Pérez, essere già di per sé troppo connotato: l'allestimento ha bisogno delle sue forme, dei suoi linguaggi, dei suoi colori, e, se dovesse tenere conto di un contesto fortemente storicizzato, troppo decorato, ricco di qualità estetiche, il fatto di rispettare queste ultime potrebbe essere d'impedimento al corretto svolgimento del rito sciamanico (*alias* allestimento dei reperti). Per questo, lo stesso Pérez si è trovato in prima battuta a dovere modificare in parte le previsioni degli architetti Rafael Navarro, Antonio Serrano Brù, José Amorós e José Juan Fructuoso che avevano restaurato il Palacio de Altamira. Nel progetto originale, infatti, l'allestimento doveva interessare sia un percorso storico che uno archeologico, ed entrambi avrebbero dovuto trovare posto all'interno degli antichi ambienti del palazzo antico. David Pérez fu subito poco favorevole a questa proposta, poiché si trattava di ambienti troppo caratterizzati e servirsi di essi avrebbe comportato una scelta tra il nascondere la bellezza dell'edificio, evidenziando l'allestimento, o, viceversa, lasciare in evidenza la natura dell'edificio a scapito dell'allestimento stesso. Come lo stesso Pérez dice, gli spazi e gli oggetti parlano e bisogna ascoltarli; è necessario che gli oggetti si sentano a proprio agio dentro gli spazi.

Il risultato di queste riflessioni fu una ben diversa scelta: quella di creare due sezioni museali chiaramente distinte. La sezione storica, che ripercorre l'evoluzione della città di Elche dalla sua fondazione araba alla formazione attuale, sarebbe stata collocata all'interno del Palacio de Altamira, in una certa consonanza cronologica fra oggetti in mostra ed ambienti. La collezione archeologica, invece, comprendente reperti antecedenti all'arrivo degli Arabi, sarebbe stata concentrata in un vecchio capannone in cemento armato annesso al palazzo. Nel progetto originale, questo edificio sarebbe dovuto diventare il parcheggio del museo. Si tratta di uno spazio caratterizzato da elementi molto semplici: un soffitto con pilastri e travi a vista in cemento armato e le pareti in intonaco; uno spazio anonimo, dunque, che avrebbe fatto semplicemente da sfondo all'affascinante e avvolgente allestimento archeologico.

La parte nuova, accorpata alla parte storica del palazzo, ha subito un intervento di restauro ed integrazione architettonica molto interessante: è stata aggiunta una copertura metallica di connessione con il vecchio edificio sostenuta da pilastri in *Cor-ten*, che con il loro cromat-



46, 47, 48, 49 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Sequences of freeze-frames from the movie *Iberos I*, part animation, part played by real actors. Creation of Cyan Ánimatica (Seville) for Tiquitoc Producciones (Madrid). The settings show some vases on display in the museum and a field of funerary monuments among which the Bull of Monforte and the pillar from the field of the Parque de Elche, exposed in the area of pre-Roman sculpture.

46, 47, 48, 49 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Sequenze di fermo-immagine, dal filmato *Iberos I*, parte in animazione, parte recitato da veri attori. Creazione della Cyan Ánimatica (Siviglia) per la Tiquitoc Producciones (Madrid). Le ambientazioni mostrano alcuni vasi esposti nel museo e un campo di monumenti funerari fra i quali spiccano il Toro di Monforte e il pilastro proveniente dal Parque de Elche, esposti nell'area della scultura pre-romana.



50, 51, 52, 53 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Sequences of freeze-frames from the movie *Iberos II*, part animation, part played by real actors. Creation of Cyan Animática (Seville) for Tiquitoc Producciones (Madrid). The film explains the execution of a funeral rite, showing the use of the exhibits in the museum.

50, 51, 52, 53 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Sequenze di fermo-immagine, dal filmato *Iberos II*, parte in animazione, parte recitato da veri attori. Creazione della Cyan Animática (Siviglia) per la Tiquitoc Producciones (Madrid). Il film spiega lo svolgimento di un rito funerario, mostrando l'uso degli oggetti esposti nel museo.



We shall only be dealing with the archaeological itinerary, even though the historical section is no less interesting as regards its design.

The original idea for the archaeological exhibition, as we have already mentioned, drew its inspiration from the importance of a region, as in the case of Elche, which was the scene of one of the most famous Spanish archaeological discoveries, that of the so-called *Dama di Elche*, (Lady of Elche), a bust from the IV century B.C. found in 1827, a supreme testimony to pre-Roman Iberian art. In fact the *Dama*, which has its permanent home in the historic Prado Museum, was on display at the MAHE for a mere six months, but its presence remains the exhibition's connecting strand, in the details of the beautiful face of the *Dama*.

The concept governing the whole lay-out of Pérez's exhibition is that of restoring a sense of continuity to history; the individual archaeological finds are nothing more than fragments of a fragmented history, but for the visitor to feel part of that history, he must perceive it in a continuous way and see it in relation to the city of today.

The presentation of the exhibits is thus transformed into narrative. However, within the narrative continuum, the objects must also maintain their individuality and express their own individual significance. Pérez has therefore devised a lay-out that allows the objects to remain isolated and be displayed in their own individual context, and through this isolation, providing them with a sense of uniqueness. At the same time, the exhibition had to enable the audience to understand the entire scientific issue and the whole narrative. For this purpose, utilizing the single large area of the former car-park assists integration between the exhibits, which are divided up in cells enclosed by translucent walls, allowing the objects to be isolated and contextualized, whilst, at the same time, providing an overall view of the

54 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. The area devoted to the funeral rites and, to the left on the bottom, the area devoted to the everyday life (photo: Paola La Scala). One can see the movies *Iberos I*, left, and *Iberos II*, right.

54 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. L'area dedicata ai riti funerari e, a sinistra sul fondo, l'area destinata alla vita quotidiana (foto di Paola La Scala). Si notano i filmati *Iberos I*, a sinistra, e *Iberos II*, a destra.

tismo sono un chiaro richiamo all'archeologia ed è stata realizzata una parete vetrata, la quale, seguendo il percorso, permette di ammirare i resti delle antiche mura dell'epoca almohade⁴⁴.

Qui di seguito noi ci occuperemo esclusivamente del percorso archeologico, anche se, dal punto di vista dell'allestimento, la sezione storica non è meno interessante.

L'idea di partenza dell'esposizione archeologica, ha tratto origine, come abbiamo già accennato, dall'importanza di un territorio, come appunto quello di Elche, che era stato teatro di uno dei ritrovamenti archeologici più famosi della Spagna, quello della cosiddetta *Dama di Elche*, un busto del sec. IV a. C., ritrovato nel 1827, testimonianza somma dell'arte iberica pre-romana. In realtà la *Dama*, che ha la sua storica sede all'interno del Prado, è stata ospitata al MAHE per soli sei mesi, ma la sua presenza rimane il filo conduttore dell'allestimento: dettagli del bellissimo volto della *Dama*.

Il principio che ha regolato l'ideazione dell'intero allestimento di Pérez è quello di ridare alla storia una continuità: i singoli reperti non sono altro che lacerti di una storia frammentata, ma, perchè il visitatore possa sentirsi parte della storia stessa, egli deve percepirla in modo

⁴⁴ - Relativi, cioè, alla dinastia musulmana berbera degli Almohadi, che nella seconda metà del sec. XII e nella prima del sec. XIII dominò Elche e la Spagna. Il periodo Almohade fu caratterizzato da grande fioritura delle arti e dell'architettura.



Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Exhibit of Iberian archeology (photo: Paola La Scala).

Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Exhibit destinato all'archeologia iberica (foto di Paola La Scala).



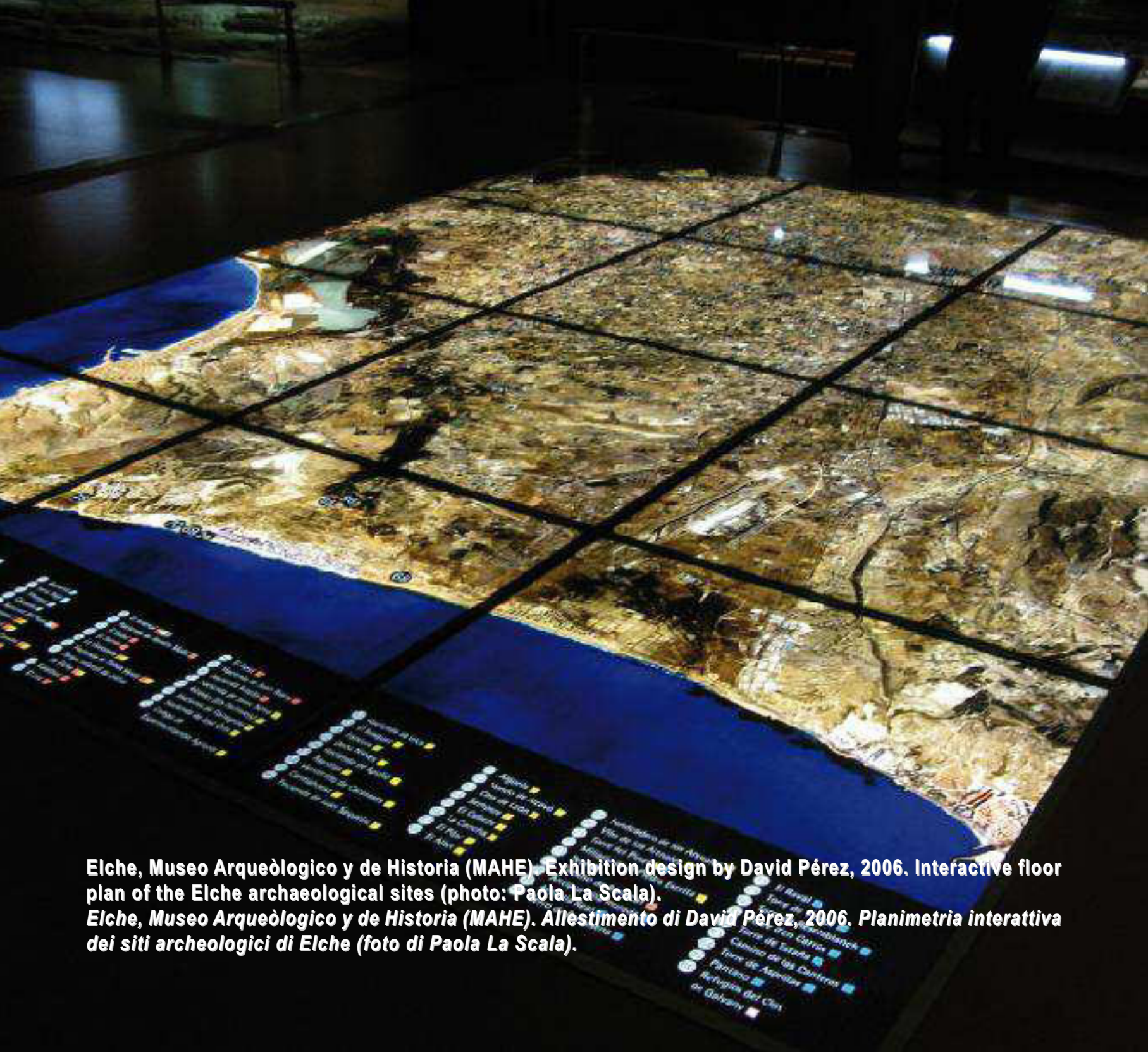
55, 56, 57, 58 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Sequences of freeze-frames from the movie *Romanos*, part animation, part played by real actors. Creation of Cyan Ánimatica (Seville) for Tiquitoc Producciones (Madrid).

55, 56, 57, 58 - Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Sequenze di fermo-immagine, dal filmato *Romanos*, parte in animazione, parte recitato da veri attori. Creazione della Cyan Ánimatica (Siviglia) per la Tiquitoc Producciones (Madrid).



Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Area of Roman archeology (photo: Paola La Scala).

Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Area destinata all'archeologia romana (foto di Paola La Scala).



Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Interactive floor plan of the Elche archaeological sites (photo: Paola La Scala).
Elche, Museo Arqueológico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Planimetria interattiva dei siti archeologici di Elche (foto di Paola La Scala).

area and interpenetration between the various instances.

It has long been acknowledged by museographers that what exhausts the visitor most, even more than a demanding communication, are repetitiveness and monotony. That is why the spectacular multimedia production at the MAHE involves the visitor at the sensory level, immersing him in worlds of projections, sound and light, which, in close links with the archaeological finds, trace the history of the city of Elche.

In addition, along the itinerary, the visitor can see not only interactive installations and holograms, but also wooden models, as well as reading traditional information panels and admiring display cases embellished with graphic art and drawings. In each cell the objects are closely linked to the large multimedia screens, between red or earth-brown floors and dark ceilings, between silkscreened walls adorned with information about the exhibition and elegant display cases housing the most important finds, between large illustrated panels and giant posters with images of the ancient city or the faces of Elche's inhabitants. No different from the MARQ of Alicante is the combining of traditional exhibits and new technology as the preferred technique for re-contextualizing archaeological finds. Fleeting images and videos in sequence recount history and describe the use and value of the actual objects, maintaining a strong bond with the present. What is striking is how scenes from our everyday life are depicted using drawings with uncertain features and videos with contemporary actors⁴⁵, so that the visitor can grasp the continuity of history and his sense of belonging to it. All this goes to show how Pérez has tried to highlight, on the one hand, the scientific discourse (the archaeological work) that has brought to light these fragments of history, and on the other hand, the importance of the role of the visitor as protagonist, investigating the objects in their newly-rebuilt context.

In the light of these reflections, it is clear that the MAHE, by steering the mind of the visitor *from presentation to representation*⁴⁶, is an excellent example of the integration of multimedia technology in archaeological exhibitions. With the right balance one can build up an absorbing itinerary, transforming the archaeological museum from a place of silence (where one can reflect inwardly on the past), into a place of the imagination where the objects regain their original and merited aura.

Conclusions.

In conclusion, analysis of these Spanish cases shows how a well-balanced and communicative archaeological exhibition may represent the moment in which reality is transformed, a place where knowledge of the past emerges from a clash between the past and the present.

Inside the museum, society and time meet and connect with each other in a single spatial dimension. In this way a place can also be created, where, immersed in a spatial reality, the objects express themselves in a single system, communicating values and riches accumulated over time. Knowledge is expressed and represented through information and messages received by the visitor, who is forced to create his own repository of meanings. The well-designed exhibitions, therefore, convey ideas; they communicate, through the stimulation of the (primarily visual) senses, through a process that is at the same time cognitive and cultural⁴⁷.

Knowledge and culture, as communicated by a museum such as the MARQ or the MAL or the MAHE, bring the past closer and refine the present, whilst suggesting new possibilities of interpre-

continuo e metterla in relazione con la città di oggi.

La presentazione degli oggetti esposti si trasforma dunque in narrazione. Tuttavia, all'interno del continuum narrativo, gli oggetti debbono anche mantenere la loro individualità, manifestare i propri, singoli sensi. Pérez ha dunque immaginato un allestimento che consentisse di mantenere gli oggetti isolati e presentati ciascuno nel proprio contesto, dando loro, attraverso l'isolamento, un senso di unicità. Allo stesso tempo, l'allestimento doveva consentire al pubblico di comprendere l'intero discorso scientifico e l'intera narrazione. A questo scopo, l'uso del grande spazio unitario dell'ex-posteggio favorisce l'integrazione fra gli exhibits, divisi in celle racchiuse da pareti traslucide, che permettono di isolare e contestualizzare gli oggetti, ma che, allo stesso tempo, consentono una visione totale dell'ambiente e una compenetrazione tra i diversi momenti.

È ormai nota da tempo ai museografi che ciò che più stanca il visitatore è, ancor prima che una comunicazione impegnativa, la ripetizione e la monotonia. ecco dunque che al MAHE una spettacolare realizzazione multimediale coinvolge sensorialmente il visitatore, immerso in un mondo di proiezioni, suoni, luci i quali, in stretto legame con i reperti, ripercorrono la storia della città di Elche. Inoltre, durante il percorso, il pubblico si imbatte non soltanto in postazioni interattive ed ologrammi, ma anche in modellini di legno, leggerà tradizionali pannelli informativi e osserverà vetrine arricchite da grafica e disegni. Tra pavimenti rossi o dai colori terrosi e soffitto scuro, tra pareti serigrafate su cui sono incise le informazioni relative all'esposizione ed eleganti bacheche in vetro che conservano i reperti più importanti, tra grandi pannelli illustrativi e gigantografie di immagini della città antica o di volti di abitanti di Elche, in ciascuna cella gli oggetti sono messi a stretto contatto con dei grandi schermi multimediali. Non diversamente che al MARQ di Alicante, proprio l'accostamento di *exhibit* tradizionali alle nuove tecnologie costituisce la tecnica maggiormente utilizzata per ricontestualizzare i reperti; le immagini che scorrono e i video che si susseguono raccontano la storia, l'uso e il valore degli oggetti stessi, mantendo un forte legame con l'attualità; ciò che colpisce, infatti, è proprio il fatto che, attraverso disegni dai tratti incerti e video con attori contemporanei⁴⁵, vengono ritratte scene di vita quotidiana dei giorni nostri, per lasciare che il visitatore riconosca la continuità della storia e la propria appartenenza ad essa. Tutto ciò evidenzia come Pérez abbia voluto mettere in evidenza, da un lato, il discorso scientifico, cioè l'attività archeologica che ha portato alla luce questi pezzi di storia, dall'altro lato, però, anche l'importanza del ruolo da protagonista del visitatore che, come un investigatore, esplora gli oggetti inseriti nel loro contesto ricostruito.

Alla luce di queste riflessioni, è evidente come il MAHE, spingendo la mente del pubblico *dalla presentazione alla rappresentazione*⁴⁶, sia

45 - All movies have been produced by Cyan Ànimatica di Siviglia.

46 - As the same Pérez explains in D. PÉREZ GARCÍA, «Archaeological Museography: Presentation and Representation», cit.

47 - F. E. S. KAPLAN, «Exhibitions as communicative media», in E. HOOPER-GREENHILL (ed.), *Museum, Media, Message*, Routledge, London and New York 1995, pp. 37- 58.

45 - Tutti i filmati sono stati realizzati dalla Cyan Ànimatica di Siviglia.

46 - Come esplicita lo stesso Pérez in D. PÉREZ GARCÍA, «Archaeological Museography: Presentation and Representation», cit.

tation for the future; in this way, the archaeological museum's message justifies the existence of the museum as an active institution.

Acknowledgement.

I am very grateful to David Pérez, exhibition designer of MAHE in Alicante, who helpfully provided his dossier on architectural and exhibition design, as well as in addition to documentary and photographic material.

Thanks should also go to the professionals and academics listed below:

- Sr. D. Manuel Olcina Domenech, archaeologist and director of MARQ of Alicante, for his support in my research work on the museum, as well as his kindness.

- Rafa Martínez, historian and curator of education of MAHE in Elche, who provided pictures and also clear and helpful information about the museum.

Finally, thank you to the archaeological staff of *Lucentum*, who carefully showed and explained to me the restoration, recovery and exhibition projects.

un eccellente esempio di integrazione delle tecnologie multimediali negli allestimenti archeologici. Con il giusto equilibrio si può costruire un percorso coinvolgente, che trasformi il museo archeologico da un luogo del silenzio dove fare una introversa riflessione sul passato, a un luogo dell'immaginazione e dell'immersione in cui agli oggetti viene restituita la meritata aura originale.

Conclusioni.

Concludendo, l'analisi di questi casi spagnoli dimostra come un allestimento archeologico, equilibrato e comunicativo, possa essere il momento in cui la realtà viene trasformata, un luogo in cui la conoscenza del passato nasce dallo scontro tra il passato stesso e il presente:

Al suo interno, la società e il tempo s'incontrano e si collegano in una dimensione spaziale. Può essere creato, così, un luogo in cui, immersi in una realtà spaziale, gli oggetti si esprimono, in un unico sistema, comunicando i propri valori e la propria ricchezza accumulata nel tempo; così la conoscenza è espressa e rappresentata dalle informazioni e dal messaggio che ricevono i visitatori, indotti a formarsi un proprio bagaglio di significati. Gli allestimenti ben progettati, dunque, esprimono idee; essi comunicano attraverso la stimolazione dei sensi, primo fra tutti quello visivo, attraverso un processo che è al tempo stesso cognitivo e culturale⁴⁷. La conoscenza e la cultura trasmesse da un museo concepito come il MARQ, il MAL o il MAHE rendono, dunque, il passato più vicino e raffino il presente, suggerendo nuove possibilità d'interpretazione del futuro; in questo modo il messaggio del museo archeologico giustifica l'esistenza del museo stesso come istituzione attiva.

Ringraziamenti.

Un particolare ringraziamento è dovuto a David Pérez, progettista del MAHE, per avere messo generosamente a disposizione il dossier sul progetto architettonico e di allestimento, il materiale documentario e fotografico del museo.

Importante per il mio lavoro il contributo dei professionisti e degli studiosi di seguito elencati:

- Sr. D. Manuel Olcina Domenech, archeologo e direttore tecnico del MARQ di Alicante, per avere collaborato durante la consultazione del materiale di studio sul museo, oltre che per la disponibilità e l'accoglienza.

- Rafa Martínez, storico e Responsabile della Didattica e degli Allestimenti del MAHE di Elche, per le immagini e le preziose informazioni sul museo.

- l'intero Staff degli archeologi di Lucentum, per avermi mostrato e spiegato, molto dettagliatamente e precisamente, tutti gli interventi di restauro, di recupero e di musealizzazione del sito archeologico.

47 - F. E. S. KAPLAN, «Exhibitions as communicative media», in E. HOOPER-GREENHILL (ed.), *Museum, Media, Message*, Routledge, London and New York 1995, pp. 37-58.



Espais de la ciutat

Espacios de la ciudad

Areas of the town

Elche, Museo Arqueòlogico y de Historia (MAHE). Exhibition design by David Pérez, 2006. Introduction to the history of Elche in the Palacio de Altamira (photo: Paola La Scala).

Elche, Museo Arqueòlogico y de Historia (MAHE). Allestimento di David Pérez, 2006. Introduzione alla storia di Elche dentro il Palacio de Altamira (foto di Paola La Scala).