

# **MUSEALIZACIÓN E IMPACTO CULTURAL EN LAS CIUDADES ACTUALES DE SUS VESTIGIOS ARQUEOLÓGICOS ANTIGUOS: UN ESTUDIO EUROPEO**

**JORGE RUIZ JIMÉNEZ  
TESIS DOCTORAL**



# **MUSEALIZACIÓN E IMPACTO CULTURAL EN LAS CIUDADES ACTUALES DE SUS VESTIGIOS ARQUEOLÓGICOS ANTIGUOS: UN ESTUDIO EUROPEO**

TESIS DOCTORAL  
JORGE RUIZ JIMÉNEZ

DIRECTORES:  
DR. MIKEL ASENSIO BROUARD  
DR. MANUEL BENDALA GALÁN

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS  
DEPARTAMENTO DE PREHISTORIA Y ARQUEOLOGÍA  
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE MADRID

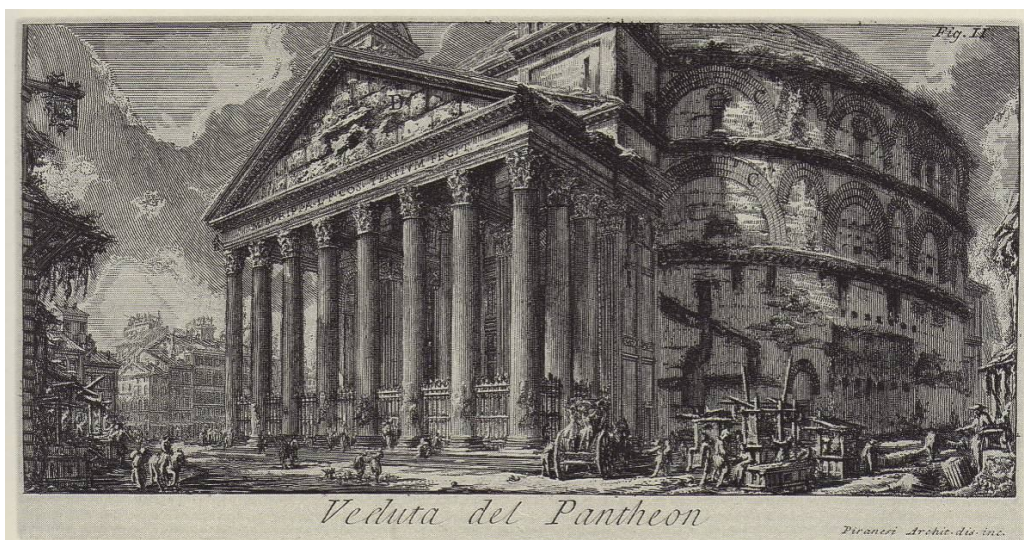


A la memoria de mi Padre,  
A mi Madre...

Como tantas personas de esa sociedad difícil, dogmática y cerrada en la que os tocó vivir, huisteis de un entorno que no os ofrecía más que atraso y miseria. Desembarcasteis muy jóvenes en Madrid en busca de oportunidades y al fundar vuestra familia tuvisteis una idea clara: ninguno de vuestros hijos carecería de las oportunidades, de estudio y de crecimiento intelectual, de las que carecisteis vosotros. Vuestro objetivo fue darnos las armas para, en lo posible, evitar las penalidades, la indefensión y la sumisión que conlleva la ignorancia. De familia humilde, sin medios materiales ni una posición social aventajada, os preocupasteis de proporcionarnos los medios para que pudiéramos abrirnos camino con mayores posibilidades, nos enseñasteis a enfrentar la vida con la cabeza alta, con valentía y dignidad y nos transmitisteis a mis hermanos y a mí una serie de valores, de conductas y de ideales que nos han conducido a lo largo de nuestras vidas. Valores como la honestidad, la seriedad, el esfuerzo, la superación personal, la curiosidad por conocer y aprender, la ilusión por mejorar como persona y en la vida.

Hoy, al presentar esta tesis, no puedo dejar de reconocer que mi esfuerzo es vuestro esfuerzo, mi tesón, vuestro tesón, vuestra ilusión, la mía, y nunca tendré palabras suficientes ni éstas serán lo suficientemente elocuentes para expresaros mi agradecimiento por vuestro esfuerzo, apoyo, confianza y cariño.

Os quiero





# MUSEALIZACIÓN E IMPACTO CULTURAL EN LAS CIUDADES ACTUALES DE SUS VESTIGIOS ARQUEOLÓGICOS ANTIGUOS: UN ESTUDIO EUROPEO

## ÍNDICE RESUMIDO

ÍNDICE GENERAL.....	8
AGRADECIMIENTOS.....	16
PREFACIO.....	18
INTRODUCCIÓN.....	23

### PRIMERA PARTE: MUSEALIZACIÓN, IMPACTO CULTURAL Y EVALUACIÓN DE AUDIENCIAS

<i>CAPÍTULO I. MUSEALIZACIÓN DE YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS: CONCEPTO Y TIPOLOGÍAS.....</i>	<i>35</i>
<i>CAPÍTULO II. IMPACTO CULTURAL Y EVALUACIÓN DE AUDIENCIAS....</i>	<i>78</i>
<i>CAPÍTULO III. PLANIFICACIÓN Y PUESTA EN MARCHA DE UN PROYECTO DE MUSEALIZACIÓN.....</i>	<i>105</i>
<i>CAPÍTULO IV: TENDENCIAS ACTUALES EN PROGRAMAS DE MUSEALIZACIÓN ARQUEOLÓGICA EN ESPAÑA Y EUROPA.....</i>	<i>167</i>

### SEGUNDA PARTE: LA MEDICIÓN DEL IMPACTO CULTURAL: METODOLOGÍA Y ESTUDIOS DE CASO

<i>CAPÍTULO V. LA MEDICIÓN DEL IMPACTO.....</i>	<i>211</i>
<i>CAPÍTULO VI. ESTUDIO DE CASO 1: LA RUTA DE CAESARAUGUSTA, ZARAGOZA, ESPAÑA.....</i>	<i>249</i>
<i>CAPÍTULO VII. ESTUDIO DE CASO 2: LA CASA DE HIPPOLYTUS, ALCALÁ DE HENARES, ESPAÑA.....</i>	<i>367</i>
<i>CAPÍTULO VIII. ESTUDIO DE CASO 3: LA CRYPTA BALBI, ROMA, ITALIA.....</i>	<i>450</i>
<i>CAPÍTULO IX. ESTUDIO DE CASO 4: LA DOMUS DES BOUQUETS, PERIGUEUX, FRANCIA.....</i>	<i>496</i>
<i>CAPÍTULO X. ANÁLISIS COMPARATIVOS Y TRANSVERSALES.....</i>	<i>542</i>

### TERCERA PARTE: CONCLUSIONES

<i>CAPÍTULO XI. CONCLUSIONES.....</i>	<i>564</i>
<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>599</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>623</b>

## ÍNDICE GENERAL

<b>AGRADECIMIENTOS</b> .....	16
<b>PREFACIO</b> .....	18
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	23

### **PRIMERA PARTE: MUSEALIZACIÓN, IMPACTO CULTURAL Y EVALUACIÓN DE AUDIENCIAS**

#### **CAPÍTULO I. MUSEALIZACIÓN DE YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS: CONCEPTO Y TIPOLOGÍAS**

<b>1.1. Concepto</b> .....	35
1.1.1. <b>Patrimonio: concepto y tipologías. El Patrimonio Arqueológico</b> .....	35
1.1.2. <b>Museización, musealización y museificación</b> .....	41
1.1.3. <b>Puesta en valor/valorización</b> .....	44
1.1.4. <b>Interpretación</b> .....	47
1.1.5. <b>Gestión</b> .....	52
<b>1.2. Tipologías de instituciones</b> .....	55
1.2.1. <b>Museo de yacimiento</b> .....	55
1.2.2. <b>Centro de interpretación</b> .....	61
1.2.3. <b>Yacimiento musealizado</b> .....	63
1.2.4. <b>Parque arqueológico</b> .....	66
<b>1.3. Modelos de intervención</b> .....	69
1.3.1. <b>Modelo clásico</b> .....	69
1.3.2. <b>Modelo de restitución volumétrica in situ</b> .....	71
1.3.3. <b>Modelo de la réplica</b> .....	72
1.3.4. <b>Modelo de la arqueología experimental</b> .....	72
1.3.5. <b>Modelo de restitución conceptual de volúmenes</b> .....	72
1.3.6. <b>Modelo “burbuja”</b> .....	73
1.3.7. <b>Modelos digitales</b> .....	74

#### **CAPÍTULO II. IMPACTO CULTURAL Y EVALUACIÓN DE AUDIENCIAS**

<b>2.1. Aprendizaje formal e informal</b> .....	78
<b>2.2. La percepción del patrimonio. Aprendizaje en museos</b> .....	82



<b>2.3. La herramienta para la evaluación de audiencias e impactos: los estudios de público.....</b>	<b>92</b>
<b>2.4. Los estudios de audiencias como herramienta de medición del impacto cultural en el marco de la musealización del patrimonio arqueológico.....</b>	<b>96</b>
<b>2.4.1. Los estudios de audiencias.....</b>	<b>96</b>
<b>2.4.2. El concepto de « gestión de audiencias ».....</b>	<b>98</b>
<b>2.4.3. El impacto cultural y su papel en la puesta en valor del patrimonio arqueológico.....</b>	<b>100</b>

### **CAPÍTULO III. PLANIFICACIÓN Y PUESTA EN MARCHA DE UN PROYECTO DE MUSEALIZACIÓN**

<b>3.1. Problemas de partida.....</b>	<b>105</b>
<b>3.2. Etapas previas.....</b>	<b>109</b>
<b>3.2.1. Conocimiento científico del yacimiento.....</b>	<b>109</b>
<b>3.2.2. Conocimiento de los valores simbólicos, culturales y sociales del yacimiento.....</b>	<b>110</b>
<b>3.2.3. Conocimiento de las limitaciones arquitectónicas, de gestión y de conservación.....</b>	<b>112</b>
<b>3.2.4. Conocimiento de los factores de valorización.....</b>	<b>114</b>
<b>3.3. El proyecto museográfico.....</b>	<b>114</b>
<b>3.3.1. Definición.....</b>	<b>114</b>
<b>3.3.2. Objetivos, mensajes y criterios de intervención.....</b>	<b>117</b>
<b>3.3.3. La traducción de los contenidos.....</b>	<b>120</b>
3.3.3.1. Discurso.....	120
3.3.3.2. Selección de recursos museográficos.....	121
3.3.3.3. Planificación del espacio expositivo.....	134
<b>3.3.4. Servicios para los visitantes.....</b>	<b>138</b>
<b>3.3.5. Gestión de Audiencias.....</b>	<b>141</b>
3.3.5.1. Programas públicos y educativos.....	141
3.3.5.2. Plan de comunicación y difusión.....	146
3.3.5.3. Evaluación de audiencias e impactos.....	153
<b>3.4. Modelos de planificación: últimas aportaciones.....</b>	<b>155</b>
<b>3.4.1. Dos modelos metodológicos de referencia: la Carta de Burra y la propuesta Appear.....</b>	<b>155</b>
<b>3.4.2. Un modelo metodológico innovador: modelo coordinado versus modelo secuencial clásico.....</b>	<b>158</b>

### **CAPITULO IV: TENDENCIAS ACTUALES EN PROGRAMAS DE MUSEALIZACIÓN ARQUEOLÓGICA EN ESPAÑA Y EUROPA**

<b>4.1. Tendencias recientes en musealización de yacimientos arqueológicos: una visión hispano-europea.....</b>	<b>167</b>
---	------------

<b>4.2. Criterios de actuación más extendidos.....</b>	<b>195</b>
<b>4.2.1. De intervención sobre los vestigios.....</b>	<b>195</b>
<b>4.2.2. De museografía.....</b>	<b>197</b>
<b>4.2.3. De cubiertas.....</b>	<b>198</b>
<b>4.3. Decálogo de principios para una buena musealización.....</b>	<b>202</b>

## **SEGUNDA PARTE: LA MEDICIÓN DEL IMPACTO CULTURAL: METODOLOGÍA Y ESTUDIOS DE CASO**

### **CAPÍTULO V. LA MEDICIÓN DEL IMPACTO**

<b>5.1. Aproximación metodológica.....</b>	<b>211</b>
<b>5.2. Criterios de selección de yacimientos.....</b>	<b>213</b>
<b>5.3. Objetivos.....</b>	<b>214</b>
<b>5.4. Herramientas: descripción teórica genérica, descripción de las utilizadas en el estudio, características. ....</b>	<b>216</b>
<b>5.5. El trabajo de campo.....</b>	<b>232</b>
<b>5.5.1. Muestra.....</b>	<b>232</b>
<b>5.5.2. Procedimiento de obtención de datos.....</b>	<b>234</b>
<b>5.5.3. Procedimiento de análisis.....</b>	<b>236</b>
<b>5.5.4. Variables del proceso.....</b>	<b>239</b>
<b>5.5.5. Adaptación, funcionamiento e incidencias en la aplicación de las técnicas en cada yacimiento estudio de caso.....</b>	<b>242</b>
<b>5.5.6. La herramienta obtenida.....</b>	<b>245</b>

### **CAPÍTULO VI. ESTUDIO DE CASO 1: LA RUTA DE CAESARAUGUSTA, ZARAGOZA, ESPAÑA**

<b>6.1. Breve sinopsis histórica.....</b>	<b>249</b>
<b>6.2. Crónica de las excavaciones y de la musealización de un yacimiento: Caesaraugusta.....</b>	<b>252</b>
<b>6.3. Los enclaves arqueológicos.....</b>	<b>256</b>
<b>6.3.1. El Foro</b>	
6.3.1.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes.....	256
6.3.1.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica.....	260

<b>6.3.2. Las Termas públicas</b>	
6.3.2.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes.....	271
6.3.2.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica.....	272
<b>6.3.3. El Puerto fluvial</b>	
6.3.3.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes.....	278
6.3.3.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica.....	279
<b>6.3.4. El Teatro</b>	
6.3.4.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes.....	284
6.3.4.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica.....	285
<b>6.4. Programas públicos y educativos, materiales didácticos y difusión.....</b>	<b>294</b>
<b>6.5. El estudio de audiencias y el impacto cultural de la Ruta de Caesar Augusta: Resultados.....</b>	<b>299</b>
<b>6.5.1. Descripción de los resultados.....</b>	<b>299</b>
1. Expectativas.....	299
2. Autocuestionario.....	304
3. Escala de valoración.....	313
4. Diferencial semántico.....	316
5. Adquisición de conocimientos.....	318
6. Observación del visitante.....	322
7. Integración en la ciudad.....	329
8. Escala de preferencia patrimonial.....	333
9. Registro de identidad.....	336
10. Dilema de contenido patrimonial.....	339
11. Escala de actitudes de contenido patrimonial.....	342
12. Percepción del impacto económico.....	346
<b>6.5.2. Análisis de los resultados.....</b>	<b>350</b>
a) Satisfacción, opinión y expectativas.....	350
b) Impacto afectivo: actitudes y emociones.....	352
c) Impacto cognitivo: comprensión del mensaje científico y aprendizaje.....	353
d) Uso del yacimiento.....	353
e) Legibilidad de los enclaves arqueológicos en la ciudad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales...355	
f) Identidad.....	356
g) Impacto sobre la imagen de la ciudad: sensibilización hacia el patrimonio arqueológico, opiniones sobre aspectos de la conservación patrimonial y percepción de cambios en los niveles económicos.....	357
<b>6.6. Valoración crítica global.....</b>	<b>359</b>

## **CAPÍTULO VII. ESTUDIO DE CASO 2: LA CASA DE HIPPOLYTUS, ALCALÁ DE HENARES, ESPAÑA**

<b>7.1. Breve sinopsis histórica.....</b>	<b>367</b>
<b>7.2. Crónica de las excavaciones y de la musealización de Complutum.....</b>	<b>370</b>

<b>7.3. La Casa de Hippolytus.....</b>	<b>377</b>
<b>7.3.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes.....</b>	<b>379</b>
<b>7.3.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica.....</b>	<b>384</b>
<b>7.4. Programas públicos y educativos, materiales didácticos y difusión.....</b>	<b>396</b>
<b>7.5. El estudio de audiencias y el impacto cultural de la Casa de Hippolytus: Resultados.....</b>	<b>401</b>
<b>7.5.1. Descripción de los resultados.....</b>	<b>401</b>
1. Expectativas.....	401
2. Autocuestionario.....	403
3. Escala de valoración.....	408
4. Diferencial semántico.....	411
5. Adquisición de conocimientos.....	413
6. Integración en la ciudad.....	415
7. Escala de preferencia patrimonial.....	421
8. Registro de identidad.....	423
9. Dilema de contenido patrimonial.....	427
10. Escala de actitudes de contenido patrimonial.....	430
11. Percepción del impacto económico.....	434
<b>7.5.2. Análisis de los resultados.....</b>	<b>437</b>
a) Satisfacción, opinión y expectativas.....	437
b) Impacto afectivo: actitudes y emociones.....	438
c) Impacto cognitivo: comprensión del mensaje científico y aprendizaje.....	439
d) Legibilidad de los enclaves arqueológicos en la ciudad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales...439	
e) Identidad.....	440
f) Impacto sobre la imagen de la ciudad: sensibilización hacia el patrimonio arqueológico, opiniones sobre aspectos de la conservación patrimonial y percepción de cambios en los niveles económicos.....	441
<b>7.6. Valoración crítica global.....</b>	<b>443</b>

## **CAPÍTULO VIII. ESTUDIO DE CASO 3: LA CRYPTA BALBI, ROMA, ITALIA**

<b>8.1. Breve sinopsis histórica.....</b>	<b>450</b>
<b>8.2. Crónica de las excavaciones y de la musealización de la Crypta Balbi.....</b>	<b>455</b>
<b>8.3. La Crypta Balbi.....</b>	<b>458</b>
<b>8.3.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes.....</b>	<b>458</b>
<b>8.3.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica.....</b>	<b>460</b>
<b>8.4. Programas públicos y educativos, materiales didácticos y difusión.....</b>	<b>469</b>
<b>8.5. El estudio de audiencias y el impacto cultural de la Crypta Balbi: Resultados.....</b>	<b>470</b>
<b>8.5.1. Descripción de los resultados.....</b>	<b>470</b>

1. Autocuestionario.....	470
2. Escala de valoración.....	474
3. Diferencial semántico.....	476
4. Adquisición de conocimientos.....	478
5. Integración en la ciudad.....	482
6. Escala de preferencia patrimonial.....	485
<b>8.5.2. Análisis de los resultados.....</b>	<b>487</b>
a) Satisfacción y opinión.....	487
b) Impacto afectivo: actitudes y emociones.....	488
c) Impacto cognitivo: comprensión del mensaje científico y aprendizaje.....	488
d) Legibilidad de los enclaves arqueológicos en la ciudad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales...489	
e) Identidad.....	490
<b>8.6. Valoración crítica global.....</b>	<b>490</b>
<b>CAPÍTULO IX. ESTUDIO DE CASO 4: LA DOMUS DES BOUQUETS, PERIGUEUX, FRANCIA</b>	
<b>9.1. Breve sinopsis histórica.....</b>	<b>496</b>
<b>9.2. Crónica de las excavaciones y de la musealización de <i>Vesunna</i>.....</b>	<b>499</b>
<b>9.3. La Domus des Bouquets.....</b>	<b>500</b>
<b>9.3.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes.....</b>	<b>500</b>
<b>9.3.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica.....</b>	<b>504</b>
<b>9.4. Programas públicos y educativos, materiales didácticos y difusión.....</b>	<b>511</b>
<b>9.5. El estudio de audiencias y el impacto cultural de <i>Vesunna</i>: Resultados.</b>	
<b>9.5.1. Descripción de los resultados.....</b>	<b>513</b>
1. Expectativas.....	513
2. Autocuestionario.....	515
3. Escala de valoración.....	520
4. Diferencial semántico.....	521
5. Adquisición de conocimientos.....	523
6. Integración en la ciudad.....	526
7. Escala de preferencia patrimonial.....	527
8. Registro de identidad.....	529
9. Escala de actitudes de contenido patrimonial.....	530
<b>9.5.2. Análisis de los resultados.....</b>	<b>531</b>
a) Satisfacción, opinión y expectativas.....	531
b) Impacto afectivo: actitudes y emociones.....	532
c) Impacto cognitivo: comprensión del mensaje científico y aprendizaje.....	532
d) Legibilidad de los enclaves arqueológicos en la ciudad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales...533	

e) Identidad.....	533
f) Impacto sobre la imagen de la ciudad: sensibilización hacia el patrimonio arqueológico, opiniones sobre aspectos de la conservación patrimonial y percepción de cambios en los niveles económicos.....	533
<b>9.6. Valoración crítica global.....</b>	<b>534</b>

## **CAPÍTULO X. ANÁLISIS COMPARATIVOS Y TRANSVERSALES**

<b>10.1. Análisis comparativos.....</b>	<b>542</b>
<b>10.1.1. Comparación en función de los perfiles psicográficos.....</b>	<b>542</b>
10.1.1.1. Edad.....	542
10.1.1.2. Profesión.....	544
10.1.1.3. Estudios.....	545
10.1.1.4. Residencia.....	546
<b>10.1.2. Comparación en función de la satisfacción y el aprendizaje.....</b>	<b>547</b>
<b>10.2. Análisis transversales.....</b>	<b>552</b>

## **TERCERA PARTE CONCLUSIONES**

### **CAPÍTULO XI. CONCLUSIONES**

<b>11.1. Teóricas.....</b>	<b>564</b>
<b>11.2. Metodológicas.....</b>	<b>564</b>
<b>11.3. Empíricas.....</b>	<b>566</b>
<b>11.4. Validatorias.....</b>	<b>577</b>
<b>11.5. Autocrítica y limitaciones.....</b>	<b>593</b>
<b>11.6. Consideraciones finales.....</b>	<b>595</b>

<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>599</b>
--------------------------	------------

<b>ANEXOS.....</b>	<b>623</b>
<b>Anexo 1: Glosario de términos.....</b>	<b>624</b>
<b>Anexo 2: Técnicas utilizadas en el estudio de audiencias.....</b>	<b>628</b>



## AGRADECIMIENTOS

Este trabajo no hubiera sido posible sin la colaboración de numerosas personas a lo largo de todos estos años. En primer lugar quiero agradecer a los directores de la tesis, los doctores Mikel Asensio y Manuel Bendala, el haber aceptado dirigir este trabajo a caballo de dos áreas de conocimiento tan aparentemente dispares como la arqueología y la psicología. Gracias Mikel por tu brillantez y claridad de pensamiento, por animarme a hacer este difícil trabajo que ni me había planteado siquiera, por tus sabios consejos y orientación constantes. Una de las cosas que he aprendido contigo es que el saber que no levanta pasión, que no mueve emociones, jamás logrará perdurar en nuestra memoria, por ello sin duda, gracias por tu cercanía y tu gran calidad humana, llena de afecto y contención. Gracias Manuel por tus consejos tan concretos y apropiados, por tu sensibilidad en temas de musealización y mediación cultural, por los comentarios y aportaciones valiosísimas sin las cuales este trabajo no sería lo que es.

Quiero agradecer también la colaboración de los responsables de los yacimientos estudiados sin los cuales hubiera sido imposible pasar la batería de cuestionarios de público y realizar la valoración de la museografía. No sólo es que hayan permitido efectuar dichos estudios sino que en algunos casos los ha pasado su propio equipo proporcionándonos además acceso a la valiosa documentación de su yacimiento. Gracias a los miembros de la Unidad de Museos de la Concejalía de Cultura del Ayuntamiento de Zaragoza que nos han prestado una ayuda inestimable en la realización de todo el trabajo empírico. Gracias a Carmen Aguarod, Romana Erice, y a su magnífico equipo encabezado por Dora Gabán y todo el personal de cara al público de los enclaves arqueológicos.

Gracias al equipo de la Casa de Hippolytus encabezado por Sebastián Rascón y Ana Lucía Sánchez y mi afable y profesional compañero Juan Antonio Mondéjar con quienes he tenido también la posibilidad de poder trabajar. Un saludo especial a Lourdes Corrochano, tan pendiente y positiva.

Gracias a Laura Venditelli directora del Museo Nazionale Romano Crypta Balbi y a su equipo, así como a Elisabeth Péniisson y su equipo por la labor realizada en la



Domus des Bouquets. Igualmente gracias a Margarita Sánchez que me ilustró sobre la Villa romana de Almenara-Puras

No me puedo olvidar de las que fueron mis compañeras de trabajo, Noelia Sanz y Laia Colomer del Museu d'Historia de la Ciutat de Barcelona ya que son ellas las que realizaron buena parte de la investigación arqueológica y museológica sobre cada uno de los cuatro estudios de caso, la base sobre la que hemos desarrollado el resto del estudio. Gracias compañeras. También quiero agradecer las aportaciones de los demás compañeros del proyecto APPEAR, Anne Warnotte, Marianne Tinant, Antoni Nicolau, Jacques Teller, Sophie Lefert, Elena Pol y todos los demás por sus ideas y saber hacer. Participar en ese proyecto ha sido una de las experiencias más enriquecedoras de mi vida.

Tampoco se me olvida el enorme trabajo de mi compañera del Laboratorio de Interpretación del Patrimonio de la Universidad Autónoma de Madrid, Elena Asenjo, inteligente, seria y comprometida, gracias por tu destreza en el SPSS y la estadística, por tus preciosos gráficos y tu compromiso hasta el final de este trabajo.

Quiero finalmente recordar a mi entorno directo, mis amigos y mi familia. Han sido años difíciles, críticos en muchos aspectos vitales. No hubiera sido fácil encontrar la serenidad y la capacidad de reflexión necesarias para acometer un trabajo de tan larga proyección sin contar con todos vosotros, vuestra escucha, apoyo, ánimo y paciencia (sobre todo después de llevar años escuchando que “¡ya termino la tesis!”). Os quiero.

## PREFACIO

Fragmentarios y frágiles, los vestigios arqueológicos son testigos de la incansable y cambiante actividad humana en la ciudad, escenario privilegiado de su poder transformador a lo largo de la historia.

La musealización de los vestigios arqueológicos constituye una problemática estrechamente imbricada en la ciudad que los acoge, dependiendo y tomando parte en una serie de políticas modernas en torno al urbanismo, la ordenación del territorio, la integración económica y la participación de la ciudadanía (como conjunto de ciudadanos y como actores participantes en el proceso de musealización), todo ello inscrito en un marco definido por esa palabra fetiche, casi mágica, a la que todos aspiramos como especie, como sociedad y como individuos, llamada *desarrollo sostenible*. Desde el punto de vista del **urbanismo y de la ordenación del territorio**, los yacimientos arqueológicos deberían ser tenidos más en cuenta en los planes generales de urbanismo de la mayoría de nuestras ciudades, especialmente las históricas, con el objetivo de crear un desarrollo armonioso y acorde con las necesidades de las mismas, inscribiéndose en una política de ordenación del territorio que los aprovechara como recurso activo. En el espinoso asunto de la **integración económica**, la gestión del patrimonio arqueológico debería contemplarse desde la perspectiva no de lastre presupuestario, sino de elemento motor de la política económica de la ciudad, una política que debe ser consciente de la fragilidad de estos recursos no renovables y del legítimo interés de la población hacia ellos. De hecho la vertebración de una política de desarrollo económico en torno al patrimonio cultural en general y el arqueológico en particular, integrada en una política general de desarrollo de la ciudad que tenga en cuenta múltiples factores como el medio ambiente, la cultura, el turismo, el transporte, las infraestructuras, etc, ha demostrado ya su pertinencia y rentabilidad en términos puramente económicos, más aún en términos sociales y culturales (De Varine, H, 2003). En cuanto a la **participación ciudadana**, vemos una tendencia paulatina a la extensión de políticas orientadas a asociar al ciudadano en la gestión de los bienes públicos, en este caso el patrimonio arqueológico, constituyendo una herramienta de gestión eficaz que favorece por un lado la prevención de conflictos y por otro la implicación del ciudadano. En este sentido los vestigios pueden vertebrar además el sentimiento identitario de los ciudadanos hacia su historia y su pasado, testigo del cual son los

restos, creando unos vínculos de ida y vuelta entre éstos y la ciudadanía, potenciando el conocimiento, la sensibilización y por ende la protección de los vestigios (Appear research group, 2006).

Todo ello orientado en función de un **desarrollo sostenible**, el gran desafío, no sólo en el ámbito patrimonial urbano sino en el global y universal, como habitantes de un Planeta que no deja de dar señales de alarma. En el ámbito que nos ocupa se trata de un concepto que intenta conciliar los valores patrimoniales de cultura, educación e identidad con los condicionantes de viabilidad económica y respeto al medio ambiente, natural y urbano, en un intento de transmitir este patrimonio a las generaciones futuras. Para los que deciden en esta materia el objetivo será crear un proyecto donde intereses divergentes tales como el desarrollo social y económico de la ciudad, la investigación arqueológica, la conservación de los vestigios y su acceso, tanto físico como intelectual, al público, puedan tener su lugar.

La arqueología urbana ha ido tomando protagonismo en las ciudades históricas europeas desde el último tercio del siglo XX, momento en que se ha tomado conciencia de la posibilidad de que los vestigios del pasado, bien conservados e interpretados, puedan ofrecer posibilidades reales de desarrollo social y económico sostenibles para los centros urbanos. Asimismo debido a la estandarización que afecta a las ciudades, existe un creciente interés entre la ciudadanía europea por encontrar una identidad mucho más próxima a la cultura local de cada región y a la particularidad de cada ciudad. En este sentido el rápido crecimiento de la globalización coincide también con una particular forma de turismo, el “turismo cultural”, que se desarrolla con especial intensidad en el ámbito urbano, y que sirve para revalorizar el patrimonio particular hasta ahora olvidado. No obstante este patrimonio histórico, que ahora es económicamente valioso, está entrando en competencia con las infraestructuras de las metrópolis actuales (plazas de aparcamiento, instalaciones eléctricas, de gas y telefonía, cableado informático de última generación, nuevos edificios, plazas públicas, etc.).

Todos estos elementos ayudan a crear los factores potenciales para que la ciudadanía vea en el patrimonio arqueológico un elemento clave para el desarrollo sostenible de las ciudades. Bien gestionados e interpretados, los yacimientos arqueológicos pueden ser una fuente racional de ingresos, así como una ocasión para

mejorar la calidad de vida y la identidad local de la población, al originar oportunidades educativas y comerciales. De hecho, el surgimiento de proyectos de apertura al público de yacimientos arqueológicos de los últimos años constata este creciente interés, así como la responsabilidad de las autoridades locales hacia los temas de conservación y acceso público al patrimonio local.

Como historiador con formación en arqueología y museología, muy sensibilizado con la democratización del acceso a la cultura, esta problemática tan actual resulta de gran interés ya que pone en relación áreas a las que he dedicado mucho tiempo y esfuerzo como la historia, el arte, la arqueología, la museología, la mediación cultural, los estudios de público en instituciones patrimoniales, en un trabajo con vocación europea e internacional. Porque “un museo es cada vez menos lo que tiene y cada vez más lo que hace” como se ha afirmado, es necesario que la idea de servicio a la sociedad, de adaptación de la cultura experta al mayor número de visitantes, cale de verdad en los círculos científicos y en la sociedad moderna, difundiendo con calidad unos conocimientos no desde la perspectiva de un “objeto de consumo” sino desde un genuino sentimiento identitario para que, de esta manera, los restos de culturas pretéritas dejen de ser patrimonio de élites educadas y pasen a ser vehículos de cultura, identidad, concordia y bienestar para todos.

**En el presente estudio vamos a tratar de, no sólo definir y acotar ambos conceptos (impacto cultural y evaluación de audiencias) junto al de musealización, sino también, y sobre todo, ver en qué medida se pueden cuantificar y medir estos impactos y si la herramienta utilizada para realizarlo puede constituir una opción factible para la medición de dichos impactos sobre cualquier yacimiento arqueológico en medio urbano. Éste es pues el objetivo central de la tesis doctoral.**

Tras una introducción de los temas centrales, musealización e impacto cultural, en el seno de la ciudad, el trabajo consta de 11 capítulos distribuidos en torno a tres ejes o partes fundamentales. La primera es teórica y constituye la base sobre la que se articula la tesis. La segunda lleva la carga empírica con la que se llega a los objetivos enunciados. Por último, la tercera condensa las conclusiones.

La primera parte, teórica, se desarrolla en cuatro capítulos. El primero discurre en torno al concepto de musealización. En él realizamos una revisión de términos tales como musealización, museización, museificación, valorización, interpretación etc, en un intento de aclarar las posibles imprecisiones y confusiones que se tienen sobre ellos de cara al desarrollo posterior del trabajo. También se abordan los diferentes tipos de equipamientos en un intento por categorizarlos en función de sus objetivos interpretativos, características físicas y grado de musealización. Así mismo se abordan los diferentes modelos de intervención sobre vestigios arqueológicos en vista de su adecuación para la visita del público existentes, de los más antiguos a los más recientes.

El segundo capítulo aborda conceptos, algunos muy recientes, de muy importante incidencia en la musealización de yacimientos y del patrimonio en general: el impacto cultural, la gestión de las audiencias, la percepción del patrimonio por parte de las mismas y los conceptos de aprendizaje formal e informal.

El tercero, de contenido teórico-aplicado, se centra en la planificación y puesta en marcha de un proceso de musealización, sus etapas, partes, y se extiende en los proyectos museológico y museográfico de los equipamientos. Por último hacemos una incursión en torno a los modelos de planificación para la gestión de yacimientos arqueológicos en vías de musealización.

Por último, el cuarto capítulo hace un breve repaso de prácticas recientes en numerosos proyectos de musealización de yacimientos europeos y españoles.

La segunda parte viene configurada por seis capítulos que reúnen el trabajo empírico. El capítulo quinto se centra en el método de trabajo, es decir, la metodología genérica de los estudios de audiencias, especialmente la aplicada al conjunto de casos estudiados en este trabajo. Exponemos aquí los criterios de selección de los yacimientos elegidos para el estudio, los objetivos operativos que se pretenden medir, las herramientas utilizadas y el trabajo de campo que se ha seguido, desde la confección de las herramientas a los procedimientos de obtención y de análisis de datos.

Los capítulos siguientes, del VI al IX, recogen los cuatro estudios de caso analizados, es decir, los cuatro yacimientos arqueológicos (en realidad siete) sobre los que se ha aplicado la metodología enunciada en el capítulo precedente: la Ruta de Caesaraugusta con sus cuatro enclaves (Foro, Puerto, Termas y Teatro), en Zaragoza; la Casa de Hippolytus en Alcalá de Henares, la Crypta Balbi en Roma, y la Domus des

Bouquets en Périgüeux, Francia. Los cuatro siguen un esquema de análisis parecido: se comienza por una introducción histórica que incluye la crónica de las excavaciones y la musealización del yacimiento. Le sigue una descripción del mensaje, de la museografía y de los programas públicos y educativos con una valoración crítica parcial, y se termina con la exposición de los resultados del estudio de audiencias y una valoración crítica global.

El capítulo X, último de esta segunda parte, recoge algunos de los análisis transversales complejos que pueden realizarse y que ilustran la riqueza de matices y de resultados que este tipo de estudios pueden ofrecer.

Por último, el trabajo se completa con una tercera parte dedicada a las conclusiones que se pueden extraer del estudio, no sólo desde el punto de vista empírico, sino también desde el punto de vista teórico y metodológico.

Finalmente se adjuntan unos anexos con todas las herramientas utilizadas en el estudio y un glosario de términos.

## INTRODUCCIÓN

### Patrimonio, ciudad y arqueología urbana

*“Soldats!, du haut de ces pyramides quarante siècles vous contemplant”* (“¡Soldados!, desde lo alto de esas pirámides cuarenta siglos os contemplan”). Al pie de la Esfinge y con las pirámides al fondo, Napoleón exhortaba así a su ejército en vísperas de la Batalla de las Pirámides. El valor del paso del tiempo y su materialización sobre esos impresionantes monumentos utilizado para dar solemnidad, trascendencia y valor a la misión encomendada. Los objetos se constituyen en puerta hacia el pasado que a su vez persiste como idea independientemente de los objetos. Los objetos como anclajes al tiempo en un intento de conservar la memoria colectiva, como consagraciones de la memoria, acumulando significados a medida que transcurren los siglos (Pearce, 1994). *“La conciencia del tiempo que pasa, se ha dicho, lleva a la historia. Con ella los individuos y los grupos manifiestan una voluntad expresa de trascender...En otras palabras, manifiestan una voluntad patente de no morir, de conservar lo mejor que tienen...”* (Ballart, 1997). De ahí que rápidamente esos objetos patrimoniales se conviertan en símbolos cargados de mensajes, significados y significantes que se han ido añadiendo y modificando de generación en generación. De esta manera el patrimonio histórico, como vínculo con el pasado, nos da sensación de continuidad e identificación con una tradición, nos da seguridad ante lo cambiante y perecedero. En nuestra sociedad, dominada por el consumo y la temporalidad, por la vertiginosa velocidad del cambio y la superficialidad, la vuelta al pasado supone un anclaje permanente que nos proporciona una sensación de seguridad, de sentimiento de pertenencia a una tradición que ha llegado a nosotros sobreviviendo a través de los siglos y de la que somos herederos. *“Frente al culto al presente y a lo efímero, estimulado por el consumo como valor social, un entusiasmo por el pasado”,* es el denominado “efecto patrimonio” (Lipovetsky, 1993). Sin embargo la solidez de este entusiasmo y valoración del pasado, y del patrimonio que lo representa, se pone a prueba, y sale perdiendo la mayoría de las veces, cuando el interés por la conservación de este patrimonio choca contra intereses de otros sectores, políticos, urbanísticos, económicos a corto plazo, etc. Porque, como veremos en los resultados de los estudios de público desarrollados en los próximos capítulos, la valoración del patrimonio, arqueológico en este caso, es más una apariencia de afecto que un sentimiento anclado y

profundo. Ciertamente es indudable el desarrollo en los últimos años de una conciencia sobre la conservación y protección del patrimonio, un crecimiento del nivel de instrucción que se ha traducido en una mayor sensibilidad hacia nuestro pasado. Sin embargo, también es cierto que *“se proyecta una actitud ambigua sobre el patrimonio histórico, producto de un tratamiento superficial y, no pocas veces, frívolo que, aprovechando el crecimiento de la demanda, pone acento en lo particular, en lo espectacular, en la rentabilidad inmediata, en la imagen... en lo vendible, en las medias verdades y dobles lenguajes que preñan el mundo ficticio de la información mediática y el discurso político...La sociedad postindustrial sacraliza el consumo como signo distintivo de una condición social nueva. La caducidad, como elemento indisolublemente unido a él, ha traspasado el mundo de los objetos tangibles, para convertirse en característica esencial de todo, ya sean valores, sentimientos o información...Para la cultura postmoderna, la historia se ha convertido en un paquete de productos listos para el consumo”* (Rodríguez Temiño, 2004).

Al hilo del discurso resulta interesante un breve repaso a la evolución del concepto de patrimonio. Las sociedades cohesionadas y ricas han tendido históricamente a valorar la herencia de las generaciones precedentes, es verdad que de una manera elitista durante casi toda la historia que sólo se ha extendido al resto de las clases sociales en la modernidad. De hecho el nacimiento del concepto de historia en la civilización griega predisponía a la conservación de ciertos objetos considerados patrimoniales. El derecho romano consagra el *patrimonium* como el conjunto de bienes familiares no sólo importantes por su valor pecuniario sino también, y sobre todo, por su condición de bienes a ser transmitidos de generación en generación, idea que ha pervivido sin cambios hasta nuestros días (Poulot, 2001). En China, los primeros emperadores reverenciaban el pasado, idea que les llevó a la conservación de muchos objetos. Se percibe desde las más antiguas civilizaciones la necesidad de transmitir ideas, sentimientos, hechos, convirtiendo ese conservacionismo de objetos en algo universal. A partir del Renacimiento el patrimonio se inscribe en la tradición del coleccionismo. Las primeras medidas conservacionistas se dan en los Estados Pontificios y algunas repúblicas italianas con la idea de impedir la desaparición de un legado destinado a perpetuar la grandeza del príncipe. Cuando este movimiento se institucionaliza y pierde el carácter sacralizante en la modernidad, aparece el concepto



de patrimonio histórico y bien cultural. Se comienza a legislar, inventariar, categorizar. A partir de la Revolución Francesa, en todo estado moderno los bienes culturales reciben un tratamiento jurídico de acuerdo al interés social, económico y simbólico que se les atribuye siendo el pueblo el destinatario final (Poulot, 2001). De la tesorerización, en base a su valor artístico-simbólico-prestigioso, de los bienes culturales pertenecientes a la realeza y aristocracia de épocas precedentes, pasamos a su protección como bien público cargado de nuevos valores y elementos cohesionadores del naciente estado-nación. Y de ahí, a raíz de la crisis del estado liberal tras la Primera Guerra Mundial, se instaaura el Estado Social donde se constitucionalizan los derechos sociales (uno de cuyos primeros ejemplos es la Constitución Española de 1931) lo que impone la necesidad de extender la protección a nuevos tipos de patrimonio así como el derecho al acceso universal de esos bienes para el disfrute e instrucción de la sociedad en su conjunto. Esa sociedad que tuvo su nacimiento y desarrollo en la ciudad, marco de civilización que contiene las trazas que evidencian la evolución de ese patrimonio que hoy consideramos patrimonio de todos. De este modo, ciudad, patrimonio y arqueología quedan íntimamente ligados.

La ciudad fue el resultado de un proceso de complejización social y económica que alcanzó su máxima expresión en el mundo clásico. *“La ciudad consistía en la aglutinación de individuos depositarios de las cualidades propias del “animal político” aristotélico ...cohesionados por fuertes nexos de índole jurídica e ideológica, que se sienten partícipes de una biografía común - su propia “historia””* (Bendala, 2003). Esta definición tuvo su materialización física en la *“urbe”*, domicilio físico de la ciudadanía. Tanto fue su significado arquitectónico con su compleja codificación, que al final ciudad quedó como sinónimo del conjunto de edificios y calles reflejo de esa idea primigenia de grupo humano. Así, la esencia fundamental de ciudad se traslada a la materialidad de su arquitectura, más duradera y sólida que las vidas de los que la componen. De nuevo ese irrefrenable deseo de pervivencia, de trascendencia frente a la temporalidad de la existencia humana. En este sentido la ciudad material, arquitectonizada, no era tan sólo un grupo organizado de edificios más o menos aparentes y funcionales, sino que se hallaba íntimamente relacionada y trabada con el medio natural, más o menos antropizado, que la circundaba. En sociedades básicamente agrarias como las del mundo antiguo no podía ser de otra manera, formando el conjunto

un “*cosmos integral*” interdependiente. De este modo, al igual que cada especie animal forma parte de un ecosistema, el ciudadano vivía en estrecha dependencia con su ecosistema, la ciudad. Y no es tan sólo una dependencia biológica, sino que se trata además de una “*dependencia activa*” ya que el ciudadano toma parte activa en la modelación de su ecosistema, con lo que ello conlleva de responsabilidad sobre la transformación del medio, tema que hoy día cobra protagonismo al enfrentarse la humanidad, por primera vez en su historia, al hecho probado de que su actividad transformadora le puede llevar a la destrucción como especie. Ante este peligro inminente nace el concepto de ecología centrado en la conservación y protección del medio natural frente a las agresiones humanas (Bendala, 2003).

Sin embargo, más reciente es el concepto de “*ecología urbana*”, es decir, retomando la visión integradora entre naturaleza y ciudad del mundo clásico, se pretende reivindicar que “*también es ecológico preservar las ciudades*” (Bendala, 2003), y de esa manera el patrimonio histórico que albergan y que les da carácter. Se trataría de aunar lo natural y lo construido antiguo y moderno en un ecosistema complejo y diverso del que hay que tener conciencia. De hecho, como veremos en el capítulo siguiente, la ampliación del concepto de patrimonio lo ha hecho también hacia la integración del medio o patrimonio natural. Lo ideal sería aunar ambos, patrimonio histórico/cultural y patrimonio natural, integrándolos como un solo patrimonio de toda la Humanidad, inalienable, de todos.

Precisamente la falta de ecología urbana puso en peligro un ingente patrimonio urbano, no sólo arqueológico, desde el siglo XIX pero con mucha mayor intensidad desde después de la II Guerra Mundial. Tras los desastres de la guerra, el descontrolado crecimiento y transformación de las ciudades impulsados por el desarrollismo imperante supuso unas modificaciones urbanas que sólo obedecían al denominado *progreso*, llevándose por delante un ingente y valioso patrimonio y modificando para siempre el equilibrio urbano interno, y de la ciudad con su entorno, de época preindustrial. Sin embargo, la idea de la ciudad como un elemento patrimonial *per se* en su totalidad, en su tejido urbano, data de la segunda mitad del s.XIX. En esta época predominaba la protección del monumento aislado y descontextualizado y no será hasta los años 30 del s.XX que se evoque la protección del tejido urbano, del contexto arquitectónico y urbano, de la mano de Gustavo Giovannoni con la influencia que su pensamiento tuvo

sobre las posteriores cartas internacionales de protección del patrimonio urbano en particular (Choay, 1992). Posteriormente, la conocida *Carta del Restauro* de 1972 en su Anejo D sobre la tutela de los centros históricos establece que “*no sólo la arquitectura, sino también la estructura urbanística, poseen por sí mismas un significado y un valor*”, la conservación pues no se limita al edificio aislado sino que se extiende al “*organismo urbanístico completo*”. Esta Carta incluye dentro de la protección el contexto ambiental del territorio “*sobre todo cuando éste haya asumido valores de particular significado estrechamente unidos a las estructuras históricas*” (incluye como ejemplo las colinas que rodean Florencia).

Sólo últimamente, a partir de los años 70-80 del s.XX, se ha empezado a consolidar la labor de la arqueología urbana. Tras decenios identificando arqueología urbana con arqueología de gestión, es decir, con intervenciones de urgencia, se está pasando a considerar el todo como arqueología de investigación. No se trata tan sólo de una excavación en el tejido urbano, sino que forma parte de una intervención global sobre el mismo participando en el debate sobre el modelo de ciudad (Leguina & Baquedano, 2000). En esta línea surge además la necesidad de prevenir posibles destrucciones estableciendo una arqueología de prevención con una herramienta específica a desarrollar: la carta del riesgo, documento que “zonifica” arqueológicamente un área urbana y la protege antes de que se produzca cualquier intervención urbanística. La carta del riesgo se erige en documento urbanístico, con el enorme avance que esto supone para la protección del patrimonio histórico y en la participación de la arqueología en la gestión urbana y el modelo de ciudad del futuro.

Aparece además en los últimos años un nuevo concepto denominado “arqueología del paisaje”. La expansión irrefrenable de los núcleos urbanos que ha invadido áreas rurales transformándolas a unos niveles desconocidos, ha impulsado esta actividad que preconiza la contextualización de los vestigios dentro de su marco natural, hermanando el patrimonio natural y el cultural con un mismo objetivo: su conservación. Se trata de una visión del espacio como espacio histórico, incorporando a su análisis el medio natural (ya muy antropizado por siglos de actividad humana) (Leguina & Baquedano, 2000). El Consejo de Europa aprobó un texto muy interesante a este respecto en la *Convención Europea del Paisaje* de 2000 en el que se inscriben como

patrimonio cultural y natural todo tipo de paisajes, rural, urbano, degradado o protegido e incide en los aspectos históricos de los mismos indicando que *“el paisaje es accesible por su aspecto visual, pero más que eso: es necesaria una apreciación de los procesos que han determinado este aspecto visual”*. Porque un estudio de los paisajes no es un mero estudio morfológico de elementos visibles sino que conlleva una aproximación a la historia de las relaciones sociales. El paisaje no es algo estático, todo lo contrario, es cambiante y evoluciona en el tiempo, de esta manera, aunque intentemos centrarnos en un momento histórico determinado, la lectura completa siempre será diacrónica. (Orejas, 2001).

Se trata pues de vivir la ciudad de una “manera ecológica”, cuidando ese ecosistema, teniendo conciencia de su complejidad, respetando sus diferentes fases, porque tener conciencia de la complejidad del hecho urbano y de su evolución significa tener conciencia de la propia historia y de los vestigios, frágiles, que la hacen presente y evidencian nuestros orígenes. En este sentido socializar los valores culturales, dejar de contraponerlos a los económicos e impulsar acciones en pro de la calidad de vida, entendida ésta no sólo en función de la capacidad de compra, son actitudes necesarias, especialmente en nuestros dirigentes. De hecho el interés, especialmente estético, que suscita la ciudad histórica es resultado de la incapacidad del urbanismo moderno para crear una ciudad alternativa que ofrezca placer estético en la misma medida. Es tiempo quizás de que la ciudad se reconcilie con los referentes de los que nunca se debió haber divorciado: el arte y la naturaleza. Queda mucho por hacer, mucha sensibilización y difusión a la ciudadanía, y a sus políticos, para que esta idea de ecología urbana, con la inherente necesidad de conservación del patrimonio, se interiorice, consiguiendo que pase de ser un afecto mudable a transformarse en el sentimiento sólido, anclado y duradero del que hablábamos al comienzo.

En lo referente a la puesta en valor del patrimonio arqueológico en ámbitos urbanos nos enfrentamos a una problemática cuyos ejemplos de éxito no han sido muy numerosos. La complejidad del proceso, integrado por una multitud de actores, y la especificidad de los factores que rodean la arqueología urbana pueden estar detrás de los fracasos. Hay además una gran laguna y es la falta de un marco de referencia válido para las especificidades de la gestión arqueológica lo que dificulta a los profesionales el

poder desarrollar planes de gestión viables y acordes con las necesidades reales. Aún así, debemos también aceptar que la gestión patrimonial es una disciplina reciente y que, por lo tanto, las experiencias prácticas aún no han dado lugar al desarrollo de una teoría propia.

Además de arqueólogos e historiadores, nuevos profesionales se han visto envueltos recientemente en la arqueología urbana y su puesta en valor: conservadores de museos, mediadores culturales, diseñadores de exposiciones, investigadores, gestores, promotores inmobiliarios, empresarios, arquitectos, etc. Ello refleja la variabilidad de los actores implicados en la gestión patrimonial, pero también indica la complejidad del proceso: los objetivos y prioridades de cada profesional son dispares e incluso, a veces, antagónicos. A ello se añade también la ausencia, en la mayoría de los proyectos de gestión patrimonial, de la **participación ciudadana** en el proceso de decisión, induciendo a que el proyecto de conservación arqueológica escape, a veces, de las necesidades cotidianas de la ciudad y sus habitantes, con el peligro que conlleva de rechazo, incompreensión social hacia el proyecto propuesto en concreto, y hacia la arqueología urbana en general. Es aquí donde los estudios de audiencias, que desarrollaremos más adelante, pueden aportar un elemento de reflexión y análisis claro. En cambio, si los proyectos de gestión patrimonial se realizan correctamente pueden representar una pieza interesante en el desarrollo urbano, social y cultural de las ciudades europeas.

### **Musealización e impacto cultural**

Si musealización<sup>1</sup> o museización son términos que ya han afianzado su significado en el ámbito patrimonial, no sólo en el arqueológico, no ocurre lo mismo con el impacto cultural y la evaluación de audiencias (ambos integrados en la gestión de audiencias), conceptos que empiezan a abrirse paso en el mundo de la gestión patrimonial pero que hasta el momento todavía resultan un tanto difusos, cuando no eufemísticos, al condensar una serie de conceptos difícilmente definibles pero muy

---

<sup>1</sup> Término no presente en el diccionario de la R.A.E pero de amplia difusión en círculos especializados, utilizado incluso para nombrar los congresos internacionales de puesta en valor de yacimientos arqueológicos que se celebran cada dos años en España.

útiles en el lenguaje “de aparato”, o de cara a la galería, tanto disciplinar como político. Ambos serán tratados en detalle en los capítulos siguientes.

Aún asumiendo cierta indefinición, el enorme impacto, tanto social como cultural, que producen los yacimientos arqueológicos urbanos es un hecho aceptado por todos. La musealización y apertura al público de los yacimientos arqueológicos provoca una regeneración del tejido urbano y de la oferta cultural, que tiene una incidencia fundamental en las posibilidades culturales, educativas, turísticas, y por tanto económicas, de la ciudad. Pero a su vez, muchos estudios de caso demuestran que el impacto cultural, y su manipulación, son independientes de las dimensiones científicas, históricas y/o arqueológicas del yacimiento, y que provocan unas consecuencias políticas y sociales que afectan a la viabilidad y al desarrollo del propio proyecto, potenciando o dificultando las posibilidades del mismo para captar recursos públicos y privados. Las sociedades modernas han ido tomando conciencia de que el patrimonio puede ser un arma de doble filo que puede producir consecuencias positivas y negativas. De una parte el patrimonio puede constituir una plataforma de desarrollo cultural, educativo y turístico si se fundamenta en una explotación racional y sostenible de sus recursos patrimoniales. Pero por otra parte, el patrimonio puede ser utilizado políticamente y explotado de manera que produzca efectos culturales y económicos negativos con impactos urbanos difícilmente recuperables (Asensio, Ruiz, Asenjo, Pol, 2005).

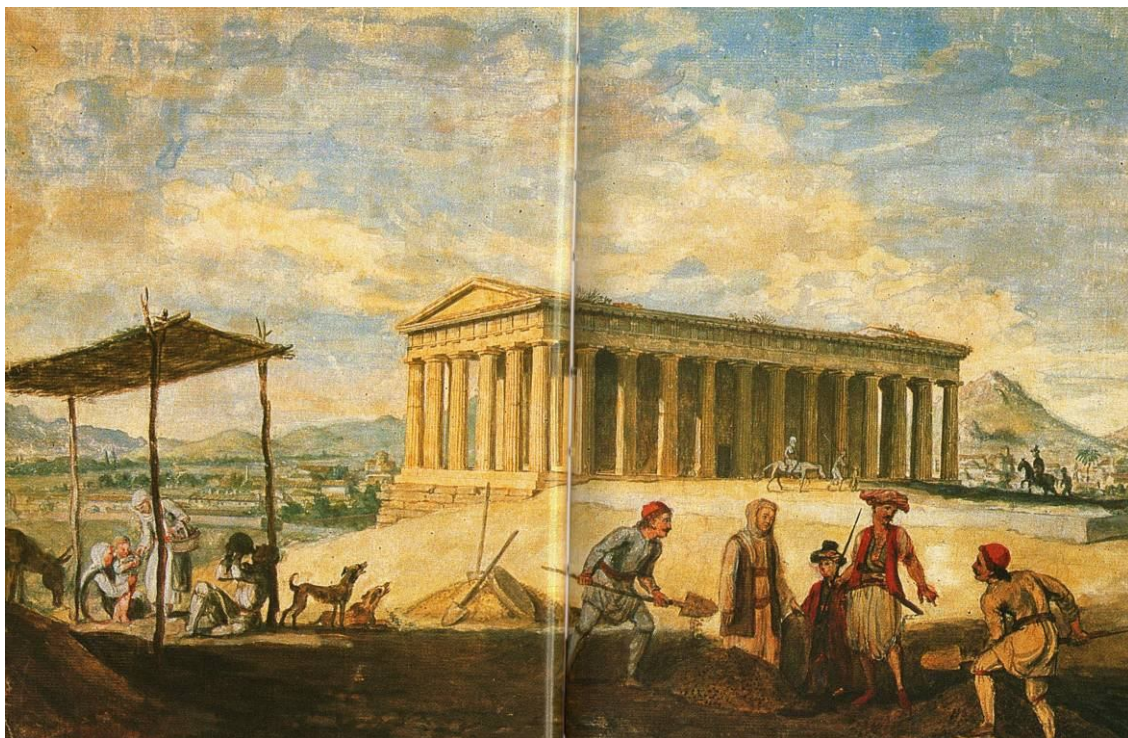
Hoy es indudable la importancia de una adecuada planificación y evaluación de los proyectos patrimoniales y el hecho de que en dicho proceso de planificación colaboren diversos especialistas que posibiliten la amplitud de estudios garantiza la viabilidad global del proyecto. Es aquí donde habría que integrar el concepto de *transdisciplinariedad*, es decir, no conformarse con que participen diversas disciplinas conjuntamente en un proyecto (interdisciplinariedad) sino que éstas lo hagan de manera sensible hacia los intereses y objetivos de las demás, en un proyecto que va más allá de un objetivo único de una disciplina. Una parte importante de este proceso lo constituye la gestión de audiencias y de impactos (con su herramienta, los estudios de público) que se fundamenta en una evaluación racional y empírica (cuantitativa y cualitativa) de las posibilidades reales de los impactos socioculturales tanto en los públicos reales como en públicos potenciales y en no-público o mejor dicho, *público ausente*. El estudio de

evaluación de audiencias y de impactos permite saber las expectativas de los usuarios ante la visita, los perfiles y segmentos de públicos, los motivos básicos de la visita, los impactos en los diferentes colectivos, la comprensión y aprendizaje de los mensajes, la carga de dichos mensajes en sus rasgos identitarios, los impactos intelectuales y emocionales percibidos y no percibidos. Estos resultados permiten y clarifican el diseño y desarrollo de los proyectos museológico y museográfico, contribuyen a cuantificar el impacto económico y el análisis de viabilidad, permiten adaptar de manera efectiva los programas de explotación y los programas públicos y educativos, y permiten poner en marcha una campaña de acciones de comunicación efectiva y adaptada a dichos colectivos. Los estudios de impactos en las audiencias vienen constituyendo una herramienta de planificación útil y económica que ayuda a ahorrar cantidades importantes de recursos humanos y económicos al orientar de manera directa los esfuerzos de diseño y comunicación.





**PRIMERA PARTE:**  
**MUSEALIZACIÓN, IMPACTO CULTURAL Y**  
**EVALUACIÓN DE AUDIENCIAS**



# CAPÍTULO I. MUSEALIZACIÓN DE YACIMIENTOS ARQUEOLÓGICOS: CONCEPTO Y TIPOLOGÍAS

## 1.1. Concepto

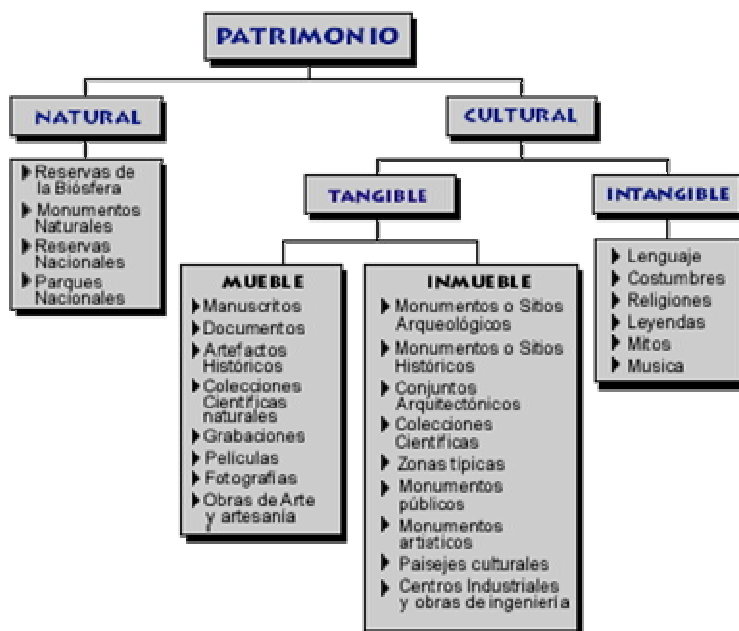
### 1.1.1. Patrimonio: concepto y tipologías. El Patrimonio Arqueológico

A modo de introducción, y sin volver al origen del término, nos gustaría comenzar por un breve repaso a la definición de PATRIMONIO, concepto cambiante a lo largo de la Historia según hemos visto en las páginas precedentes, que en su acepción moderna viene a denominarse como el conjunto de bienes materiales e inmateriales que hemos heredado del pasado y que merece la pena conservar para el futuro, y que incluye los bienes producidos por la naturaleza, calificados como *Patrimonio Natural*, y los bienes producidos por las sociedades humanas, identificados como *Patrimonio Cultural*.

En este sentido destacamos las definiciones adoptadas en la Convención del Patrimonio Mundial de 1972 por la UNESCO y reconocidas a escala internacional. Aquí se define como Patrimonio Natural “*Los monumentos naturales constituidos por formaciones físicas y biológicas o por grupos de esas formaciones que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista estético o científico, las formaciones geológicas y fisiográficas y las zonas estrictamente delimitadas que constituyan el habitat de especies animal y vegetal amenazadas, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista estético o científico, los lugares naturales o las zonas naturales estrictamente delimitadas, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la ciencia, de la conservación o de la belleza natural*”. Patrimonio Cultural es definido como “*Los monumentos, obras arquitectónicas, de escultura o de pintura monumentales, elementos o estructuras de carácter arqueológico, inscripciones, cavernas y grupos de elementos, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia, los conjuntos: grupos de construcciones, aisladas o reunidas, cuya arquitectura, unidad e integración en el paisaje les dé un valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, del arte o de la ciencia, los lugares, obras del hombre u obras conjuntas del hombre y la naturaleza así como las zonas incluidos los lugares arqueológicos que*

tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista histórico, estético, etnológico o antropológico”.

Cuadro resumen de tipos de patrimonio, UNESCO



### Patrimonio Natural.

El patrimonio natural está constituido por la variedad de paisajes que conforman la flora y fauna de un territorio. La UNESCO lo define como aquellos **monumentos naturales, formaciones geológicas, lugares y paisajes naturales**, que tienen un valor relevante desde el punto de vista estético, científico y/o medioambiental. El patrimonio natural lo constituyen las reservas de la biosfera, los monumentos naturales, las reservas y parques nacionales, y los santuarios de la naturaleza.

### Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural está formado por los bienes culturales que la historia le ha legado a una nación y por aquellos que en el presente se crean y a los que la sociedad les otorga una especial importancia histórica, científica, simbólica o estética. **Es la herencia recibida de los antepasados**, y que viene a ser el testimonio de su existencia, de su visión del mundo, de sus formas de vida y de su manera de ser, y es también el legado que se deja a las generaciones futuras.

El Patrimonio Cultural se divide en dos tipos, **Tangible e Intangible, o material e inmaterial**. El **patrimonio tangible** es la expresión de las culturas a través de grandes realizaciones materiales. A su vez, el patrimonio tangible se puede clasificar en **Mueble e Inmueble**:

**Mueble.** El patrimonio tangible mueble comprende los objetos arqueológicos, históricos, artísticos, etnográficos, tecnológicos, religiosos y aquellos de origen artesanal o folklórico que constituyen colecciones importantes para las ciencias, la historia del arte y la conservación de la diversidad cultural del país. Entre ellos cabe mencionar las obras de arte, libros manuscritos, documentos, artefactos históricos, grabaciones, fotografías, películas, documentos audiovisuales, artesanías y otros objetos de carácter arqueológico, histórico, científico y artístico.

**Inmueble.** El patrimonio tangible inmueble está constituido por los lugares, sitios, edificaciones, obras de ingeniería, centros industriales, conjuntos arquitectónicos, zonas típicas y monumentos de interés o valor relevante desde el punto de vista arquitectónico, arqueológico, histórico, artístico o científico, reconocidos y registrados como tales. Estos bienes culturales inmuebles son obras o producciones humanas que no pueden ser trasladadas de un lugar a otro, ya sea porque son estructuras (por ejemplo, un edificio), o porque están en inseparable relación con el terreno (por ejemplo, un sitio arqueológico).

**El Patrimonio Intangible o Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI)**, definido y legislado en la *Convención de la UNESCO para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial de 2003* que afirma que el PCI se manifiesta en particular en los ámbitos siguientes:

- Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial;
- Artes del espectáculo (como la música tradicional, la danza y el teatro);
- Usos sociales, rituales y actos festivos;
- Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo;
- Técnicas artesanales tradicionales.

*La Convención de 2003 para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial* define el patrimonio cultural inmaterial más concretamente como los “*usos*,

*representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural”.*

Es interesante destacar que la Convención incluye también en su definición de instrumentos del PCI los objetos, artefactos y espacios culturales relacionados con las manifestaciones del PCI, estableciendo así la posibilidad de una cooperación efectiva con otros instrumentos normativos internacionales.

La definición de la *Convención de 2003* señala igualmente que el patrimonio cultural inmaterial, cuya salvaguardia pretende la Convención

- se transmite de generación en generación;
- es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia;
- infunde a las comunidades y los grupos un sentimiento de identidad y de continuidad;
- promueve el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana;
- es compatible con los instrumentos internacionales de derechos humanos existentes;
- cumple los imperativos de respeto mutuo entre comunidades, grupos e individuos y de desarrollo sostenible.

Está constituido por aquella “*parte invisible que reside en el espíritu mismo de las culturas*”. Como vemos, la evolución de las sensibilidades hace que la concepción del patrimonio cultural no se limite a las creaciones materiales. Existen sociedades que han concentrado su saber y sus técnicas, así como la memoria de sus antepasados, en la tradición oral. La noción de patrimonio intangible o inmaterial prácticamente coincide con la de cultura, entendida en sentido amplio como “*el conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan una sociedad o un grupo social*” y que, “*más allá de las artes y de las letras*”, engloba los “*modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias*” A esta definición hay que añadir lo que explica su naturaleza dinámica, la

capacidad de transformación que la anima, y los intercambios interculturales en que participa (*Convención de la UNESCO 2003*).

El Patrimonio Intangible está constituido, entre otros elementos, por la poesía, los ritos, los modos de vida, la medicina tradicional, la religiosidad popular y las tecnologías tradicionales. Integran la cultura popular las diferentes lenguas, los modismos regionales y locales, la música y los instrumentos musicales tradicionales, las danzas religiosas y los bailes festivos, los trajes, la cocina, los mitos, las leyendas, las adivinanzas y canciones de cuna; los cantos de amor y villancicos; los dichos, juegos infantiles y creencias mágicas.

No olvidemos sin embargo que, a pesar de esta división eminentemente práctica, no hay que olvidar el sentido de ecología patrimonial que tratábamos en la introducción, en el cual los conceptos natural y cultural van íntimamente unidos.

En cuanto al **Patrimonio Arqueológico** los textos internacionales de referencia se circunscriben a dos instituciones, una de ámbito universal como la UNESCO, y otra de ámbito europeo como el Consejo de Europa (Querol, Martínez, 1996):

En cuanto a la UNESCO destacan: *Recomendación que define los principios internacionales que deberán aplicarse a las Excavaciones Arqueológicas*, Nueva Delhi 1956, y *Carta para la protección y la gestión del Patrimonio Arqueológico*, Lausana 1990 (ICOMOS).

Consejo Europeo/Unión Europea: *Convenio europeo para la protección del Patrimonio Arqueológico*, Londres 1969 y la *Convención Europea para la protección del Patrimonio Arqueológico*, Malta 1992.

La definición de Patrimonio Arqueológico ha sido un tanto tardía en los textos internacionales y no figura como tal hasta el *Convenio cultural europeo para la protección del patrimonio arqueológico* de 1969 donde se avanza una primera definición de *bienes arqueológicos* como “*todos los vestigios y objetos -o cualquier otra huella de manifestación humana- que establezcan un testimonio de épocas y civilizaciones de los que las excavaciones o descubrimientos constituyen la principal o una de las principales fuentes de información*”. En 1990 la *Carta para la protección y gestión del patrimonio arqueológico* del ICOMOS afirma que el patrimonio arqueológico “*representa la parte de nuestro patrimonio material para la cual los métodos de la arqueología nos proporcionan la información básica. Engloba todas las*

*huellas de la existencia del hombre y se refiere a los lugares donde se ha practicado cualquier tipo de actividad humana, a las estructuras y los vestigios abandonados de cualquier índole, tanto en la superficie, como enterrados, o bajo las aguas, así como al material relacionado con los mismos”, dando una definición más completa y acabada que la anterior.*

*La ley de Patrimonio Histórico Español contempla el patrimonio arqueológico como parte del Patrimonio Histórico Español del que no puede desvincularse “...forman parte del Patrimonio Histórico Español los bienes muebles e inmuebles de carácter histórico, susceptibles de ser estudiados con metodología arqueológica, hayan sido o no extraídos y tanto si se encuentran en la superficie como en el subsuelo, en el mar territorial o en la plataforma continental. Forman parte, asimismo, de este Patrimonio los elementos geológicos y paleontológicos relacionados con la historia del hombre y sus orígenes y antecedentes”.*

En conclusión, pese a la dificultad de dar una definición unívoca, pueden admitirse las siguientes características para que un patrimonio cultural pueda ser considerado como patrimonio arqueológico (Pérez-Juez Gil, 2006):

- Fuente para el conocimiento del pasado mediante huellas muebles e inmuebles,
- Utilización de la metodología arqueológica como método principal de investigación,
- Valor social que justifica su estudio y recuperación,
- Pérdida de su uso original o función para la que fue creado, pasando a tener un uso patrimonial para su estudio y disfrute de la sociedad.

Finalmente nos gustaría señalar que además de lo expuesto existen otras reflexiones acerca del patrimonio que difieren de la división clásica presentada en este punto. Se puede también contemplar una división más matizada en cuanto a lo cultural, es decir, habría un Patrimonio Natural innegable, un Patrimonio Cultural y un Patrimonio Material. A éste último se adscribirían muchos bienes culturales (BBCC) cuya función, destino y utilización nos son desconocidos, incluso sus creadores también se nos escapan, y que no serían clasificables según la división tradicional propuesta por los organismos internacionales antes mencionados.



### **1.1.2. Museización, Musealización, Museificación**

Musealización, museización, valorización, puesta en valor, gestión, interpretación son términos aplicados a la recuperación de vestigios arqueológicos (y al resto de bienes culturales que ahora no nos ocupan, ver González, 2009), aparentemente casi sinónimos unos, fases o aspectos de un mismo proceso otros, que a menudo se utilizan de manera indistinta o difusa lo que contribuye a su indefinición y falta de límites. Vamos a intentar acotar esos límites y dar un poco de claridad a los conceptos.

En todo proyecto de puesta en valor de un bien cultural hay tres planos de decisión: el plano museístico, el plano museológico y el plano museográfico (Asensio, Pol, 2005). En cada uno de estos niveles se inscriben las fases del proceso de musealización del bien: museización, musealización y museificación. Nos explicamos: El momento de la “intención” de musealizar un bien, cuando se empiezan a idear las primeras medidas de protección y de conservación corresponde a la “Museización”. Este momento asimismo correspondería al plano “Museístico” del proceso de decisión, con unos objetivos más generales de tipo cultural, social, ideológico y político, es decir, es el plano de justificación sociocultural del proyecto. Este plano es de suma importancia ya que es el momento de la decisión política (fruto de una mentalidad social imperante) de musealizar el bien cultural, una decisión que, de ser negativa, puede abocar a la desestimación del proyecto y la pérdida del bien patrimonial. El segundo momento, el de la planificación de todas las medidas y acciones a emprender para llevar a cabo la puesta en valor, es el momento de la “Musealización” y corresponde al plano “Museológico” del proceso de decisión, el plano fundamental del proyecto puesto que va a diseñar las líneas concretas de funcionamiento del equipamiento desde los grandes objetivos planteados en el plano museístico, y que va a dar la pauta de las claves museográficas que se implementarán en la fase siguiente. El tercer momento, el de la puesta en práctica, de “cosificación” o realización de los planteamientos teóricos corresponde a la “Museificación” que a su vez se inscribe en el plano “Museográfico”, es decir, en la realización y ejecución de los planteamientos del plano anterior mediante una serie de recursos que vehiculen y expliquen los mensajes. No son planos ni fases estancas sino que se retroalimentan, influyen y relacionan en el proceso decisional de ejecución del proyecto.

**Musealización:** Proviene de los vocablos inglés “*musealization*” y del francés “*muséalisation*” que se utilizan ampliamente en el mundo anglosajón y francófono para referirse a lo que está en relación con el museo, calificando todo lo referente al museo como entidad que expone e interpreta objetos de otras culturas y/o épocas. Según Desvallées (1998) *Muséalisation*: “Operación que tiende a extraer cosas reales (“*real things*”, objetos/artefactos fabricados por humanos/demostración de fenómenos etc.), de su medio natural o cultural de origen para darles un estatus museístico/museal”, “Musealizar: extraer físicamente o singularizar jurídicamente cosas reales (“*real things*”, objetos/artefactos fabricados por humanos/demostración de fenómenos etc.) de su medio de origen por un acto físico o una decisión administrativa que le da un estatus patrimonial”. Claramente es una definición genérica del término que no tiene en cuenta las especificidades de los yacimientos arqueológicos ya que no individualiza la musealización in situ al contemplar como principal posibilidad la descontextualización obligada de los objetos al ser musealizados, pero que insiste sobre el estatus museístico, es decir la individualización del bien como objeto patrimonial.

“*Musealización: Acción y efecto de incorporar algo a la exposición estable de un museo. Por analogía, en el caso de yacimientos arqueológicos (...) musealizar es hacerlos visitables y accesibles, transformándolos en una exposición estable, como si de un museo se tratara. Musealizar es, por lo tanto, hacer de un yacimiento arqueológico (...) un museo o una exposición estable de sí mismo*”, “*Musealizar será el tratamiento íntegro de un yacimiento, desde el final de su investigación hasta hacerlo accesible, física e intelectualmente al común de la sociedad*” (Lasheras, 2004). Según este mismo autor, al musealizar pensamos en dos posibles intervenciones museísticas/museográficas para el yacimiento: una será realizada in situ incorporando toda una serie de elementos para asegurar su conservación y protección, encauzar la circulación de visitantes y su seguridad y, lo más importante, para garantizar la comprensión de los vestigios informando a los visitantes de sus valores, significado y trascendencia. La otra posible intervención se trataría de la construcción o habilitación de un edificio próximo al yacimiento, si es posible no encima, donde se expondrían las piezas encontradas durante las excavaciones en un entorno que las conserve, preserve y explique a los visitantes. Que este edificio albergue efectivamente objetos originales, reproducciones, que aluda exclusivamente al yacimiento o lo haga sobre un entorno más amplio, o el hecho de quién sea responsable determinará si es un museo de sitio o un

centro de interpretación (que no es lo mismo que un yacimiento musealizado, veremos en detalle las diferencias entre unos y otros más adelante). Ésta última intervención no garantiza sin embargo que el yacimiento esté efectivamente musealizado, ya que una cosa es que sea accesible y transitable físicamente y otra que lo sea intelectualmente (condición básica para que un yacimiento esté musealizado). Lasheras, además de especificar el término aplicado a los yacimientos arqueológicos, insiste en esa accesibilidad tanto física como intelectual, que es condición básica para la aplicación del término musealización.

Aparecen asimismo nuevos conceptos en torno a la accesibilidad del patrimonio arqueológico denominando los proyectos de musealización como proyectos de accesibilidad. En el caso de los entornos urbanos que nos van a ocupar se define *Proyecto de accesibilidad* como “*el conjunto de acciones que, conjuntamente con la progresión de la investigación, tienen como objetivo conservar, integrar, poner en valor y explotar los vestigios arqueológicos en el subsuelo urbano, en una perspectiva de desarrollo sostenible, para hacerlos accesibles al público. El hecho de exponer los restos, es decir, hacerlos accesibles, atractivos y comprensibles, de manera compatible con su conservación y su uso científico, es el sentido que se le da a “accesibilidad”* (Warnotte & Teller, 2003). De nuevo se insiste aquí en el objetivo central de la musealización de vestigios: hacerlos accesibles, física e intelectualmente al gran público. Se insiste además en que todo ello debe hacerse mediante una gestión que permita el desarrollo sostenible del equipamiento. En el seno del proyecto APPEAR sobre musealización de yacimientos arqueológicos europeos (Appear Research Group, 2006) se pasó un cuestionario entre los profesionales miembros (según el método delphi, es decir, se pasa un cuestionario a una serie de personas, a continuación se ponen en común los resultados y a raíz de ello se vuelve a pasar el cuestionario de manera que el conocimiento de las opiniones de los otros complementen las propias para luego llegar a una definición común) para que definieran una serie de conceptos, entre ellos el de musealización de sitios. En general las respuestas dadas destacan unos conceptos sobre otros. Unas visiones se centran más en la museografía: “*Instalación de una escenografía que contextualiza el yacimiento y tiende a imprimirle una imagen de museo (valor didáctico y cultural)*”, “*Es ofrecer un itinerario de visita de un yacimiento aportando informaciones sobre lo que se va viendo*”, “*Convertir una presencia en una presentación a través de elementos explicativos tales como hallazgos, textos,*

paneles.. ». Otras ponen más atención en la conservación de los vestigios: « *Presentación de los vestigios con el objetivo de asegurar su tutela, conservación y utilización* ». Alguna incide en el destino social: « *Adecuación de un yacimiento con el objetivo de la presentación pública de sus colecciones* ».

La definición que enviamos desde el Laboratorio de Interpretación del Patrimonio de la Universidad Autónoma fue la siguiente: « *Medidas de orden arquitectónico, de conservación, de comunicación, museográficas y educativas aplicadas a un lugar patrimonial con el fin de permitir a los visitantes una buena legibilidad y comprensión de los vestigios/objetos* ».

Como puede verse con este término se incide en el carácter museístico de los vestigios, es decir, en ser testimonios excepcionales “dignos de ser expuestos en un museo”, o mejor dicho, como si de un museo se tratase. La musealización del patrimonio, el arqueológico en particular, debería implicar: una visión, una misión, unos valores y unos objetivos. Una visión doble, de los vestigios, su trascendencia y capacidad de interpretación, y una visión o vocación social del equipamiento. Una misión doble también, científica, de desarrollo de la disciplina y de servicio público a la comunidad. Unos valores intrínsecos de los vestigios, científicos, educativos, identitarios y económicos y unos objetivos de conservación, investigación, interpretación, comunicación y sostenibilidad mediante una gestión óptima que los garantice.

### **1.1.3. Puesta en valor/Valorización**

Término algo controvertido que resulta de la traducción literal de la expresión francesa *mise en valeur* ó *valorisation*. “*Acción de mostrar/dar a ver a alguien objetos emplazados en un espacio específico para ello*” (Desvallées, 1998). Stricto sensu se trata de dar “valor”, protagonismo a los vestigios en este caso, mediante un proceso que implique la conservación, restauración, exposición, interpretación de los mismos en un afán de hacerlos presentables y “valorables” por el público.

La cuestión del valor en patrimonio se refiere al valor en el sentido de valía, es decir, la concesión de cualidades estimables en una cosa, no al valor mercantil obviamente. En este sentido se trata de una cualidad conferida por personas y por lo tanto subjetiva y sometida a los vaivenes de las referencias psicológicas, sociológicas,

intelectuales, históricas y culturales de cada época. En las sociedades avanzadas modernas los valores del patrimonio como recurso se pueden resumir en (Ballart, 1997):

- **Valor de uso**, entendido como tal la utilidad que se pueda hacer de él para la satisfacción de necesidades humanas, sabiendo que las necesidades se pueden crear y sabiendo que la frontera entre lo que es necesidad y lo que no lo es no es clara en muchas ocasiones. En una época en la que el patrimonio se ha convertido en un objeto de consumo más, habría que reivindicar además de la repercusión económica a corto plazo que conlleva su explotación, la utilidad y el bienestar a largo plazo del conocimiento que transmite, y esto es un gran valor añadido. Es patente en el caso de la Ciudadela de Calafell por ejemplo, como la investigación arqueológica ha llevado a la reconstrucción del yacimiento ibérico y como el conjunto se ha convertido en escuela de arqueólogos y recurso educativo y turístico que dinamiza la economía de la localidad como un recurso económico tan potente como las industrias hoteleras.
- **Valor formal**, o la capacidad de atracción que despierta en los sentidos. La singularidad, el exotismo, la materia de la que está realizado, las formas que adquieren son determinantes en la apreciación que se le puede dar a un objeto patrimonial. La obra de arte basa su valor en la belleza, la excepcionalidad de su creación, de ser “única”, en la pátina de antigüedad que le ha dejado el paso del tiempo, todo ello hace que su contemplación provoque placer, emoción, sentimientos variados, teniendo en cuenta que los gustos formales son cambiantes según las épocas, influenciados por el contexto social y cultural del momento.
- **Valor simbólico-significativo**, o el nexo entre las personas que crearon y utilizaron esos objetos y las generaciones actuales. Los objetos son considerados como “historia materializada”, vehículos de un lenguaje simbólico codificado en el seno de un grupo humano que portan significados, interpretaciones y reinterpretaciones múltiples más o menos reconocibles dependiendo de los conocimientos y experiencias de cada individuo, es decir de su bagaje cultural.

Al fin y al cabo poner en valor significa reconocer y transmitir estos valores que le damos al patrimonio, al patrimonio arqueológico en este caso en particular, algunos adquiridos desde antiguo, otros conferidos recientemente tras la musealización, lo que

no debe hacernos olvidar la existencia de los “valores intrínsecos” del mismo, los valores inherentes en el momento de su creación y conferidos por las civilizaciones que los crearon. Un teatro romano no fue construido con esa estructura, elementos y forma que le caracterizan para complacer a las generaciones futuras. Esa construcción era la materialización de una serie de ideas e intenciones políticas, sociales, artísticas, etc, que cumplían un papel determinado en la civilización romana y que le confirieron unos valores. Esos valores deben estar por tanto presentes en la musealización de sus ruinas para que, de esa manera, pasen a formar parte de la nueva escala de valores de la cultura heredera, y sean percibidos, interiorizados y reivindicados por las nuevas generaciones.

La evolución del concepto de valor en patrimonio enlaza aquí con la evolución del concepto de cultura de la que forma parte. En un primer momento de desarrollo de los museos a la cultura se le concede un valor educativo-enciclopédico con los museos como sus santuarios oficiales restringidos a las élites dominantes y centrados en sus colecciones. En una segunda etapa más reciente la cultura se convierte en un valor de consumo con la consiguiente “marketinización” de los museos para “venderlos” mejor al gran público. Actualmente se está pasando a un concepto de cultura más en línea con valores globales que inciden en la participación ciudadana, la ecología y la concienciación en derechos humanos, valores universales a transmitir y compartir por todos. En este sentido va instalándose un modelo de museo más acorde con esta nueva manera de considerar la cultura, viendo como una de sus prioridades fundamentales la adaptación a las necesidades y demandas de sus públicos (Anderson, 2004).

Según el cuestionario delphi pasado a diferentes profesionales en la materia (Appear Research Group, 2006) se obtuvieron respuestas variadas. En general guardan puntos en común con las definiciones de musealización aunque se pueden apreciar diferencias. La mayoría ponen el matiz en las acciones necesarias que lleva aparejado el concepto: « *Conjunto de acciones inscritas en un programa cuyo objetivo es poner en evidencia el sitio arqueológico como instrumento que relaciona pasado y presente*». « *Acciones que se ponen en marcha para garantizar la conservación y la transmisión de los valores y conocimientos de un bien patrimonial* ». « *Todas las actividades orientadas a la mejora del conocimiento y conservación de bienes culturales y el aumento del placer de disfrutarlos* ». « *Toda acción destinada a hacer accesible un yacimiento al público basándose en los conocimientos adquiridos sobre el terreno así*

como en las contingencias físicas del lugar ». « Conjunto de acciones que tienen por objetivo dar al yacimiento un conjunto de cualidades didácticas, funcionales, estéticas ». Alguna pone más énfasis en la transformación de los vestigios inherente al proceso: « Adecuación de un sitio en vista de su apertura al público ». « Acondicionamiento que asegure al yacimiento accesibilidad, comprensión de su interés por parte del público, incluso beneficios económicos por su gestión ». La definición que enviamos desde la UAM tiene muchos puntos en común con la de musealización siendo casi sinónimas: “Medidas de orden científico, arquitectónico, museológico, museográfico, pedagógico y estético que tienen como objetivo la concienciación sobre el patrimonio de los diferentes tipos de público”.

Como puede apreciarse en estas respuestas se incide en la necesidad de un corpus o programa de acciones y actividades que haga de los vestigios algo comunicable, transmisible y por ende apreciable por parte del conjunto de la sociedad. De este modo, a diferencia del término *musealización*, se subraya aquí la capacidad de los vestigios de ser transmisores de valores antiguos que son asimismo susceptibles de ser “valorables” en nuestra sociedad actual.

#### **1.1.4. Interpretación**

Este concepto nace en el mundo del Patrimonio Natural, de hecho es el *National Park Service* de los EEUU el que establece las bases de la interpretación. Con este término salimos de los, en apariencia, sinónimos o pseudo sinónimos para adentrarnos en otra cosa. Freeman Tilden (1957) el pionero en esta cuestión la define como: « actividad educativa que pretende dar ciertas explicaciones o clarificar ciertas relaciones mediante la utilización de piezas originales, gracias a un contacto directo o mediante ilustraciones, sin limitarse a dar simplemente información sobre los hechos ». Los principios enunciados por este autor mantienen hoy en día su significado :

1. Toda interpretación que no ponga en relación los objetos que presenta y describe con la experiencia y personalidad de los visitantes no dará ningún resultado.
2. La información pura no es interpretación. Interpretar es divulgar algo basándose en informaciones. Se trata de dos conceptos diferentes, sabiendo que toda interpretación incluye información.
3. La interpretación es un arte que combina varios con el objetivo de explicar los temas presentados.

4. Aspira a la provocación más que a la instrucción.
5. La interpretación debe presentar el todo y no las partes aisladas y debe dirigirse al individuo como un todo y no sólo a uno de sus aspectos.
6. La interpretación destinada a los niños no debe ser una versión aligerada de la que se proporciona a los adultos, se tiene que concebir de manera diferente incluyendo si es necesario programas especiales.

Otros autores tras la estela de Tilden han dejado sus aportaciones sobre el tema. Don Aldridge (1973), autor de gran influencia en el mundo anglosajón en este campo, la define como « *..el arte de explicar el lugar del hombre en su medio, con el fin de incrementar la conciencia del visitante acerca de la importancia de esa intervención, y despertar en él un deseo de contribuir a la conservación del ambiente* ». Mientras que la Countryside Commission (1970) la ve como « *..el proceso de desarrollar el interés, el disfrute y la comprensión del visitante por un área, mediante la explicación de sus características y sus interrelaciones* ».

Para Edwards (1976) « *la interpretación del patrimonio posee cuatro características que hacen de ella una disciplina especial: es comunicación atractiva, ofrece una información concisa, es entregada en presencia del objeto en cuestión y su objetivo es la revelación de un significado* ». Por su parte Bob Peart (1977) la define como « *un proceso de comunicación diseñado para revelar al público significados e interrelaciones de nuestro patrimonio natural y cultural, a través de su participación en experiencias de primera mano con un objeto, artefacto, paisaje o sitio* ».

Finalmente Paul Risk (1982) indica que la interpretación es precisamente « *la traducción del lenguaje técnico y complejo de la disciplina a uno no técnico con el fin de crear en el visitante una sensibilidad, conciencia, entendimiento, entusiasmo y compromiso hacia el recurso que es interpretado* ». En esa línea David Dean (1994) establece que « *Interpretación es el acto o proceso por el que se explica, clarifica, traduce o presenta una comprensión personal sobre un sujeto o un objeto* ».

La Asociación para la Interpretación del Patrimonio de España ha abordado una definición en 1996: « *la interpretación del Patrimonio es el arte de revelar in situ el significado del legado natural, cultural o histórico, al público que visita esos lugares en su tiempo de ocio* ».



En este sentido Morales Miranda (1998) destaca una serie de elementos necesarios en el acto de interpretar pero que no están presentes en las definiciones. Por ejemplo el elemento recreativo debe primar compaginando aspectos cognitivos con aspectos afectivos, ya que estos últimos determinarán la transmisión de los primeros, y además la interpretación se debe realizar en presencia del objeto que pretende interpretar, en una actividad de primera mano.

¿Cuales son los objetivos de la interpretación?

1. Ayudar a que el visitante desarrolle una profunda conciencia, apreciación y entendimiento del lugar que visita, haciendo de la visita una experiencia enriquecedora y agradable.

2. Cumplir fines de gestión

3. Promover una comprensión pública de los fines y actividades de una institución.

Se pueden añadir otros secundarios no exentos de importancia : 1) obtener beneficios económicos, 2) respaldar el desarrollo de alguna acción ambiental, 3) incrementar la comprensión y valorización del patrimonio, 4) incrementar el disfrute del visitante, entendiendo que una comprensión sobre el lugar aumenta el placer derivado de la visita.

En el caso de yacimientos musealizados, según MacArthur & Hall (1996), se utiliza la interpretación:

- para ayudar al visitante a que comprenda y aprecie mejor el yacimiento,
- para enriquecer la visita de forma agradable,
- para gestionar el flujo de visitantes y permitir así cumplir con los objetivos de la gestión en cuanto a la conservación y la conservación preventiva,
- para informar al visitante de la existencia de la institución que se ocupa del yacimiento, así como la necesidad de gestionar el patrimonio arqueológico a fin de hacérselo descubrir al público,
- para obtener beneficios económicos por los servicios prestados.

Los investigadores en patrimonio César Carreras y Gloria Munillas de la UOC definen interpretación como «*forma de mediación entre el museo y el público, con una finalidad claramente educativa*» y en este sentido y previamente a ellos se han manifestado otros investigadores de la UAM (Asensio, Pol, 1996a, 1997a, 1998b, Asensio, 2000, 2001a, 2001b). Interpretación «*...quiere decir facilitar a las personas*

*la percepción de lo que se expone, proporcionándoles información sobre los objetos que contemplan y ayudándoles a descubrir el significado de las cosas que se les presentan* » (Carreras, Munilla, 2001)

La interpretación es según el ICOMOS, «*la explicación y análisis cuidadosamente programados, a la intención del público, de un sitio cultural, explorando toda la significación y sus múltiples valores* ». Precisamente el ICOMOS a través de un documento denominado *Carta ICOMOS para Interpretación y Presentación de Sitios de Patrimonio Cultural*, más comunmente conocida como *La Carta de Enane* (2007), se centra sobre el concepto y funciones de la interpretación, término que define como «*todas las actividades potenciales realizadas para incrementar la concienciación pública y propiciar un mayor conocimiento del sitio de patrimonio cultural. En este sentido se incluyen las publicaciones impresas y electrónicas, las conferencias, las instalaciones sobre el sitio, los programas educativos, las actividades comunitarias así como la investigación, los programas de formación y los sistemas y métodos de evaluación permanente del proceso de interpretación en sí mismo.* ». Esta carta distingue entre interpretación y presentación que «*se centra de forma más específica en la comunicación planificada del contenido interpretativo con arreglo a la información interpretativa, a la accesibilidad física y a la infraestructura interpretativa en sitios patrimoniales* ». Este documento establece siete principios de la interpretación:

1. **Acceso y comprensión**, «*Los programas de interpretación y presentación deben facilitar el acceso físico e intelectual del público al patrimonio cultural* »
2. **Fuentes de Información**, «*La interpretación y presentación se debe basar en evidencias obtenidas a partir de métodos científicos aceptados así como a través de las tradiciones culturales vivas* »
3. **Contexto y entorno**, «*La interpretación y presentación del Patrimonio Cultural se deben realizar en relación con su entorno y contexto social, cultural e histórico más amplio* »
4. **Autenticidad**, «*La interpretación y presentación de los sitios de patrimonio cultural deben respetar los principios básicos de autenticidad siguiendo el espíritu del documento Nara (1994)* »

5. **Sostenibilidad**, « *El plan de interpretación para un sitio patrimonial debe ser sensible a su entorno natural y cultural y tener entre sus metas la sostenibilidad social, financiera y medioambiental* »
6. **Participación e inclusión**, « *La interpretación y presentación del patrimonio cultural tienen que ser resultado de una colaboración eficaz entre los profesionales del patrimonio, la comunidad local asociada, así como todos los agentes implicados* »
7. **Investigación, formación y evaluación**, « *La interpretación de los sitios patrimoniales es una empresa progresiva y evolutiva de comprensión y explicación que requiere de actividades continuas de investigación, formación y evaluación* ».

A partir de estos principios se definen otros tantos objetivos:

1. Facilitar la comprensión y la valorización del patrimonio
2. Comunicar su significado
3. Salvaguardar los valores tangibles e intangibles
4. Respetar la autenticidad
5. Contribuir a la conservación sostenible
6. Facilitar la participación e inclusión social
7. Desarrollar directrices técnicas y profesionales.

Siguiendo con el ICOMOS, « *los equipamientos y servicios de interpretación se refieren a todas las instalaciones físicas, publicaciones (guías, vídeos, soportes electrónicos, etc.) y a los medios comunicativos emplazados con el objetivo de interpretar, así como al personal a cargo de esta tarea* ». Por último señalar que en la *Carta de Burra* interpretación « *significa todas las formas de presentar la significación cultural de un sitio* » y « *deberá incrementar la comprensión y el gozo, y deberá ser culturalmente apropiada* ».

En España, la AIP (Asociación de Interpretación del Patrimonio) define interpretación como “*proceso de comunicación estratégica que se desarrolla en función del público al que va dirigido (visitantes), el recurso patrimonial, y los medios y técnicas utilizadas*” ([www.interpretaciondelpatrimonio.com](http://www.interpretaciondelpatrimonio.com)).

Por último remarcar las diferencias con otros conceptos cercanos como la comunicación y la didáctica. En la interpretación como hemos visto, se pone el acento

en la traducción o mediación entre los contenidos científicos y el público, posicionándose *entre* el patrimonio y las personas. En la comunicación se pone el acento en el patrimonio, en lo que se va a decir sobre él, con una dirección que va *desde* el patrimonio a las personas. En la didáctica por último se pone el acento en las personas, en su proceso de aprendizaje del patrimonio en una dirección que va *desde* las personas al patrimonio (Mateos, 2008).

### 1.1.5. Gestión

“*Conjunto de actuaciones destinadas al conocimiento, conservación y difusión, que incluyan facilitar y controlar las intervenciones que se realicen en los yacimientos*” (Querol, Martínez, 1996). «*La acción de desarrollar las competencias funcionales necesarias en finanzas, infraestructura, tecnología, mercadeo, ventas y servicios que son necesarias para mantener una ventaja competitiva de cara al medio*» (Hax, Majluf, 1996). En la mayoría de definiciones la gestión es una acción positiva con unos objetivos organizacionales condicionada por un mercado del que se quiere obtener una ventaja competitiva. La gestión persigue la eficacia y la eficiencia. La primera sería la máxima aproximación entre los objetivos marcados y los resultados obtenidos y la segunda se define como la máxima eficacia obtenida con los medios disponibles. La gestión en fin se vincula al producto (sea bien o servicio).

En el campo del Patrimonio, el gestor analiza las necesidades sociales, o también las crea o las induce, y genera productos útiles en forma de bienes o servicios. Estos conceptos provenientes del mundo de la empresa no hacen su entrada en el ámbito que nos ocupa hasta la década de 1960 y 1970 unido al desarrollo de la idea del patrimonio como valor social, de enriquecimiento cultural y ocio. En nuestro país se retrasará hasta la década de 1980. Son los modelos franceses y británicos los que conceptuaron el patrimonio como elemento de consumo provocando este cambio. El concepto de gestión del patrimonio cultural ha calado tanto que se ha visto sancionado en declaraciones internacionales como la de Veracruz (1992) o Mar del Plata (1994). En este sentido la gestión de patrimonio implica la «*actuación integral e integradora orientada a optimizar unos recursos y obtener un rendimiento de los mismos*». El gestor desempeña una labor de manejo estratégico de una serie de variables independientes, sometido a unos principios, métodos y objetivos, cuya meta final es su rentabilidad en términos, económicos y financieros» (Bermúdez et al., 2004). En este caso el gestor no busca su

propio beneficio sino el beneficio social de su comunidad al menor coste posible y aunque sus herramientas de trabajo sean las de un empresario sus objetivos no lo son.

Los principios que fundamentan la gestión del patrimonio cultural son:

1. el patrimonio es un bien común cuyo garante es el Estado. 2. el patrimonio configura la personalidad geohistórica de un colectivo y por tanto es un factor de identidad cultural y representación social y grupal. 3. el patrimonio tiene valor social y cumple una función social y en consecuencia ha de ser accesible y comprensible al conjunto de la sociedad. 4. el patrimonio no es una carga desde el punto de vista social aunque pueda parecerlo desde el punto de vista económico, y de ahí se derivan la obligación y el derecho de conservar. 5. el patrimonio es un « producto » siempre « rentable » socialmente hablando y a veces también económicamente (Bermúdez et al., 2004).

En este punto conviene señalar dos conceptos importantes : la gestión de nivel y la gestión integral.

La **gestión de nivel** se lleva a cabo en cada uno de los frentes o niveles de gestión: gestión de la investigación, de la protección, de la conservación, y de la difusión. En la gestión de la investigación habrá que tener en cuenta los sujetos de la investigación (entes y personas encargados), los procedimientos organizativos para llevarla a cabo así como sus fases. La investigación se puede realizar en diferentes áreas: investigación sobre la significación e interpretación cultural, sobre los niveles de comunicación e interpretación según los públicos, investigación sobre la conservación e investigación sobre los métodos de gestión (Munilla, 2004). En la gestión de la protección tendremos que atender a la capacidad de las administraciones públicas, la iniciativa en la protección, los medios (normas) de que se disponen, así como el procedimiento para hacer efectiva esa protección y el control de los bienes protegidos. Para la gestión de la conservación habrá que tener claro primero la titularidad del bien, los requisitos del bien en cuestión, las fases de la gestión y los mecanismos de control necesarios para garantizar la correcta conservación. Por último la gestión de la difusión se realizará teniendo en cuenta los contenidos a difundir, el momento de la difusión dependiendo del momento de la intervención en el bien en cuestión, los canales de difusión, los públicos a los que va dirigida así como la didáctica de los contenidos en función de los públicos objetivo.

Por otro lado tenemos **la gestión integral** que incorpora la gestión de nivel de manera transversal en aras de la optimización de los resultados. Tres son los factores

generales que determinan la gestión integral de un elemento patrimonial: El entorno socioeconómico, la estructura institucional y administrativa y el factor tecnológico. Esta gestión se vera afectada por una serie de condicionantes de carácter estructural (marco legislativo vigente, el volumen patrimonial, las dimensiones del municipio) y coyuntural (la voluntad política, los recursos económicos y tecnológicos disponibles) con el objetivo final de su sostenibilidad según recomienda la UNESCO en su agenda sobre la *Década de la Educación para Desarrollo Sostenible 2005-2014* (<http://www.unesco.org/en/esd/>).

La gestión constituye un eje transversal de la intervención en el patrimonio que abarca de manera integradora todos los niveles de intervención. En este sentido será la acción lógica, racional y secuencial basada en la eficacia y en la eficiencia, en todos los niveles. La gestión integral eficiente convierte al patrimonio en un factor de desarrollo estratégico muy importante íntimamente relacionado con las políticas de calidad de vida y de desarrollo social incidiendo significativamente en el turismo y en las industrias culturales (Dumont, Asensio & Mortari, 2010). La cada vez más estrecha relación entre turismo cultural, arqueología y museos, hace que sus respectivas gestiones integrales se planifiquen de una manera coordinada que redunde en una mayor efectividad (Ramos, 2007).

Llegados a este punto debemos volver al concepto de interpretación ya que no sólo constituye una herramienta para la comprensión de los vestigios sino que puede constituir un recurso para la gestión de los mismos si forma parte de la planificación desde las primeras etapas del proyecto. La interpretación tiene sin duda gran influencia en como el público aborda el yacimiento. En la medida en que los responsables son capaces de comunicar no sólo conceptos arqueológicos sino también valores relativos al respeto por el patrimonio, la interpretación contribuye a la gestión eficiente y duradera de los vestigios. En este sentido se puede considerar la interpretación como herramienta de gestión ya que ayuda a gestionar el flujo de visitantes en función de la capacidad de las áreas de exposición. Esto es sinónimo de conservación preventiva. Por ejemplo, en algunos yacimientos, especialmente los de capacidad reducida, un audiovisual puede servir para regular el número de visitantes lo que incide directamente en la conservación y gestión del sitio. Así mismo la interpretación incide en la reducción del vandalismo al

hacer comprender las prohibiciones explicando recomendaciones de carácter preventivo. Esta prevención ayuda a reducir por ejemplo los costes de mantenimiento y de reparación de las instalaciones. De esta manera se hace participar al público como actor responsable del patrimonio mediante la transmisión argumentada de las decisiones tomadas por los gerentes haciéndole responsable de un patrimonio que le pertenece. Todo lo expuesto incide en fin en la disminución de los conflictos potenciales entre la protección, el mantenimiento y la gestión cotidiana del yacimiento. (Morales Miranda, 1998).

## **1.2. Tipologías de instituciones**

La recuperación del patrimonio arqueológico tiene atesorada ya una experiencia de más de 250 años, desde las primeras excavaciones organizadas de Pompeya, Herculano y Stabia. Desde entonces, y especialmente desde la segunda mitad del S. XX, se han venido ensayando diferentes modalidades de puesta en valor in situ que han evolucionado desde el simple acondicionamiento de los restos para facilitar su acceso físico, a la creación de instituciones evolucionadas con todo tipo de elementos interpretativos, programas públicos y educativos, y una estructura de gestión que permite la sostenibilidad a largo plazo. Las diferentes realidades han variado y evolucionado a lo largo de los años y han supuesto soluciones aceptables para la época en la que se aplicaron.

A tenor de estas experiencias de musealización acumuladas a lo largo de décadas podríamos diferenciar los equipamientos existentes como sigue:

### **1.2.1. Museo de sitio/Museo de yacimiento**

El ICOM en su definición de museo como *“institución permanente, sin fines lucrativos, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público y que investiga, adquiere, comunica y exhibe los testimonios materiales del hombre y de su entorno, con fines de estudio, de educación y de deleite”* añade que *“(...)además de los museos denominados como tales, se admiten en esta definición: 1, los yacimientos y monumentos naturales, arqueológicos y etnográficos y los sitios y monumentos históricos que tengan la naturaleza de un museo por sus actividades de adquisición, conservación y comunicación, de testimonios materiales de los pueblos y su*

*entorno(...)*”. Así pues toda institución que cumpla estas condiciones puede considerarse Museo de Sitio. Normalmente todo museo de sitio adquiere piezas, bien por medio de excavaciones en su yacimiento, bien por otros medios, conserva esas piezas, y comunica el fruto de sus investigaciones, bien por medio de publicaciones de todo tipo, bien por el mensaje científico vehiculado por la museografía o bien por ambas cosas.

*“Yacimiento o conjunto de yacimientos de cualquier período o tipo, que abriga vestigios in situ y que posee colecciones originales o reconstituciones científicas”* (Colardelle, M., 1999). Esta definición, parcialmente acertada en cuanto a que menciona las colecciones, sean originales o reconstituciones científicas, adolece en nuestra opinión de falta de concreción y tiende a confundir museo de sitio con yacimiento arqueológico, realidades en íntima relación pero no homologables. Un museo de sitio no tiene por qué albergar vestigios in situ aunque sí debe tener una colección preferentemente de originales salidos en su mayoría de la excavación del yacimiento.

*“Espacio museal, generalmente cubierto, cercano a un yacimiento arqueológico, donde a menudo se reagrupan los elementos salidos de la excavación que deben ser protegidos (especialmente los que no pueden quedarse a la intemperie). Integra a menudo un centro de interpretación”* (Desvallées, A. en De Bary-Tobelem, 1998). Esta definición nos parece más acertada ya que menciona los tres parámetros que a nuestro juicio deben definir este tipo de equipamientos: es un espacio de carácter museístico (expone, conserva, investiga y comunica testimonios materiales del hombre), suele estar cubierto para proteger y conservar sus piezas, crea un espacio museográfico que ayude a la interpretación de las colecciones, y está situado cerca y a veces sobre el yacimiento del que provienen las piezas que investiga e interpreta. Sin embargo no aclara el problema del doble plano de la colección en estos museos: el plano del origen de la colección y el plano del discurso museológico y expositivo. Este segundo plano puede ser un discurso generalista, es decir, aprovechando las piezas extraídas del yacimiento se propone un discurso representativo de un marco territorial más amplio (por ejemplo el Museo Nacional de Arte Romano de Mérida), con los peligros que conlleva (falta de representatividad, lagunas, etc); o un discurso más aterrizado en el territorio (Nuevo Museo de Neuchâtel) es decir, adaptado al yacimiento y a los vestigios exhumados en él.

En el cuestionario delphi mencionado en los puntos anteriores se dieron numerosas definiciones. Unas ponen el acento en las piezas que alberga: *“Museo donde*



*se albergan los vestigios existentes en el yacimiento en su contexto más amplio*”. « *Forma de centro de interpretación enriquecido por la presentación in situ de piezas originales* ». « *Museo especializado ligado a un yacimiento que presenta particularmente piezas extraídas en las excavaciones* ». « *Lugar dedicado a la conservación y exposición de vestigios del yacimiento. Construcción dedicada a la presentación de un yacimiento al público. La exposición de vestigios inmuebles in situ puede estar incluida o no en el envoltorio arquitectónico* ». Otras inciden en el yacimiento que complementa: « *Museo relacionado con un sitio específico, emplazado sobre el mismo o en sus proximidades* ». « *Es la zona de exposición ligada a un yacimiento arqueológico donde se muestran/exponen los hallazgos realizados en él* ». « *Lugar de exposición sobre o directamente conectado con un yacimiento arqueológico que suele albergar algunos vestigios in situ* ». « *Museo concebido para salvaguardar y presentar bienes materiales sobre el lugar de su descubrimiento y/o de creación y que se propone explicar el proceso arqueológico* ».

La definición que dimos en la UAM: « *Museo emplazado al lado de un yacimiento con el objetivo de su puesta en valor, que contiene los hallazgos allí excavados exponiéndolos con un discurso museológico* ». Dentro de la descontextualización inherente a todo objeto desplazado de su lugar original hemos de señalar que en un museo de sitio las piezas que se exponen están más en su contexto que en un museo arqueológico provincial o nacional, ya que han sido exhumadas en el yacimiento al que el museo pretende complementar. Museo y yacimiento conforman de esta manera una unidad de sentido.

Aventurándonos a ensayar una definición de Museo de sitio podríamos decir que es un **espacio museal, generalmente cubierto, cercano o sobre un yacimiento arqueológico, donde se almacenan, investigan, exhiben e interpretan piezas, generalmente originales, poniéndolas en contexto con el yacimiento cercano del que han sido exhumadas y con la cultura a la que éste pertenece. El espacio puede contener también vestigios in situ pero no es condición necesaria.**

Pasamos a hacer una breve descripción de algunos ejemplos, principalmente en España, guiándonos por criterios cronológicos, de los más antiguos a los más modernos, teniendo en cuenta que las primeras excavaciones con metodología científica comienzan en España en la primera década del s. XX en Segovia, Ampurias, Mérida e Itálica.

Empezamos con **Ampurias**. Esta ciudad griega fundada en la primera mitad del s. VI a. C. por colonos focenses sobre una isla cercana a la costa en el Golfo de Rosas se compone de tres “ciudades” claramente diferenciadas: la *Palaiápolis*, la primera fundación griega en la isla (hoy San Martí d'Empúries), la *Neápolis*, la ciudad griega en tierra firme fundada pocos años después de la *Palaiápolis* según Estrabón, y la ciudad romana del siglo I a. C.. Conocido su emplazamiento desde antiguo, las primeras excavaciones no científicas comienzan a finales del s. XVIII aunque no será hasta principios del s. XX que comiencen las excavaciones con metodología científica de la mano de Puig i Cadafalch y Gandia 1908-1936, seguido por Martín Almagro Basch en las décadas de los 40, 50 y mediados de los 60, Ripoll, de 1965 a 1981 y Sanmartí a partir de 1981. Hoy en día es una de las sedes del Museo Arqueológico de Cataluña. De la *Palaiápolis*, el enclave del pueblo de San Martí, no se ha podido excavar apenas por lo que los vestigios son de la *Neápolis* y de la ciudad romana. La visita de hecho se articula por las dos ciudades y el museo de sitio situado a medio camino. Los puntos más emblemáticos de la visita son las murallas, el recinto de Asclepios, el de Serapis, los restos del ágora y una stoa, y una escollera helenística. De la ciudad romana (aunque romanos son la mayoría de los edificios visibles de la *Neápolis*, los griegos están debajo) destacan la muralla, el foro, el anfiteatro, la palestra así como las necrópolis. Musealización débil y museo de sitio tradicional en su tratamiento de los restos con una sala dedicada a Asclepios y su hermosa escultura hallada en el yacimiento.

Seguimos con otro yacimiento emblemático: **Numancia**. Aunque podría incluirse en el epígrafe que engloba los yacimientos musealizados, o los centros de interpretación, la antigüedad de las excavaciones y el peso de su “tradición” nos resulta de tal importancia que decidimos incluirlo dentro del tipo de instituciones más veteranas.

La resistencia del pueblo numantino ante Roma se convirtió en un referente desde el s. XIX. La lucha de un pueblo por su libertad, el débil contra el fuerte, y el final heroico de la contienda inspiraron e inspiran aún hoy elevándose a la categoría de símbolo. Las excavaciones de Numancia comenzaron ya en el s. XIX alimentadas por el aura de mito del enclave y por su carga legendaria en un momento en que los diferentes nacionalismos del continente buscaban sus raíces más antiguas. De hecho fue declarada

Monumento Nacional en 1882. Fueron principalmente los trabajos de la Comisión de Excavaciones, de 1906 a 1923 de la mano de Adolf Schulten, los que pusieron al descubierto más de la mitad de la extensión de la ciudad y descubrieron el trazado de dos ciudades superpuestas: una más antigua, celtibérica, y otra posterior romana. La conservación de los numerosos restos exhumados fue tarea harto difícil hecho que contribuyó al abandono progresivo del yacimiento hasta que en 1994 la Junta de Castilla y León procedió a su investigación, protección y puesta en valor mediante un Plan Director (Jimeno, 2001) que además integrara el yacimiento en un marco de política de potenciación general de su territorio. En este sentido se contempla la posibilidad de visitar los campamentos romanos del cerco de Numancia integrando vestigios con paisaje natural (un paisaje puesto recientemente en peligro con el proyecto de construcción del polígono industrial Soria II en las inmediaciones, en la actualidad afortunadamente paralizado). En cuanto a la musealización propiamente dicha, se instaló una exposición permanente en la antigua casa del guarda a base de paneles con textos, planos, fotos y dibujos a modo de centro de interpretación que introduce al visitante en la historia y evolución de la ciudad (Jimeno, 2002). El núcleo de la visita lo constituye el propio yacimiento que, dada su gran extensión y la imposibilidad de conservarlo y exponerlo en su totalidad ha hecho que los gerentes hayan elegido doce puntos de la ciudad, re-excavados, limpiados y habilitados con paneles-atriles con breves textos, plantas y reconstrucciones de las estructuras. Acompañando al conjunto el visitante dispone además de un tríptico guía explicativo (Jimeno, 2001). Entre los puntos a destacar podemos mencionar la reconstrucción de una casa celtibérica, otra romana (apoyadas en una exhaustiva investigación de materiales y técnicas constructivas antiguos), la de un tramo de muralla celtibérica y el punto que trata el cerco de Escipión. Completan la oferta la Escuela Arqueológica que acoge estudiantes durante un mes para su introducción en la excavación arqueológica, y el Aula Arqueológica de Garray donde en dos salas se abordan las guerras numantinas como enfrentamiento de dos culturas dispares.

Como ejemplos de museos de sitio de excavación y musealización más recientes podemos destacar El **Museo del Teatro de Caesaraugusta**, un museo de sitio reciente integrado en la Ruta de Caesaraugusta que estudiaremos en detalle en el capítulo VI.

También reciente es la sede de acogida del yacimiento de **Baelo Claudia** en Cádiz. Constituido efectivamente en centro de visitantes y museo de sitio, el edificio, de corte contemporáneo, macizo, se divide en ocho espacios, cuatro de ellos expositivos, y el resto áreas de recepción, descanso y miradores. La planta superior ofrece una perspectiva de la ciudad y el territorio de Baelo Claudia. La inferior nos habla de urbanismo y arquitectura, religión y mundo funerario, economía y vida doméstica. Todo ello ilustrado con piezas extraídas de las excavaciones de la ciudad. Existe un almacén visitable con restos arquitectónicos y una sala de exposiciones. Son en su mayoría espacios diáfanos, aéreos, que nos permiten, especialmente los exteriores, integrar el marco geográfico y paisajístico en la comprensión del discurso sobre el conjunto arqueológico. Museografía a base de maquetas, paneles, elementos interactivos y reconstituciones (la estancia). La gran desventaja a nuestro juicio es el enorme impacto visual y la desconexión y falta de integración del edificio con un entorno natural de extraordinaria belleza.

La **Villa romana de Toralla**, Vigo, se trata de un yacimiento musealizado al aire libre de época bajoimperial y tardoantigua con centro de interpretación-exposición (se explica así por los responsables) por contener piezas originales (Pérez, Vieito, Fernández, 2004). En ese sentido se acerca a museo de sitio a pesar de que su discurso no gira solamente en torno a las piezas originales (por lo que tiene rasgos de centro de interpretación) aunque finalmente la gestión sea de museo de sitio. Se procede a la interpretación de un solo elemento (villa) de una sola época (romana) al aire libre, con recursos originales como la reconstrucción en chapa o vinilo de un perfil estratigráfico imposible de conservar para la visita si no. El tratamiento de los restos se limita a la consolidación y discreta reconstrucción que permita la lectura, reconstrucción con materiales y técnicas similares a las originales manteniendo los principios de inocuidad, resistencia, diferenciación y reversibilidad. Algunas piezas más frágiles (el llagar) se protegen con una cubierta individual transparente. El cierre con muro alto resulta algo agresivo con el entorno aunque se matiza con la valla integradora de elementos vegetales y óculos que permiten la visión desde fuera.

Finalmente forma parte de un recorrido local que discurre por el paseo marítimo recorriendo otros museos y entidades culturales.

Otros ejemplos más actuales se exponen en el capítulo IV del presente trabajo.

### 1.2.2. Centro de interpretación

A pesar de la profusión de este tipo de equipamientos es curioso observar que el término aún resulta algo difuso, incluso entre profesionales de la arqueología. Desvallées (1998) lo define como « *espacio museal que se propone explicar un lugar de memoria (unidad ecológica, sitio natural –paisaje-, sitio cultural –monumento, yacimiento arqueológico, ciudad histórica). Se puede aplicar a toda una región arqueológica. [En él] El sentido del discurso reviste mayor importancia que la valorización de las piezas originales y puede acoger talleres de experimentación o pedagógicos* ». Centrándonos en la arqueología, vemos la gran diferencia con el museo de yacimiento, y es que aquí el discurso recoge el protagonismo por delante de las piezas o vestigios. El discurso y también las actividades en torno al patrimonio. Un centro de interpretación puede además hallarse, o no, en proximidad de los vestigios que va a explicar y puede servirse, o no, de piezas o vestigios originales.

En el cuestionario delphi anteriormente mencionado se obtuvieron numerosas definiciones. Unas inciden en su vocación pedagógica y lugar de aprendizaje: « *Centro que pone en marcha métodos « pedagógicos » para responder a las preguntas de los diferentes tipos de público sobre el sentido de lo que están viendo* ». « *Lugar de difusión pedagógica de saberes destinado al gran público* ». « *Lugar dedicado específicamente a la didáctica de un yacimiento* ». « *Espacio reservado a la presentación del yacimiento con objeto de hacer comprender al visitante el contexto en todas sus dimensiones (históricas, relaciones sociales de ayer y hoy, influencias culturales extranjeras...) para destacar sus valores y las razones de su conservación* ». « *Lugar que ofrece la posibilidad de interpretar y comprender alguna cosa. No es necesariamente sobre yacimientos arqueológicos pero puede serlo. Lugar donde podemos realizar investigaciones para mejorar nuestro conocimiento* ». Otras ponen el acento en la ausencia de piezas originales: « *Zona de exposición asociada a un equipamiento (arqueológico, cultural, natural, etc) donde se explica este equipamiento no sólo a través de los objetos provenientes del mismo* ». « *Construcción en la cual se presenta y explica un yacimiento u otra temática sin exposición de objetos muebles o inmuebles originales* ». Otras inciden en sus características museográficas: « *Museo de*

*sitio con vocación museográfica más amplia* ». « *Conjunto de soportes que permiten al visitante construir un conocimiento propio del yacimiento sobre la base de un proceso prospectivo* ».

Nuestra definición en la UAM: « *Espacio museal cuyo objetivo principal es la comprensión de un lugar patrimonial. Está dotado con un discurso museológico sostenido por recursos técnico-didácticos para transmitir su mensaje, y no por piezas originales, y está emplazado en las cercanías, a la vista o incluso sobre el lugar patrimonial* ». Esto último, que no tenga piezas originales, es fundamental para diferenciarlo de un museo de sitio, ya que la base de un centro de interpretación es que por definición no lleva originales (ahorro en costes de conservación, vigilancia, personal, es una cuestión práctica de ahorro presupuestario y de no obligación en el cumplimiento de las funciones propias de un museo establecidas por el ICOM, con todas las consecuencias en la gestión que ello conlleva). Si hay piezas originales es excepcional. Por ejemplo en Extremadura los centros de interpretación por ley no llevan piezas originales por el motivo presupuestario ya que la gestión es diferente de la de un museo. En este sentido en caso de que el centro de interpretación recurra a piezas originales, éstas estarán en función del discurso que se ha ideado, son mucho más un medio, un pretexto para el desarrollo del discurso, mientras que en un museo de sitio tradicional el discurso tiende a adaptarse a los hallazgos encontrados en las excavaciones, las piezas ocupan un papel central. Por esta razón en un centro de interpretación va a primar más el discurso y la interpretación que las piezas porque es principalmente un « *Espacio que permite la enseñanza y ampliación de conocimientos sobre un tema determinado por medio de diversas técnicas mediáticas, textos, imágenes sonidos, etc* » (Carreras, 2000).

Entre los numerosos ejemplos existentes podemos destacar:

El **Centro de interpretación del Circo Romano de Mérida** es una estructura adosada a los restos del antiguo circo romano en cuya exposición se emplean elementos audiovisuales, interactivos y maquetas, sin piezas originales.

El **Centro de interpretación de la Muralla Púnica en Cartagena** integra los importantes restos de la propia muralla en un edificio donde se explica el carácter de la construcción, la historia de la Cartagena púnica, Qart-Hadash, y su situación en el Mediterráneo del siglo III a. C..

Un ejemplo clásico fuera de nuestras fronteras es el **Archéodrome** en Beaune, Francia. Desgraciadamente cerrado en 2005, ofrecía, desde el momento de su creación en 1978, una propuesta innovadora que proponía una parada en la autovía de Borgoña para descubrir reconstrucciones arqueológicas (el sitio de Alesia) y de arqueología experimental de la Edad de los Metales.

### **1.2.3. Yacimiento musealizado**

Llegamos aquí a un término no carente de cierta complejidad a la hora de su definición y diferenciación con los anteriores, especialmente con el primero. ¿Es un yacimiento musealizado un museo de yacimiento situado sobre los propios vestigios?, ¿se trata simplemente de un yacimiento visitable?. Ya hemos anticipado alguna de estas controversias que pasamos a desarrollar.

Desvallées (1998) lo define como “*site musée*” diferenciándolo claramente del “*musée de site*” (museo de sitio) o del “*centre d’interprétation*” (centro de interpretación): “*yacimiento arqueológico organizado como una unidad ecológica visitable, y en este sentido, cubierto normalmente. Se completa a menudo con un centro de interpretación*”. No podemos dejar de discrepar con esta definición en algunos puntos. Efectivamente se trata de un lugar que ha sido tratado con las técnicas de investigación arqueológica y que ha producido una serie de vestigios que se han considerado dignos de ser conservados y visitados. Pero no sólo visitados, sino también interpretados y no necesariamente con la ayuda de un centro de interpretación o de un museo de sitio. Un yacimiento musealizado es un museo en sí mismo, se trata de un conjunto de vestigios que han sufrido una adecuación arquitectónica (con o sin cubierta) para permitir su visita y para instalar una serie de recursos museográficos que traducen el mensaje a transmitir al público y que previamente los responsables han plasmado en el proyecto museológico y museográfico. Con o sin centro o museo. En este sentido muchos grandes yacimientos excavados desde hace, en algunos casos, centurias tienen una adecuación que los hace físicamente visitables aunque difícilmente interpretables (¿quizás porque no lo necesitan tanto?, en fin eso es otra discusión). En algunos casos tienen, como mucho, partes de sus dependencias interpretadas o una débil musealización con algún que otro panel. Nos referimos a nombres tan evocadores como Troya, Éfeso, Palmira, Selinunte, Agrigento, la Acrópolis de Atenas, el Foro Romano en Roma, Petra, Ostia Antica o Pompeya por decir algunos de los más emblemáticos.

En estos casos podríamos aplicarles el calificativo de yacimientos consolidados y abiertos a la visita, visitables pero con débil o nula interpretación.

Dentro de la modalidad de yacimiento musealizado, que no sólo visitable, podemos ver variantes que nos pueden inclinar más hacia un tipo de equipamiento que a otro. Por ejemplo la Domus des Bouquets en la antigua Vesunna, uno de nuestros estudios de caso, sin dejar de ser un yacimiento musealizado con su espectacular cubierta, sus pasarelas y sus vitrinas que muestran la evolución de una domus, casa urbana romana, ilustrando los espacios con piezas y recursos museográficos, tiene frente a sí y bajo la misma cubierta, a modo de mirador de los restos, un museo sobre la cultura y civilización galorromana cuyas piezas provienen no sólo del yacimiento sino del museo provincial y de otros lugares. ¿Es un museo de sitio con vestigios in situ?, ¿es un yacimiento musealizado con museo integrado?. O la Crypta Balbi, otro de nuestros estudios de caso, museo del medievo en Roma con vestigios arqueológicos romanos y medievales integrados en el subsuelo y en el exterior, ¿es un museo de sitio? ¿yacimiento musealizado? ¿museo de evolución del hábitat del barrio desde la época romana con piezas y vestigios in situ ilustrativos?. Vemos que existen realidades que no encajan exactamente en los límites acotados en las definiciones enunciadas pero que responden a una realidad compleja, como complejos son los vestigios y el proceso de musealización que se opera sobre ellos.

En este sentido hay realidades parecidas pero no exactamente homologables. Por ejemplo, pueden existir elementos arqueológicos integrados en espacios públicos sin llegar a ser yacimientos musealizados (restos de la iglesia de la Plaza de Ramales en Madrid), o yacimientos visitables integrados dentro de un circuito de exposición permanente de un museo (véase la cripta arqueológica del Museo Nacional de Arte Romano de Mérida) (Cageao, et al., 2007)

Glòria Munilla (2004) define al yacimiento arqueológico musealizado como *“yacimiento con un sistema de interpretación y presentación museográfico (paneles, itinerario de visita, pequeños espacios expositivos), pero que no dispone de una estructura de gestión e intervención de carácter estable”*, contraponiéndolo al modelo más evolucionado de Parque Arqueológico.

Según Pérez-Juez Gil (2006) estos yacimientos, que ella denomina “restaurados y acondicionados” son aquéllos *“a los que, después de la excavación e intervención, se les ha dotado de una infraestructura siguiendo un plan museográfico...[y]...se facilita la*



*comprensión del yacimiento a través de materiales de interpretación. Suelen tener una intervención moderada en sus vestigios con una restauración mínima y tendencia a reconstruir estructuras aisladas”.*

Bajo el epígrafe genérico de “yacimientos visitables”, otros autores (Querol, 1996) proponen diferentes gradaciones en su tratamiento museológico, desde los simplemente visitables hasta los musealizados, dotados de una potente estructura interpretativa, pasando por los tipos intermedios que han habilitado un museo de sitio en sus dependencias.

La sucesivas gradaciones irían desde los yacimientos consolidados y abiertos al público evocando la idea romántica de la ruina y del paso del tiempo, los yacimientos restaurados y acondicionados museológicamente (yacimientos musealizados), a su vez con diferentes grados de interpretación y diferentes estructuras de gestión más o menos evolucionadas, a los parques arqueológicos con potentes estructuras de gestión, restauración y musealización (Pérez-Juez Gil, 2006)

De esta manera un yacimiento estará musealizado si cumple tres condiciones básicas:

- que el bien esté declarado por el máximo nivel de protección junto a su entorno que le da su verdadera dimensión histórica,
- que se le dé un tratamiento museológico suficiente para que se comprenda pero respetuoso con su conservación y valores con el objetivo de alcanzar la mayor incidencia social posible,
- que esté dotado de una estructura de gestión con presupuesto y personal especializado.

Algunos ejemplos bien conocidos son la Casa del Mitreo y Columbarios (Mérida), Cripta de San Lorenzo (Aosta, Italia), Baelo Claudia (Cádiz), Clunia (Burgos), Itálica (Sevilla).

Asimismo una serie de yacimientos o/y parques arqueológicos pueden constituir/se en ruta arqueológica : Caesaraugusta, la Ruta de Parques Arqueológicos de Castilla-la Mancha, la Ruta Ibérica del Baix Empordá, etc.

Varios ejemplos de yacimientos musealizados serán expuestos en profundidad en el capítulo IV y a partir del capítulo VI en los estudios de caso del presente trabajo.

#### **1.2.4. Parque arqueológico**

Como en las tipologías anteriores, hay una cierta indefinición de base. Según algunos autores (Santacana, 2003 y 2005) es, o bien el yacimiento visitable clásico, es decir, un jardín arqueológico con ruinas a lo romántico, o bien instituciones donde de manera didáctica y contextualizada se recrea un período. El primero fue Skansen a fines del siglo XIX y se extendieron por Europa y Norteamérica (Viking Jorvik Centre o Colonial Williamsburg). Éstos últimos habría que encuadrarlos más acertadamente como sitios de historia recreada (*Living History*) más que parques arqueológicos strictu sensu.

La primera mención oficial de parque arqueológico la hallamos en la XIV asamblea general del ICOM en 1983 cuando amplía la definición de museo incluyendo “*los parques naturales, los arqueológicos e históricos*” (Lorente et al., 2007).

El origen está en el ecomuseo de Henri Rivière y la importancia que se le da al contexto. Lo único es que un ecomuseo es un espacio vivo mientras que un parque arqueológico necesita de restos materiales pretéritos. Un parque debe tener un/os yacimiento/s arqueológico/s, un entorno natural preservado en el que se enmarca, y una infraestructura interpretativa y de gestión estable. Es cierto que el entorno es difícil que mantenga las características originales, especialmente en parques arqueológicos de prehistoria, en esos casos se puede valorar la posibilidad de recuperación de los hábitats antiguos. En el caso de que sea urbano, los enclaves se pueden conectar en un itinerario o ruta de manera que haya una cohesión entre los diferentes yacimientos que lo componen (Siracusa). Uno de los problemas radica en los límites espaciales que se le dé. Límites espaciales que no tienen por qué coincidir con los límites cronológicos de los vestigios ya que el parque puede englobar vestigios de diferentes épocas. De alguna manera tendría que abarcar el área donde se desarrollaban las actividades inmediatas ligadas a la supervivencia de sus habitantes antiguos. Asimismo puede existir una reserva arqueológica que permita la realización de excavaciones paralelas con el consiguiente enriquecimiento del discurso histórico y de la metodología arqueológica.

Por último es necesario que se habilite una estructura interpretativa para su comprensión por parte de los diferentes segmentos de público. (Segóbriga: itinerario con panelería en el yacimiento más un museo de sitio).

En el Plan Nacional de Parques Arqueológicos del Ministerio de Cultura (1986) se define el Parque por seis aspectos:

- Se trata de un bien inmueble declarado BIC que incluye su entorno,
- Debe ofrecer interés científico, histórico y educativo independientemente de su monumentalidad,
- Su estado de conservación ha de ser correcto de manera que pueda ser comprensible,
- Ha de tener la infraestructura de acceso necesaria para la visita,
- Se ha de concebir integrando la relación parque/entorno,
- El objetivo debe ser la obtención de la máxima rentabilidad social.

(recogido en Orejas, 2001)

En el Seminario de Parques arqueológicos, celebrado en Madrid en diciembre de 1989, (Madrid, Ministerio de Cultura, 1993), se define como *”..una forma especial de presentar y exponer al público un yacimiento arqueológico o un sitio histórico, de gran interés científico, histórico y educativo, conservado en su medio ambiente originario y documentado según un proyecto museístico, que le permita convertirse en un centro de investigación científica, de educación permanente, de debate cultural para tratar de facilitar una nueva lectura del hecho arqueológico, y por qué no, simplemente un espacio para el disfrute y la comunicación”*.

Aún así existe una cierta indefinición y dificultad a la hora de dar significación neta al término. Según Almagro-Gorbea (1993) un parque arqueológico debe cumplir las siguientes condiciones: que tenga un yacimiento musealizable (susceptible de ser musealizado), que esté en un parque o medio preservado, es decir, un entorno medioambiental que favorezca la simbiosis historia-naturaleza, y que haya la posibilidad de aplicar técnicas museográficas.

*“Forma de presentar y exponer al público un yacimiento arqueológico conservado en su medio ambiente originario y documentarlo según un proyecto museológico que le convierte en un centro de investigación, de educación y de gozo”* (Carreras, 2000a).

*“Yacimiento o zona arqueológica que dispone de una estructura de gestión estable que desarrolla los frentes de investigación, conservación y difusión. Como otros*

*espacios de presentación del patrimonio cultural, el parque arqueológico dispone de servicios centrales y periféricos.” (Munilla, 2004).*

*“Los Parques Arqueológicos constituyen iniciativas estratégicas destinadas a valorar un espacio histórico, definido por la trascendencia de su patrimonio arqueológico, histórico y natural, y entendido como un gran recurso cultural con una dimensión científica, social y económica” (Leguina, Baquedano, 2000).* Todo ello con tres objetivos fundamentales: restituir a un territorio su herencia histórica a través de la recuperación de su patrimonio de manera que se favorezca un mayor desarrollo cultural, social y económico; desarrollar una política de planificación que integre la gestión, la investigación y la difusión del Parque; integrarlo dentro de las ofertas culturales nacionales e internacionales.

En la legislación existente, tanto nacional como autonómica, la definición no es clara, incluso a veces antagónica. La Ley de Patrimonio Histórico de Canarias de 15 de marzo de 1999 recoge ya algunos de sus caracteres: *“Son Parques Arqueológicos los sitios y zonas en que, por la existencia de yacimientos arqueológicos previamente declarados de interés cultural, con la categoría de Zona Arqueológica, y por su integración en el entorno natural y territorial, se declaran como tales al objeto de facilitar su comprensión y disfrute en compatibilidad con la preservación de sus valores históricos”.* La única que recoge las características básicas de un parque arqueológico es la Ley de Parques Arqueológicos de Castilla-La Mancha de 2001: *“Se entiende por Parque Arqueológico el espacio físico dentro del cual, sin perjuicio de la concurrencia de otros valores culturales o naturales, confluyen necesariamente los siguientes factores: a) La presencia de uno o varios bienes de interés cultural declarados, con categoría de Zona Arqueológica, conforme a la legislación de Patrimonio Histórico vigente. b) Unas condiciones medioambientales adecuadas para la contemplación, disfrute y comprensión públicos de las mencionadas Zonas Arqueológicas”.*

El efecto de esta ley fue la creación de la Red de Parques Arqueológicos de Castilla-La Mancha con Carranque, Segóbriga, Alarcos, Recópolis y el Toldo de Minateda.

No hay que confundir pues Parque Arqueológico con Parque de Arqueología experimental (Lejre, Dinamarca) o yacimientos visitables o musealizados. No hay legislación internacional específica de parques arqueológicos. Tampoco hay que confundirlo con conjunto arqueológico puesto que como decíamos en un parque arqueológico hay una intención clara de reconstruir el hábitat antiguo con sus especies

vegetales e incluso animales, y en un conjunto arqueológico no, los restos simplemente forman parte de una entidad arqueológica más amplia sin llegar a constituirse en parque. En este sentido conviene recordar la relación “ecológica” que establecen los parques arqueológicos, tendiendo a eliminar la barrera entre patrimonio cultural y patrimonio natural y evitando a su vez la “fossilización” de paisajes ya que al fin y al cabo casi todo paisaje es un paisaje antropizado que ha ido evolucionando a través de las épocas. Retomando la idea de ecosistema, natural y urbano, que establecíamos en la introducción, la figura del parque arqueológico nos brinda la posibilidad de congraciarse ambos integrando lo natural y lo urbano en un ecosistema ideal.

Algunos ejemplos conocidos denominados parques arqueológicos según las leyes de referencia como Ampurias (Gerona), Segóbriga (Cuenca), Atapuerca (Burgos), Agrigento (Sicilia) no serían parques arqueológicos strictu sensu según lo anteriormente expuesto puesto que no se hace un intento de recuperar el paisaje original. Se pueden ver ejemplos también en el capítulo IV.

Por último nos queda comentar el concepto de “Parque-Museo”, que no es otra cosa que una estructura que integra patrimonio natural y cultural in situ o no, con un museo de carácter más generalista que trasciende o excede el ámbito y temática específicos del parque. Un ejemplo sería el Museo Nacional de la Energía.

### **1.3. Modelos de intervención**

Tras distinguir los equipamientos desde el punto de vista tipológico general vamos a ver ahora los modelos de intervención sobre los vestigios. Como base tomaremos la división, a nuestro juicio bastante acertada, de Joan Santacana y Francesc X. Hernández (2006). Se trata de una división genérica lo que quiere decir que podemos encontrarnos ejemplos de yacimientos donde se haya utilizado más de un modelo de intervención. Añadiremos por último algunos más modernos no presentes en esa obra.

#### **1.3.1. Modelo clásico**

Se trata del ejemplo clásico de yacimiento visitable con mínima musealización. Se le da al yacimiento la apariencia de un campo de ruinas a modo de parque arqueológico en su acepción romántica con un grado de interpretación/mediación

variable pero generalmente bajo, con un recorrido que va mostrando los elementos más destacados del conjunto. En el caso de ciudades, poblados o elementos autónomos se pueden utilizar materiales que diferencien las diferentes zonas, públicas de privadas, interiores de exteriores, como por ejemplo las gravas de distintos colores y texturas. En cuanto al tratamiento de las ruinas, se suele mostrar al visitante las distintas fases de habitación del yacimiento, lógicamente superpuestas, y se intenta una interpretación a base de paneles con textos, planos e ilustraciones y a veces un museo de sitio situado en las inmediaciones.

En cuanto al nivel de intervención directa sobre los vestigios ésta puede restringirse a la simple salvaguarda y consolidación de los restos a la aplicación de diferentes grados leves de restauración. Es un tratamiento utilizado en la mayoría de yacimientos europeos y de la cuenca mediterránea durante la primera mitad del siglo XX (y que aún se sigue utilizando) por ejemplo Agrigento, Selinunte, Pérgamo, etc.



Agrigento, Sicilia, Italia

### 1.3.2. Modelo de restitución volumétrica in situ

Es un modelo de intervención que permite levantar sobre los vestigios partes reconstruidas de los mismos. Guardando respeto a los vestigios originales y con rigor científico, el resultado puede ser muy positivo y efectivo por su espectacularidad e impacto sobre el público. Si la restitución se efectúa con materiales originales pertenecientes al elemento parimomial se trataría de una anastilosis y sería una restitución en el sentido literal de la palabra -devolver el estado original por la reintegración de sus elementos originales (Desvallées, 1998)- , por ejemplo la biblioteca de Celso en Éfeso (las partes del edificio de las que no se conservaban materiales originales, muy escasas, se han repuesto con materiales modernos diferenciables). Si se utilizan elementos no originales, modernos o no, se trataría de una reconstitución. Buenos ejemplos son el anfiteatro de Xanten o las reconstrucciones en la Muralla de Adriano (Bidwell, 2002). También, esta vez a escala de todo el yacimiento, tenemos la reconstrucción de la Ciudadela de Calafell que desarrollaremos en detalle en el capítulo IV.



Biblioteca de Celso, Éfeso, Turquía

### **1.3.3. Modelo de la réplica**

Se trata de no intervenir sobre los vestigios sino levantar una copia o réplica de los mismos en las cercanías, de esta manera se conserva el yacimiento original que queda para los investigadores, y se construye la réplica para su utilización por el público. Se puede matizar que la réplica puede ser a tamaño exacto o adaptando los tamaños y dimensiones a factores prácticos de acceso de los visitantes: por ejemplo al musealizar una cueva pequeña o con acceso casi imposible, se realiza una réplica adaptada, “partiendo” la cueva por la mitad y abriéndola para que el número de visitantes pueda ser mayor y su visita más cómoda por ejemplo. Es un modelo bastante utilizado en conjuntos prehistóricos donde apenas ha quedado nada o lo que ha quedado es de una fragilidad tal que no puede resistir grandes oleadas de visitantes. Es el caso de sitios tan conocidos como Altamira (neocueva), Lascaux.

### **1.3.4. Modelo de la arqueología experimental**

Este modelo se centra en el proceso de investigación arqueológica mostrando a los visitantes desde la excavación, el análisis, a la restauración de objetos muebles e inmuebles salidos de las excavaciones. Este modelo permite además la musealización de yacimientos que aún están siendo excavados promoviendo no sólo la valorización de los vestigios y su significado sino, sobre todo, la comprensión y valoración de la disciplina arqueológica. De nuevo en las excavaciones del foro de la antigua Complutum, Alcalá de Henares, se realizan visitas periódicas a las excavaciones mostrando los procesos y los avances de la investigación y presentando algunas hipótesis que posteriores excavaciones confirmarán o desecharán. Un ejemplo más completo, ya musealizado completamente, es, de nuevo, la Ciudadela de Calafell.

### **1.3.5. Modelo de restitución conceptual de volúmenes**

En este caso se intenta restituir los volúmenes antiguos in situ pero sin intervenir directamente sobre los vestigios, sino utilizando estructuras modernas funcionales que las evocan. Por ejemplo, como veremos en dos de nuestros estudios de caso, en la Crypta Balbi se recurrió a la construcción de un entramado de hierro forjado para sugerir los arcos del pórtico del teatro romano a escala natural (ver capítulo VIII) o en Vesunna donde se pintaron sobre el alero de la cubierta de la domus las líneas originales



de los muros antiguos (ver capítulo IX). O la espectacular restitución volumétrica de la Villa del Casale en Sicilia donde la cubierta reproduce los volúmenes originales.



La Villa del Casale con la cubierta de vidrio y metal que reproduce los volúmenes antiguos

### **1.3.6. Modelo “Burbuja”**

Se trata de una versión moderna del modelo clásico en el que se ha intervenido un yacimiento, o una parte del mismo, con estructuras estancas que permiten la visita del vestigio pero garantizando la protección total del mismo frente a los elementos de degradación humanos y naturales, de manera que la conservación y la difusión no entran en conflicto y están garantizadas. Un ejemplo claro es la conocida “burbuja” de la Cueva de Gáldar en Gran Canaria que desarrollaremos en detalle en el capítulo IV.

### 1.3.7. Alternativas digitales

Existe una amplia gama de recursos digitales que reconstruyen visualmente los vestigios materiales de los yacimientos, los ambientan y contextualizan recreando mundos virtuales bajo diferentes soportes: videos, ilustraciones, etc. Ejemplos de todos ellos están tratados en el capítulo III.

No podemos dejar aquí de tratar un ejemplo polémico de intervención en yacimientos arqueológicos desarrollado en nuestro país en los últimos tiempos. Se trata del **Teatro de Sagunto**. El proyecto de los arquitectos Grassi y Portacelli tenía la intención declarada de « *restituir...el espacio característico y único del Teatro de Sagunto...Se ha rehabilitado la cavea con la recuperación de su perfil mediante una « concha » de piedra caliza superpuesta sobre la « concha » originaria que permite siempre el diálogo entre los restos existentes y lo rehabilitado* » (Portacelli, 1994). En realidad este proyecto no pretendía la restauración y musealización del monumento sino su reconstrucción para que funcionara como teatro o « hacer un teatro a la romana sobre uno romano original » (Rodríguez Temiño, 2004). Esto chocaba obviamente con el artículo 39.2 de la LPHE que prohíbe las reconstrucciones salvo que se realicen con materiales originales, es decir, las restituciones strictu sensu o anastilosis. En su lugar se reconstruyeron no sólo la cavea sino todo el frente escénico de una manera bastante libre y sin tener en cuenta la fidelidad de materiales y formas originales en una reconstitución bastante desafortunada que desvirtuaba el carácter del monumento reinterpretándolo de una manera poco respetuosa. Tras un largo y enrevesado proceso, la Justicia ha resuelto recientemente que se retiren los elementos añadidos en la intervención de Grassi y Portacelli para dejar el teatro en el estado previo a la misma.

Todos estos modelos de intervención y tipologías de instituciones expuestos tienen, con más o menos éxito, el objetivo de hacer de los vestigios arqueológicos algo transmisible y comprensible para el visitante, haciendo del aprendizaje del patrimonio un proceso de recuperación e interiorización de valores. En este sentido se integran en la larga tradición educativa llevada a cabo por los museos que han evolucionado en los últimos dos siglos, de santuarios de lo « ideal », al museo abierto y heterogéneo que traslada el centro de su razón de ser de los objetos que alberga a la transmisión de

conocimientos y valores que éstos son capaces de vehicular. Sobre este aprendizaje e interiorización de valores vamos a tratar en el capítulo siguiente.



## **CAPÍTULO II. IMPACTO CULTURAL Y EVALUACIÓN DE AUDIENCIAS**

Cada vez con más fuerza el campo de los estudios de público o evaluaciones de audiencias se está haciendo presente a la hora de planificar y llevar a cabo un proyecto de musealización patrimonial. La atención prestada a los públicos de una institución y el impacto que los equipamientos museísticos tienen sobre los mismos hace de estos estudios la herramienta clave para detectar la viabilidad de los proyectos y darles carta de naturaleza. La interdisciplinariedad necesaria para realizar dichos proyectos hace imprescindible la presencia de estos estudios que, como veremos, “blindan” la gestión del equipamiento y hacen del mismo un proyecto social, cultural y económicamente sostenible.

Una idea de partida que conviene aclarar es la nomenclatura. No es lo mismo decir públicos que usuarios o visitantes. Hasta los años 80-90 del s. XX los visitantes de una institución como las que nos ocupan eran las personas que hacían una visita recorriendo el yacimiento, las salas y las colecciones. Los usuarios eran aquellos que utilizaban la institución y sus instalaciones para otros fines que no son exclusivamente las visitas: acudir a un taller u otro programa público o educativo, utilizar la biblioteca o tomar algo en la cafetería. Los públicos englobaban los dos anteriores y hoy en día se pueden denominar también audiencias. Las nuevas tendencias han ido matizando estas definiciones de base de manera que actualmente el término «visitante» tiene connotaciones despectivas de pasividad, de ser algo ajeno a la institución, como esa visión «conservadora» inconsciente de los conservadores de museo tradicionalistas que consideraban a los visitantes como algo extranjero, que no forma parte de la institución, una presencia incluso molesta porque obstaculizaba la «verdadera» labor de conservación e investigación de «sus» piezas. El término «usuario» también ha caído en desuso por despectivo ya que también recuerda una presencia externa a la institución que además sólo utiliza las instalaciones y no necesariamente visita la colección. Poco a poco se ha ido contemplando la necesidad de integrar al visitante en el proyecto global de la institución. En este sentido los estudios sobre el tratamiento que se da al concepto de visitante por parte de la especialista Zahava D. Doering de la Smithsonian Institution resultan muy interesantes. Según la estudiosa existen tres tipos de instituciones museísticas en la forma de tratar al visitante (Doering, 1999):

- Los que piensan que los visitantes son « extraños » ya que su función primordial es la conservación de las piezas que tienen a su cargo y no el público.
- Los que tratan a los visitantes como « huéspedes » a los que estaría bien informar y enseñar sobre los contenidos de las colecciones sin que ésa sea su función principal.
- Los que tratan al visitante como « cliente » (« *client* ») cuyas necesidades y expectativas el museo está obligado a colmar. De hecho es esta última opción la que se tiende a esperar de los museos de nuestros días.

Hay que matizar que el término inglés *client* no tiene una carga mercantil tan fuerte como el término « cliente » en español (que equivaldría más a *customer* en inglés) sino que, en este ámbito patrimonial que nos ocupa, estaría más en relación con el concepto de ciudadano sujeto de derechos, más implicado en la misión de la institución y por tanto sujeto a tener en cuenta.

Muy recientemente se ha empezado a utilizar el término francés *participant*, participante, en la medida en que el proyecto existencial de una institución patrimonial no se puede desarrollar sin esta figura que debe ser tenida en cuenta y participar en la elaboración de buena parte del discurso. El mensaje de una institución estaría incompleto sin el receptor. Es un concepto proveniente de la mediación cultural, que a su vez viene de la literatura y pasa a la esfera del patrimonio. De hecho la idea de base establece que la interpretación de una obra literaria depende de los condicionantes y características del lector, es decir, mi lectura de *El Quijote* no va a hacerse desde el mismo lugar, ni teniendo en cuenta los mismos parámetros que un especialista en Cervantes o un estudiante de español para extranjeros.

## 2.1. Aprendizaje formal y aprendizaje informal

La UNESCO en su glosario define los términos como sigue: Educación no formal: “*actividades creadas para generar aprendizaje, que son típicamente organizadas fuera del sistema de educación formal...Tales actividades, usualmente tienen objetivos de aprendizaje claros, pero varían en su duración y en la certificación del aprendizaje adquirido, así como en la estructura organizativa*”. Educación informal: “*aprendizaje que tiene lugar en la vida diaria sin objetivos claramente*

*establecidos. El término se refiere al proceso que se da a lo largo de la vida, en el cual toda persona adquiere aptitudes, valores, habilidades y conocimientos a partir de experiencias cotidianas y de la influencia educativa y los recursos de su entorno”.*

Esta distinción, como iremos viendo a lo largo de este punto, resulta incompleta ya que identifica el primero como un proceso de enseñanza y el segundo lo reduce a un proceso de aprendizaje incidental.

**Educación formal:** *”sistema educativo altamente institucionalizado, cronológicamente graduado y jerárquicamente estructurado que se extiende desde los primeros años de la escuela primaria hasta los últimos años de la Universidad”.*

**Educación no formal:** *“toda actividad organizada, sistemática, educativa, realizada fuera del marco del sistema oficial, para facilitar determinadas clases de aprendizaje a subgrupos particulares de población, tanto adultos como niños”.*

**Educación informal:** *“proceso que dura toda la vida y en el que las personas adquieren y acumulan conocimientos, habilidades, actitudes y modos de discernimiento mediante las experiencias diarias y su relación con el medio ambiente”*(Coobs, 1971).

Estas definiciones reflejan una posición clásica, digamos “neocolonialista”, vigente aún hasta los años 80. El origen de estos términos se da en el contexto de posguerra en un movimiento para impulsar el desarrollo económico y social de países subdesarrollados en pro de la igualdad con los países desarrollados y también como oposición al sistema educativo formal imperante. Es un momento en el que los museos, en su misión educativa, miran a la escuela en busca de técnicas pedagógicas. Curiosamente más adelante será la escuela la que se vuelva hacia los museos en busca de nuevas experiencias didácticas.

Sin embargo es a partir de la década de los 70 cuando se produce un cambio esencial al asumir que el aprendizaje informal no sólo lo es por oposición al formal sino que lo es por el hecho de que son los aprendices los que ejercen el control de los contenidos a aprender fuera de los programas de las instituciones educativas formales.

De esta manera tradicionalmente se ha puesto en relación el aprendizaje formal con lo que se aprende en el contexto del aula, los estudios reglados, escogidos y coordinados por alguien ajeno a nosotros. Su objetivo principal es que el alumno aprenda, adquiera conocimientos, aunque el resultado no sea siempre el esperado. Sin embargo el aprendizaje informal, adquirido principalmente fuera del aula en contextos de ocio, no tiene como objetivo principal el aprendizaje, que no resulta indispensable.

Su objetivo fundamental es distraer y gozar de la cultura y de la belleza introduciendo reflexiones en relación con lo que se visita. Si pensamos en al aprendizaje a través de la Historia, es éste último, el informal, el que ha estado más presente.

La eficacia de uno u otro no depende del contexto donde se desarrolle la actividad educativa, aula, museo o yacimiento arqueológico, sino de la concepción del proceso de aprendizaje. Se podrían diseñar experiencias de aprendizaje formal fuera del aula y de aprendizaje informal dentro de la misma. Por ejemplo, una visita a un museo conducida por un guía monótono tiene más que ver con el aprendizaje formal que una lección interactiva donde los alumnos pueden decidir en el aula.

Los principios del aprendizaje informal fueron formulados por Chandler Screven en 1974. Sin embargo, no es sino a partir de los años 90 que las reflexiones sobre este tema se generalizan. Howard Gardner reflexiona sobre los aspectos positivos y negativos de la escolarización y como el colegio explota sólo algunas ciertas potencialidades mientras que abandona otras. Con Tamir, se intentó aislar las dimensiones del aprendizaje informal que se pueden resumir en cinco:

- la observación de los fenómenos naturales,
- insistencia en aplicar el conocimiento,
- sentirse « atrapado » por las actividades,
- preferencia por los aprendizajes experienciales y activos,
- preferencia por los aspectos metodológicos.

Desde 1996 ha habido revisiones interesantes para el aprendizaje informal por Koran (1996), y para el aprendizaje formal por Greeno (1998) que muestran que : ha habido aproximaciones entre los dos tipos de aprendizaje (las técnicas de uno han sido aplicadas en el otro), ha habido avances en cuanto a la delimitación de las características que favorecen el aprendizaje en el sentido más amplio del término, y finalmente, ha habido avances en la mejora de técnicas más específicas que facilitan la planificación del aprendizaje y que ayudan a predecir cuales son los aspectos más concretos que hay que manipular para mejorar la eficacia de los programas educativos.

En la planificación del proceso de aprendizaje existen una serie de pautas a seguir:

Los objetivos: en la planificación de la enseñanza las actividades formales tienden a ser cerradas mientras que las informales son más abiertas. En éstas últimas los alumnos/visitantes tienen la sensación de tener el control, deciden los pasos a dar. Sin



embargo este control es más imaginario que real ya que todas las actividades están preparadas y calculadas y la sensación de control no deja de ser una ilusión. Los objetivos formales están ligados a contenidos preestablecidos, fijos y lineales, mientras que los informales son multidisciplinares y la lógica de la tarea viene establecida por el alumno/visitante y no por el profesor o los libros.

Los contenidos: Los conocimientos vienen ya definidos y elaborados en los contextos formales, sin embargo hay que buscarlos, discutirlos y construirlos en los informales. Los conocimientos formales son mayoritariamente teóricos mientras que los informales tienen un carácter aplicado, priorizando la metodología sobre los conceptos ya establecidos en el marco formal. Las actividades informales tienen vocación cambiante y diferente, apelan a la curiosidad y se alejan de la homogeneidad de las formales.

La evaluación : la evaluación en los contextos formales se ha concentrado sobre los productos finales y no sobre los procesos, es una evaluación sumativa y no formativa, más individual que grupal, cuantitativa más que cualitativa. El problema principal cuando hablamos de experiencias informales es que la evaluación es inexistente, no se hace.

Planificación del proceso de aprendizaje: Una de las críticas contra el aprendizaje formal en este sentido es la falta de conexión con los conocimientos previos de los alumnos/visitantes. El aprendizaje informal por el contrario, parte de la base de los conocimientos de los individuos. En el formal los conocimientos son tratados de una manera aislada y descontextualizada, mientras que en el informal son conocimientos aplicados, dinámicos y contextualizados. De nuevo hay que subrayar la importancia en lo informal del aspecto motivacional y emocional, los temas con connotaciones negativas serán siempre más difíciles de transmitir.

Modelo de procesos básicos implicados en cada situación de aprendizaje: el sistema de los 7 procesos (Asensio, 2001a):

- aspectos motivacionales y emocionales
- evaluación/comunicación
- estrategias/toma de conciencia
- procesos de interacción
- aprendizaje procedimental
- aprendizaje conceptual

-aprendizaje actitudinal

Para finalizar convendría recordar las diferencias entre aprendizaje informal, incidental y no formal. Aunque algunos autores (Eshach, 2006, Eneroth, 2008) identifican aprendizaje informal con aprendizaje incidental (el aprendizaje en el que no hay intención de enseñar y tampoco de aprender, es decir el aprendizaje se produce de manera casual, que no accidental; por ejemplo cuando enciendo el televisor y pongo un canal el aprendizaje resultante es incidental, no accidental, puesto que ha habido una intención en encender la televisión), las diferencias son claras ya que como hemos venido viendo en los párrafos precedentes, el aprendizaje informal es fruto de un programa educativo planificado y con una estructura abierta que permita al aprendiz decidir los contenidos a asimilar. Falk (2009) reconoce que todos estos términos son problemáticos porque asumen que la variable crítica en el aprendizaje es el lugar del aprendizaje y el enfoque del que instruye más que las capacidades del aprendiz. Sin embargo insistimos en que la carta de naturaleza del aprendizaje informal es que el aprendiz se erige en agente principal de su propio aprendizaje, algo que lo diferencia del aprendizaje no formal y por supuesto del formal como ya hemos visto.

## **2.2. La percepción del patrimonio. El aprendizaje en museos**

Cuando una persona visita un equipamiento cultural de tipo museístico se produce un encuentro con lo diferente, con la alteridad. Lo que visita suele ser ajeno a su vida y costumbres. En el caso de los vestigios arqueológicos la alteridad es doble ya que no sólo se pone uno en contacto con culturas pretéritas muy diferentes de la propia sino que además este contacto se produce a través de restos fragmentarios más o menos aislados, a veces inconexos, y no a través de conjuntos completos acabados (como pueda ser un palacio, una pintura, etc).

El mundo del arte ha creado una “ilusión” alrededor del objeto real expuesto que va más allá de la realidad de su existencia material, una “realidad” tan auténtica para el visitante como la real tangible, un mundo de apariencia completamente autónomo de la realidad ordinaria (Hein, H.S., 2006). Porque para las mentes modernas este proceso es un modo de “domar”, de dominar, de apropiarse de la realidad compleja que nos rodea.

Al fin y al cabo los objetos y restos expuestos en un equipamiento cultural, sea yacimiento, museo o centro de interpretación, están así expuestos para vehicular un mensaje, la mayor de las veces identitario, a ser compartido por el conjunto de la sociedad. En este sentido esta autora hace un interesante análisis sobre la función de los equipamientos museísticos: de un primer objetivo coleccionista destinado a las élites y focalizado en las piezas y en el conocimiento cognitivo, se ha pasado a perseguir que un amplio espectro social realice una experiencia emocional, empática, donde el sentimiento prime sobre el conocimiento. De los principios de la Ilustración donde el conocimiento es distante, impersonal y racional, donde no hay cabida para la experiencia y las emociones propias del individuo porque esto impediría el análisis “racional objetivo” propio de la ciencia, se pasa al conocimiento vinculado a las experiencias propias, a dar paso a la emotividad y vehiculación de sentimientos que los objetos son capaces de transmitir, porque todo conocimiento está inextricablemente unido a compromisos emocionales que lo hacen posible (Hein, H.S., 2006). Sin embargo esto puede plantear un problema epistemológico a los museos e instituciones culturales: ¿dónde trazar la frontera con los parques temáticos si lo que prima es la experiencia emocional?. La respuesta es no olvidando uno de los objetivos fundamentales de estas instituciones: la difusión de conocimiento basado en una investigación rigurosa de sus colecciones, la gran diferencia con los parques temáticos. Porque si la vocación es educar, los equipamientos culturales deberán ayudar a los visitantes a aplicar los conocimientos y experiencias adquiridas en la visita al mundo que les rodea. Sin olvidar que la recreación del pasado que nosotros, humanos del siglo XXI, realizamos, siempre va a ser una experiencia diferente a la que tuvieron los antiguos con su realidad ya que la “realidad” que intentamos revivir a través de piezas y restos nunca va a ser la de los antiguos sino una aproximación moderna cargada de valores, intenciones y perspectivas de nuestro tiempo.

Ante el encuentro de esta “realidad modificada” mostrada por las instituciones museísticas, recreación de tiempos pretéritos, donde se percibe una distancia entre objeto/estructura y visitante, éste último puede adoptar dos posibles posiciones: la disonancia o la consonancia (Dufresne, 2000). La disonancia puede verse como un conflicto entre lo que una persona ve, entiende, lee y lo que piensa o siente. Sería una distancia creada por una oposición entre las expectativas del visitante y la oferta

museística que se le propone. Sin embargo la consonancia supone un acuerdo, una armonía entre visitante y mensaje. Tradicionalmente los educadores de museos ven en la disonancia un buen factor de aprendizaje, un incentivo, mientras que la consonancia es vista como un recurso pasivo. Sin embargo hay estudios que muestran que una vez que aparece una disonancia importante entre objeto y visitante, éste lo abandona con rapidez ya que no sabe qué hacer con los datos, no tiene información que le permita reconciliar los elementos en discordancia. Al contrario, si se produce consonancia a menudo, se alarga el tiempo de tratamiento del objeto museístico, el visitante suma nuevos conocimientos a los que ya poseía, compara lo que ve con lo que ha visto, hace síntesis, profundiza en significados con lo cual tiene mayores opciones de aprendizaje. Cuando la disonancia se hace presente el recurso que le queda al individuo, vínculo de unión entre los dos universos, exposición y visitante, será la **imaginación** (Dufresne et al., 2000). En este sentido los profesionales en mediación cultural intentan potenciar la consonancia acortando en lo posible la distancia objeto-visitante. Pero ¿es esta distancia, esta disonancia, realmente negativa o por el contrario tiene aspectos positivos?. Parece verosímil que cuantos menos puntos de anclaje tenga el visitante con respecto a los conocimientos que se le proponen menos capacidad tendrá éste en mantener el interés, la atención y por lo tanto el aprendizaje final se resentirá. No obstante hay estudios que defienden que en muchos casos es precisamente esta distancia, esta diferencia entre la cultura del visitante y lo que se le propone, lo que puede activar su interés. Según M.C. O'Neil las instituciones museísticas deberían interrogarse sobre la idoneidad de reducir la distancia entre objeto-visitante considerando la posibilidad de no reducir esta distancia sino de ayudar al visitante a tratar con la alteridad proporcionándole herramientas que le permitan aumentar sus competencias (O'Neil, 2000) (Hein, G., 1998). A partir de estudios empíricos esta estudiosa nos proporciona elementos interesantes de reflexión sobre el tema de la distancia. Por un lado analiza las formas de expresión de la distancia por parte del visitante. Ésta se puede materializar de cuatro maneras: la constatación de esta distancia sin más tratamiento (“¿cuánto sabían estos antiguos!”); la interrogación (“¿es un original o una copia?”); el razonamiento (viendo un mapa de Ptolomeo “es increíble como los antiguos podían representar las costas sin tener fotografías de satélite”); y la evaluación (expresando gustos, opiniones, juicios de índole social, moral, cultural, estético). Por otro lado se analiza el objeto de la distancia que pueden ser tres: la distancia consigo

mismo y con otros visitantes (durante la visita el individuo reflexiona sobre sí mismo, su vida, su capacidad/incapacidad para comprender el mensaje); la distancia con la institución (el visitante se interroga sobre la razón de ser y valor de la colección, carácter de la museografía, facilidad de orientación..); y la distancia con el objeto (funciones, valor como pieza de arte..). Por último esta distancia se expresa según unos modos resumibles en: modo neutro, es decir, el visitante constata la distancia sin tomar partido; modo negativo, es decir, la distancia provoca reacciones negativas tales como nostalgia, incomodidad o incluso rechazo; o el modo positivo en el que el visitante aprecia la existencia de esa distancia.

Además, continuando con el análisis de la distancia objeto-visitante, hay que tener en cuenta que la existencia de la misma viene dada por un choque de dos tipos de “cultura”: la cultura difundida por el museo, considerada como la “sabia”, la “CULTURA”, y la cultura que el visitante percibe pasándola por el tamiz de su propia cultura. En este sentido el paso de una a otra viene producido gracias a la intervención de la **imaginación** que actúa como facilitador en la adquisición de una cultura extranjera al visitante, como puente entre los dos tipos de cultura. De este modo la imaginación se presenta según dos formas: la primera es reproductiva y consiste en evocar algo ausente representándose para examinarlo mentalmente y reflexionar. A esta forma corresponden experiencias pasadas del visitante, recuerdos y conocimientos que recuerda con imágenes. La segunda forma es creativa, elabora lo que no existe, o no existe aún, da vida a lo que no la tiene, al personaje del retrato, recrea los olores de un paisaje, viaja mentalmente por las calles de una ciudad antigua, etc.

En este sentido, además de la imaginación, el resultado de una investigación de la Smithsonian Institution (Doering, 1999) establece cuatro categorías de experiencias de los visitantes en la visita a un establecimiento museístico que determinan su aprendizaje y percepción del patrimonio: experiencias sociales de compartir, experiencias alrededor de la pieza, experiencias cognitivas o intelectuales y experiencias introspectivas, propias del individuo que se producen como consecuencia de la contemplación de las piezas.

Según la encuesta llevada a cabo por la *National Endowment for the Arts* en los EEUU en 2002, el 26,50% de la población visita museos y el 31,6% parques y edificios históricos. Asimismo la encuesta de hábitos culturales del Ministerio de Cultura y

SGAE de 2002/03, primer estudio de este tipo en España, mostraba que el 37,1% visita museos y un 28,9% monumentos y yacimientos arqueológicos. De los que visitan museos 52% visita museos de bellas artes y 16,65 museos de arqueología (Carreras, 2009).

Estos datos refutan la enorme importancia del *free choice learning* o *aprendizaje de libre configuración*, el que se da en contextos de museos y patrimonio, y la gran responsabilidad de las instituciones culturales frente a sus públicos.

*“Learning occurs through a process of assimilating experiences and the building of new knowledge structures; learning is a continuous process of constructing meaning out of prior and new knowledge”* (“El aprendizaje se produce a través de un proceso de asimilación de experiencias y construcción de nuevas estructuras de conocimiento; el aprendizaje es un proceso continuo de construcción de significados a partir de conocimientos previos y nuevos”) (Falk et al., 2009). Como decíamos al hablar del aprendizaje informal en el punto previo, el aprendizaje de libre configuración se centra en el que aprende y su proceso de adquisición de conocimientos con unos caracteres específicos que creemos conveniente recordar (Falk et al., 2009):

- La agenda del visitante tiene sus propias conclusiones
- Los objetivos de la institución y del visitante no tienen por qué ser los mismos
- El visitante tiene sus propias motivaciones
- El aprendizaje es el significado construido y decidido por el aprendiz
- El aprendizaje es continuado y acumulativo
- El aprendizaje es horizontal (sintetizado a través de una variedad de experiencias de aprendizaje)

El aprendizaje en museos se produce a partir de tres contextos o dimensiones (Falk & Dierking, 2000): **el personal, el sociocultural y el físico**.

En el **Contexto Personal** juegan un importante papel diversos factores: motivación y expectativas, conocimiento, intereses y creencias previos, e historia personal del visitante. Los visitantes no son tablas rasas, acuden con conocimientos previos, habilidades, actitudes, prejuicios personales y socioculturales que influyen en lo que aprenden o el significado que le dan a lo que experimentan en el museo.

En primer lugar nos encontramos con las **expectativas** ante la visita. Éstas pueden variar entre un amplio abanico de posibilidades: a) una manera divertida de emplear el

tiempo de ocio; b) una necesidad social a compartir en familia o amigos; c) una experiencia contemplativa, espiritual, incluso religiosa; d) una necesidad de ver algo único; e) satisfacer la curiosidad de explorar un tema desconocido; f) ampliar conocimientos sobre algo conocido y/o atractivo; o g) simplemente escapar de la rutina del trabajo o la casa. En segundo lugar tenemos las **motivaciones** que se traducen en cinco procesos: construir el conocimiento propio descubriendo respuestas sobre cuestiones personales, intereses, experiencias pasadas o sobre su propio funcionamiento psicológico; elección de la experiencia y de su manejo; superación de desafíos ante lo nuevo; control del entorno; y colaboración con los demás en la superación del desafío (Soren, 2005). En tercer lugar nos encontramos con los **modos de aprendizaje**. Según Gardner (1991), hay ocho “**inteligencias**” que todos poseemos en mayor o menor medida: la lingüística, la lógica-matemática, la musical, la espacial, la inteligencia motora, la interpersonal, la intrapersonal y la naturalística. Cada institución cultural puede ofrecer material abundante para el desarrollo de cada una de estas inteligencias.

Desde el punto de vista del aprendizaje en museos como proceso de desarrollo personal, Housen (1992) propone una serie de etapas del desarrollo estético que van del novicio al experto basadas en las etapas de desarrollo intelectual de Piaget:

*Etapa informativa:* los visitantes novicios evalúan lo que ven en la exposición en base a lo que conocen o creen conocer de la misma, plagan el discurso de contenidos emocionales, imaginan un drama alrededor, etc.

*Etapa constructiva:* se construye un marco en el que situar la pieza usando conocimientos y valoraciones convencionales sobre lo que debería o no ser, distanciándose de los comentarios emocionales y centrándose en las intenciones del artista.

*Etapa de clasificación:* se describe la obra con terminología analítica y crítica propia de especialistas: estilo, escuela, época.

*Etapa interpretativa:* el visitante intenta crear algo así como un encuentro personal con la obra de arte. La explora, va interpretando los descubrimientos, destaca sutilezas y matices, explica los significados simbólicos, compara con otras obras, artistas. Se acepta que las interpretaciones pueden ser varias y diversas, la obra está sujeta a diferentes interpretaciones pues.

*Etapa re-creativa:* se produce tras un proceso de reflexión sobre la obra. Hay conocimientos profundos, familiaridad con la obra como si fuera un viejo amigo, se

conocen los detalles, los avatares a través del tiempo. Se entremezclan conocimientos universales con personales.

En cuanto al **contexto sociocultural** del aprendizaje en instituciones culturales, la visita se da en un contexto para compartir, para formar parte de un grupo. Las personas que van al museo no buscan divertirse sólo sino aprender divirtiéndose (Falk & Dierking, 2000). En el estudio del Ministerio de Cultura-SGAE mencionado se comprueba que las visitas individuales son más bien extraordinarias, son más habituales las visitas ligadas a un contexto de grupo o social (Carreras, 2009). El aprendizaje aquí es un aprendizaje como proceso social. No es lo mismo aprender como estudiante que como miembro de una familia. Por ejemplo las familias tienen objetivos claros al hacer la visita entre los que figuran la interacción social, el fortalecimiento de los vínculos entre sus miembros o el compartir experiencias (Hein & Alexander, 1998).

En esta línea las instituciones culturales deben implicarse con la variedad de perfiles de grupos: clásicos como turistas, público general, especialistas o familias, y nuevos como inmigrantes, mayores o grupos culturales específicos que implican adaptaciones nuevas (tamaño de letra y adaptación de espacio, nuevos temas para mayores, cuidado en el tratamiento de las religiones con los inmigrantes de otros cultos). Se pretende atender a la diversidad cultural de las audiencias sin herir, respetando la diversidad y buscando un aprendizaje significativo (Falk, Dierking & Foutz, 2007).

Por último el **contexto físico** se refiere a las instalaciones, la museografía, es decir, el entorno físico del museo con su aparato interpretativo. Es necesario crear un buen nivel de confort de la visita como elemento importante aunque no fundamental para que se produzca aprendizaje. Se trata tanto del confort físico de las instalaciones como del psicológico de las instalaciones y del mensaje para evitar la fatiga museal (*museum fatigue*). Por ejemplo una buena orientación, la adaptación a discapacitados, extranjeros, inmigrantes o informar a los visitantes sobre lo que van a ver y aprender eleva el nivel de aprendizaje.

Numerosos estudios (Falk & Dierking, 1992) muestran que la visita se organiza con un tempo determinado que hay que tener en cuenta a la hora de desplegar los recursos museográficos: tiempo de orientación en el que el visitante se sitúa y programa



su visita (unos 10 minutos), mirada intensa o etapa de mayor atención donde hay que desplegar los elementos de mediación más fuertes (15-40 minutos), cruzando la exposición, es decir, el momento de dirigirse a la salida ( 20-45 minutos), y salida (3-10 minutos).

En cuanto a los recursos que se han revelado como favorecedores de un aprendizaje significativo destacan los que requieren de participación activa del visitante mediante el descubrimiento progresivo de la información a través de los objetos, con recursos interactivos donde el visitante puede ir atrás o adelante según su ritmo de aprendizaje. Él decide lo que va aprendiendo siguiendo una construcción personal del conocimiento, un aprendizaje a través de redes de conceptos que se interconectan con las redes ya existentes en la mente del visitante. Se trata de la llamada “pedagogía para el constructivismo”, es decir, el visitante construye el edificio de su conocimiento y aprendizaje sobre conocimientos previos ya adquiridos. La capacidad de decisión y de control del propio visitante sobre lo que aprende es fundamental en la visita al museo y sobre esa capacidad hay que incidir para conseguir una mejor experiencia y aprendizaje (Hein & Alexander, 1998). Esto siempre será mejor que los expositores interactivos que ofrecen la recompensa de la respuesta correcta apretando un botón, levantando una cartela, etc, lo que obedece al procedimiento de estímulo-respuesta, donde es el conector del recurso el que decide lo que se aprende; y también será aún mucho más efectivo que los recursos clásicos donde el visitante es sujeto pasivo de su aprendizaje.

Conclusiones (Hein, G., 1998):

1. Se aprende en los museos, a través de experiencias estéticas, espirituales.
2. Para optimizar su potencial educativo, el museo debe atender las necesidades prácticas de confort.
3. Se producen conexiones y experiencias únicas de calidad en los museos.
4. Los museos no son lugares adecuados para la educación formal-curricular de escuela. Al contrario, deben potenciar la exploración ofreciendo experiencias disonantes cognitivamente como motor de aprendizaje.
5. Lo nuevo debe ser incorporado a lo antiguo sin esfuerzo.
6. En museos se consigue la combinación de aprendizaje activo con la construcción de significados personal. En fin, es un aprendizaje de por vida y para la vida.

A la luz de este panorama otros autores han analizado también la labor educativa de los equipamientos museísticos. Michel Allard, director del grupo de investigación sobre educación en museos de la Universidad de Montréal, plantea un modelo de educación en museos con tres dimensiones fundamentales (Allard 1994, 1995 y 1998): la dimensión museológica, la educativa y la social. La dimensión museológica tiene que ver con el propio bien cultural, su estado de conservación, características físicas, estatus y funciones originales. La dimensión educativa está más relacionada con su capacidad de transmisión de conocimientos, experiencias, emociones, valores. La dimensión social tiene que ver con el bien como elemento identitario, cohesionador de un grupo humano.

En el curso de sus investigaciones para definir un modelo didáctico de utilización de museos para fines educativos, este estudioso ha definido el proceso de aprendizaje de escolares en el curso de una visita al museo. Este proceso comporta cuatro fases:

La primera tiene que ver con el **planteamiento de preguntas** durante la visita, cuestionamiento que resulta ser el motor de todo conocimiento creando y desarrollando hipótesis a partir del mismo. La segunda fase es la **recolección de datos** como medio de encontrar respuestas a las hipótesis planteadas. La tercera es el **análisis de los datos** recogidos, descodificándolos, clasificándolos y comparándolos para verificar o no sus hipótesis y responder así a las preguntas planteadas en la fase 1. La cuarta y última supone la **síntesis** de la información recabada sacando conclusiones de la investigación llevada a cabo. Los resultados empíricos de sus trabajos de investigación sobre la visita a los museos llegan a una serie de conclusiones: progreso en la adquisición cognitiva (hechos, conceptos, habilidades), no sólo de hechos o memorización de acontecimientos sino en la adquisición de habilidades intelectuales específicas. Favorece asimismo la formulación de preguntas más que la respuesta a las mismas y sobre todo hace que el visitante participe activamente en su propio progreso y aprendizaje, lo que constituye al fin y al cabo la base del aprendizaje informal, ya que la participación activa del visitante incrementa el progreso realizado. También se favorecen actitudes positivas hacia la institución y su labor.

La constatación de toda esta serie de factores, distancias, disonancias, consonancias, culturas y contextos de aprendizaje nos hace reflexionar sobre la

complejidad de una experiencia tan completa como la visita a una institución cultural y nos mueve a replantearnos la noción misma de mensaje a transmitir por los conceptores ya que éste no es uno único, sino muchos y plurales, interpretados y resignificados por el visitante de acuerdo con su bagaje cultural, vivencias, aficiones, relaciones sociales, en definitiva, su propia historia personal.

Asimismo a este bagaje cultural o *cultura del visitante* hay que añadirle el lugar desde donde se percibe al emisor, es decir al yacimiento o museo representante de la “*CULTURA*”, determinante a la hora de analizar los impactos y el aprendizaje (Altamirano et al., 1997). La institución cultural es percibida como portadora de ciertas funciones dentro de la sociedad que no siempre coinciden con la definición oficial de museo. Para el público un museo cuenta la “historia verdadera” a diferencia de la escuela o los medios de comunicación (los medios de “desinformación” como a menudo son percibidos). Para algunos los museos cuentan la historia sin influencias políticas o sociales, es un espacio estático, exótico, aséptico. Es un espacio recreativo donde se encuentra algo distinto a lo cotidiano, retenido en el tiempo. Es también un lugar de reconocimiento y reactualización de las raíces colectivas compartidas. Es un centro educativo que sirve de apoyo a la enseñanza reglada, donde reside la fuente del conocimiento académico con la autoridad que esto le confiere. A tenor de esto se espera de él un intercambio más dinámico con el visitante. Desgraciadamente no se lo suele identificar como el centro de investigación que realmente es, o debería ser, lugar donde se reelaboran unos conocimientos para su difusión a la sociedad. Las viejas ideas preconcebidas siguen totalmente vigentes en muchos casos: lugares fríos, oscuros, aburridos, rígidos, “conservadores”.

Teniendo todo esto en cuenta nos parece apropiado recordar los principios enunciados por Screven a propósito de las funciones de las instituciones culturales vinculadas al aprendizaje informal: estimular el interés y facilitar el aprendizaje. Para ello hay que fomentar las experiencias positivas que tengan que ver con conexiones personales entre los temas y el visitante, desafíos, etc y minimizar lo negativo (lenguaje crítico o impersonal por ejemplo), potenciando las situaciones que exijan la participación activa del visitante, comparando, cuestionando, buscando respuestas, en definitiva, evitando la pasividad en la adquisición de conocimientos y procedimientos y fomentando las actitudes constructivas y favorables.

### **2.3. La herramienta para la evaluación de audiencias e impactos: los estudios de público**

En fechas tan tempranas como 1916, Benjamin Gillman, un exitoso escaparatista, escribe un artículo sobre la « fatiga museal ». Sostenía que el cansancio que los visitantes experimentaban en el curso de su visita se agravaba por el incorrecto diseño y ergonomía de las vitrinas. Observó que se debían hacer esfuerzos para ver los objetos y recomendó poner atención a los aspectos físicos y psicológicos del visitante con el objetivo de mejorar su atención.

Las primeras obras que tratan la evaluación de exposiciones aparecen a finales de los años 1920 en los EE.UU. : Robinson, 1928, estudia el empleo que el público hace de los folletos, es además el primero que define los términos *atractividad (attracting power)* y *atrapabilidad (holding power)* (ver capítulo V). Melton, 1933 (director de tesis de Robinson y con una reflexión y metodología más elaboradas sobre estos temas), o Kearns, 1940, observan el tiempo medio empleado por el público en cada elemento museográfico en exposiciones de arte e historia natural (Hein, G., 1998) (Muñoz, Pérez Santos, 1990). Sin embargo la metodología utilizada en estos primeros estudios queda aún lejos de los estándares científicos requeridos hoy en día.

A partir de los años 60 se produce un cambio en la concepción de los museos, de un sancta sanctorum de la sabiduría se les empieza a ver como centros educativos al servicio de la sociedad. Y este cambio supone que los museos se empiecen a dotar de departamentos de educación donde el público va tomando importancia en la concepción de programas y eventos. La Smithsonian Institution en los EE.UU destaca en este panorama con una serie de estudios sobre los distintos públicos que visitan sus museos como son los de Cameron y Abbey en 1969, y Doughty en 1968. En Europa, Pierre Bourdieu dirige un estudio sobre las características de los diferentes públicos de los principales museos europeos que da una visión general comparativa sobre los perfiles psicográficos, modos de la visita, opiniones sobre la museografía, prácticas culturales, etc de museos como El Prado, El Louvre, Arqueológico Nacional de Atenas, Pinacoteca Brera, Rijksmuseum y otros en Polonia, Países Bajos, Italia, Grecia, Francia y España (Bourdieu, 1969).

No obstante el verdadero cambio de perspectiva se produce de la mano de dos psicólogos, con orígenes distintos pero complementarios, que van a marcar y orientar este cambio: Chandler Screven, y Harry Shettel. Ambos comienzan a trabajar en Milwaukee (de la mano de Boherdegy, el excelente y adelantado director del museo público de la ciudad) y Chicago y darán posteriormente paso a la llamada escuela de Chicago, probablemente el conjunto de profesionales más potente en este campo (junto con Beverly Serrell, Mary Korenic, Linda Wilson, Deborah Perry, Eva Ferguson, etc).

A pesar de la crisis económica de los años 70 la evolución de estos estudios alcanza un desarrollo muy importante, en los EE.UU particularmente. Existen importantes trabajos donde la metodología utilizada en psicología y sociología se convierte en una herramienta indispensable. Se estudian la actitud y el comportamiento de los visitantes, la capacidad de atención, los criterios de evaluación de exposiciones, las estrategias de orientación de los visitantes. Se parte de la base de que esta información debía mejorar el diseño y montaje de exposiciones y de programas públicos.

Los trabajos de Screven sobre evaluación de exposiciones inauguran un período de desarrollo que dura hasta hoy. Entre los principios sobre la forma de planificar una exposición Screven piensa que los responsables deben: conocer los públicos de su institución antes de efectuar los programas educativos sin dejarse llevar por apreciaciones no científicas, buscar las motivaciones de los visitantes y asegurarse de que éstos no se pierdan. Este pionero establece las bases sobre lo que ha sido denominado como « aprendizaje informal » que vimos en el apartado anterior. El enfoque educativo de Screven viene complementado por los principios del aprendizaje social, del tratamiento de información y de la psicología ambiental. En 1977 se celebra el primer congreso internacional de evaluación de museos y exposiciones en Washington.

Durante los años 80 el interés por los estudios de público y el aprendizaje informal aumenta considerablemente. La American Association of Museums creada en 1906, convoca congresos que reúnen a los profesionales de la disciplina dentro del comité CARE. En 1988 se crea la *Visitor Studies Association* para coordinar y compartir los frutos de la investigación y de hecho los abstracts de los congresos de la asociación

y las revistas *Visitor Behavior* y *Visitor Studies Today* son las fuentes primarias más importantes en este campo.

En Europa, aparte del famoso estudio de Bourdieu, el desarrollo ha sido más tardío. Hay dos grupos que funcionan en estos años: el del British Museum (el de Grigs en 1981, 1983) con un enfoque más social que los americanos y con un equipo pluridisciplinar (psicólogos, sociólogos, pedagogos), y el del Centro Pompidou y Parc de la Villette que siguen la línea de Screven con Hana Gottesdiener a la cabeza, coeditora junto a Jean Davallon de la revista francesa *Public et Musées* en 1991. Durante los años 90 los estudios de público toman un gran impulso debido al desarrollo de las instituciones culturales. Conscientes de la falta de información sobre lo que el visitante experimenta en una sala de exposición se intenta una aproximación mediante estos estudios.

En esta década de los 90 se crea el *Observatoire Permanent des publics des musées* que anualmente realiza estudios de público en museos e instituciones culturales de Francia atendiendo a los perfiles de visitantes, modos de visita, tendencias, expectativas, intereses, etc.

Paralelamente a la evolución del concepto de visitantes y siguiendo la idea de concebir al visitante como « *client* » como veíamos, ha habido una cierta evolución en los estudios de público. De un primer momento en que la iniciativa para efectuar los estudios partía de las instituciones académicas, al momento presente en que las instituciones museísticas los consideran como necesarios para la resolución de múltiples problemas. Según M. Asensio (Asensio & Pol, 2003a), los estudios de público han pasado por tres fases en su evolución: en una primera fase los estudios respondían a preguntas que se formulaba la institución sobre la que se hacían; más tarde tuvieron repercusión sobre la planificación de los programas y de la exposición; y en una tercera fase los estudios de público crean nuevas propuestas de acciones y de programas que modifican la oferta de la institución. Veremos esto con más detalle en el punto siguiente. Asimismo ha habido también una evolución en la consideración de los distintos tipos de público: de un modelo estructural que promueve la segmentación del público en función de sus características tradicionales (edad, lugar de procedencia, estudios, ocupación) conectado con el modo de la visita (grupos, pareja, solo), a un

modelo funcional que divide los públicos en función de la utilización del museo o institución cultural, con necesidades comunes más allá de las características tradicionales. Son grupos funcionales segmentos tales como expertos, empresas, amateurs, etc, con necesidades específicas comunes más allá de sus características psicográficas tradicionales (Asensio, 1993; Asensio & Pol, 2003 b).

En España destacan los trabajos de Mikel Asensio y Elena Pol en la línea de Screven. Estos autores han ido acumulando resultados en aspectos concretos sobre los principales problemas de interpretación, tanto de corte conceptual como procedimental y afectivo o actitudinal. Por ejemplo, estudios ambientales y de utilización del espacio expositivo (Pol, Asensio & García, 1991; Asensio & Pol, 1997b), impacto de la museografía (Asensio & Pol, 1996b), la evaluación de medios comunicativos (Asensio & Pol, 1996a; Asensio & Pol, 1997a), el diseño de espacios expositivos (Asensio, Pol & Gomis, 2001b), el diseño de programas (Asensio, Pol, Caldera & Altieri, 1999; Asensio & Pol, 2003a; 2003b), estudios sobre el impacto museográfico (Caldera et al., 1996; Pol & Asensio, 1997b), estudios de comprensión de diversos tipos de contenidos (Pol & Asensio, 1997a; Asensio & Pol, 1998), evaluación de aprendizajes informales (Asensio, Pol & Sánchez, 1998; Fernández & Asensio, 1998; Asensio, 2001a, 2001b; Fernández & Asensio, 2000; Asensio & Pol, 2002, 2003a; 2003b), dificultades de comprensión de los mensajes expositivos (García, Asensio & Pol, 1993a; Asensio, García & Pol, 1993a, 1993b), impacto actitudinal sobre el patrimonio (Pol, 2001; Pol & Asensio, 2001), o necesidades especiales, ciegos, (Asensio, Pol & Simón, 1997; Simón & Asensio, 1998). Estos avances, junto a un análisis minucioso de la planificación y la metodología (Asensio, 2000; Asensio, Pol & Gomis, 2001a; 2001b, Asensio, Pol, 2006, Asensio et al, 2006, Asensio, Pol, 2005a y 2005b, Asensio, Pol, 2008), están empezando a dibujar un nuevo cuadro de los análisis de visitantes.

Desde 2008, inspirándose en el modelo francés, el Ministerio de Cultura, desde la Dirección general de Bellas Artes, ha creado el *Laboratorio Permanente de Público de Museos* que ha realizado estudios de público sobre los museos de gestión estatal (Ministerio de Cultura, 2010).

## **2.4. Los estudios de audiencias como herramienta para la medición del impacto cultural en el marco de la musealización del patrimonio arqueológico**

### **2.4.1. Los estudios de audiencias**

El estudio de audiencias supone una reflexión abierta sobre la institución patrimonial en cuestión que revela sus realizaciones y también sus limitaciones. El descubrimiento de esos límites debe entonces poner en marcha mecanismos para superarlos. Es por ello por lo que el estudio de audiencias debe formar parte del plan de gestión con un compromiso explícito por parte de los responsables hacia los resultados que salgan de dicho estudio. En esta línea podemos ver tres funciones principales de un estudio de estas características: estudio de audiencias como «solucionador» de problemas, el estudio como «catalizador» del cambio y el estudio de público con funciones generativas (Asensio & Pol, 2002b).

#### El estudio de audiencias como «solucionador» de problemas.

Si los estudios de audiencias consiguen responder a preguntas que la propia institución se hace, entonces podremos decir que se ha hecho una buena inversión. Estos estudios por tanto responden a planes elaborados, tienen una variedad de objetivos, utilizan un amplio espectro de métodos de evaluación y deben ser realizados por especialistas. La gran carga empírica de estos estudios es el argumento principal que les hace creíbles ante intuiciones provenientes de percepciones más o menos cotidianas. El círculo que cierra el proceso completo se puede resumir en: petición de la institución, aplicación de técnicas elaboradas, aporte de soluciones y sugestión de cambios, incorporación parcial de dichos cambios sobre aspectos parciales del yacimiento o exposición, y reevaluación de los mismos.

#### El estudio de audiencias como «catalizador» del cambio.

En esta fase ya no es cuestión de si el estudio responde a preguntas más o menos puntuales sino que es el momento de que el estudio sea capaz de orientar proposiciones de cambio más amplias. Mientras que la mayoría de los estudios de «primera generación» (los anteriores) responden a evaluaciones sumativas (*summative*



*evaluation*) y remediales o correctivas (*remedial evaluation*) sobre público real, los estudios de « segunda generación » se basan principalmente en evaluaciones previas (*front-end evaluation*) y formativas (*formative evaluation*) sobre público real y potencial. Lo más sobresaliente es que estos estudios consiguen cambiar el aspecto de la institución teniendo un papel primordial en la mejora cualitativa de la oferta y ahorrando ingentes cantidades de recursos humanos y materiales al anticiparse, en la fase de creación del mensaje y de los recursos museográficos, a la apertura del equipamiento cultural.

#### El estudio de audiencias con funciones generativas.

La « tercera generación » de estudios, la más elaborada, es aquella que, además de responder a preguntas (1ª generación) y de influir sobre la exposición y los programas (2ª generación), son capaces de crear propuestas de acciones, de exposiciones y de programas que cambian la dinámica de la oferta de la institución. En la redacción de proyectos museológicos los estudios de audiencias juegan un importante papel en seis niveles :

- 1- Estudio de los segmentos de audiencias, real, potencial, cautiva, no público o *público ausente*, etc (ver la definición de estos grupos en el punto 2.4.2, en la página siguiente, y en el glosario al final), y el establecimiento de sus características psicográficas, estudio de expectativas, de las concepciones previas.
- 2- Estudio del impacto de nuestra institución sobre los visitantes reales, potenciales e incluso del *público ausente*. Este estudio fundamentará la planificación y la introducción de cambios.
- 3- Evaluación de los contenidos, mensajes y recursos museográficos una vez que el yacimiento abra sus puertas al público o sobre « *mock-ups* » previos al montaje final (a modo de montajes expositivos piloto). Este tipo de impacto, a diferencia del anterior, está más focalizado en el impacto conductual, el uso de la exposición que sobre el impacto emocional.
- 4- Evaluación formativa de los montajes expositivos, es decir comprobación del funcionamiento de montajes expositivos en curso de realización.

5- Concepción de programas públicos, es decir programas adaptados a los diferentes segmentos educativos así como programas dirigidos a grupos específicos, familias, empresas, etc.

6- Coordinación del proyecto global o plan director ya que los estudios de audiencias son inevitables a la hora de establecer los planes de marketing y de comunicación (interna y externa), el plan museográfico y el diseño de recursos de comunicación.

De constituir anécdotas más o menos aisladas, los estudios de audiencias son el medio para determinar el impacto cultural de una institución cultural, yacimientos arqueológicos musealizados incluidos, han demostrado su utilidad y eficacia (para cambiar aspectos de la exposición que no funcionan o atraer al público ausente (Alcalde, 2004)), y se han establecido como los elementos inevitables en la planificación y desarrollo de los proyectos de musealización, “sin dejar a nadie fuera” (Shettel, 2008).

#### **2.4.2. El concepto de « gestión de audiencias »**

Para cualquier proyecto de musealización resulta vital el análisis del alcance de los impactos. Desde un punto de vista metodológico, resulta por tanto central la especificación de estas audiencias. Entendemos por audiencias aquellos segmentos de población que poseen algunas características estructurales y funcionales que permiten poner en marcha acciones diferenciales. Segmentos estructurales serían por ejemplo las divisiones de público en función de su edad, procedencia, sexo o nivel de estudios, es decir, segmentados a partir de estas características psicográficas. Segmentos funcionales serían grupos diferenciados con características comunes según la utilización que hacen de la institución: empresas, jubilados, expertos, minorías, etc. Como puede verse, esta definición se basa en un análisis también funcional y no solamente estructural de los públicos a los que nos queremos dirigir y que consideramos implicados o no en el proyecto. Este enfoque es diferente a la tradicional segmentación de audiencias fundamentada en características exclusivamente estructurales (psicográficas) y que se aplica habitualmente a partir de los perfiles de visitantes (para una descripción de la mejora que supone el modelo funcional frente al estructural ver Asensio & Pol, 2003c).

La gestión de audiencias se basa en el establecimiento inicial de tres poblaciones de referencia. El público real, el público potencial y el no público o *público ausente* (ver también Asensio, Pol & Gomis, 2001b). El público real es aquél que visita una institución o que directamente podemos estimar a partir de instituciones asimilables. El público potencial es aquél que la institución podría captar en función de su política de comunicación y de sus programas públicos y educativos. El no público o *público ausente* (término que empleamos por primera vez ya que nos parece más aproximado y gramaticalmente más correcto) es aquél que la institución, de manera habitualmente implícita y raras veces explícita, se niega a captar. Las audiencias, definidas en el párrafo anterior, son los segmentos de público dentro de estos tipos respectivos, que se localizan y definen según un proceso genérico denominado segmentación (de audiencias) y que proviene, mediante adaptaciones sucesivas, del mundo del marketing cultural.

Cada yacimiento, lo mismo que cada institución cultural, debería segmentarse de manera diferencial, ya que no es lo mismo un contexto que otro y pueden producirse diferencias notables. Una propuesta de análisis genérico debería manejar en cualquier caso un número y una especificación considerable.

Muchos proyectos e incluso instituciones ya abiertas al público solamente distinguen entre grupos y visitante individual. Otras solamente entre público local, turistas y niños. Obviamente cualquier segmentación es mejor que nada, por ingenua que esta sea, pero las segmentaciones hechas ‘a priori’, sin un estudio empírico, suelen quedarse muy cortas a la hora de planificar las ofertas.

Como punto de partida ésta podría ser una delimitación prototípica de los grandes bloques de audiencias (Asensio, Pol, 2003):

turismo cultural

público local

grupos específicos (expertos, familias, voluntarios, empresas..)

minorías

escolares

mayores

públicos con necesidades especiales

Esta propuesta no es más que un punto de partida que debería confirmarse en el estudio de público que se realice. Como cualquiera puede observar, cada uno de estos grandes grupos, evidentemente el de escolares o el de grupos específicos (que incluye expertos y otros grupos no iniciados), precisa de una segmentación aún mayor (ver por ejemplo Asensio & Pol, 2003a). Para cada uno de los tipos de públicos y para cada segmento de audiencia se corresponden o podrían corresponderse impactos diferenciales. La idea básica del proceso de segmentación de audiencias se basa en el concepto de diversificación, cuanto más específico sea y cuanto más caracterizado esté el segmento mejor podremos planificar su gestión. Obviamente, hay un límite a la segmentación que no es otro que la capacidad funcional de la institución para particularizar las acciones de comunicación y programas.

#### **2.4.3. El impacto cultural y su papel en la puesta en valor del patrimonio arqueológico**

La musealización de yacimientos arqueológicos produce una serie de impactos cuya evaluación es difícil. Durante muchos años, la evaluación de un proceso de puesta en valor resultaba de un análisis exclusivamente técnico y científico. Es tan sólo recientemente que la musealización ha recurrido a criterios más amplios con una incidencia en los aspectos político, social, económico y educativo de estos proyectos, y considera de manera adecuada cada uno de estos aspectos en un todo coherente.

Existen al menos tres dificultades a las que se enfrenta una evaluación de impacto:

- En primer lugar, los criterios de musealización son, en general, utilizados de manera global y racional en términos cualitativos, se apoyan sobre la idea del patrimonio como símbolo identitario nacional o local y su interés como elemento cultural que facilitaría el desarrollo económico, pero aún no se trata de medidas y estudios empíricos sobre aspectos más específicos.
- En segundo lugar, el impacto de un proceso de musealización afecta a diversos aspectos interdisciplinares con lo cual los criterios deben ser igualmente interdisciplinares.
- En tercer lugar, la importancia del proceso de musealización está evaluada por personas y modelos importados de otras disciplinas hecho que puede oxigenar los análisis y abrir la vía a nuevas ideas. Lo criticable es que estos estudios y

análisis se hagan al margen de las condiciones específicas del contexto patrimonial y arqueológico.

Estas dificultades evidencian cuatro necesidades: la primera consiste en crear un modelo operativo empírico, y por consiguiente verificable, a partir de criterios de valoración específicos al proceso de musealización. La segunda tiene que ver con la realización de estudios de impacto desde una perspectiva interdisciplinar. La tercera es que estos estudios se realicen teniendo en cuenta el contexto patrimonial/arqueológico específico y la historia de los trabajos ya realizados en este sentido. Por último la cuarta que es la realización de un análisis global integrado en el que las aportaciones de los diferentes criterios se ponderan de manera racional.

Operatividad, interdisciplinariedad, contextualización y ponderación serían los cuatro criterios básicos de la evaluación del impacto cultural de la musealización de yacimientos arqueológicos (Asensio, Ruiz, Asenjo & Pol, 2005).

Evaluar el impacto significa observar como se modifican las representaciones internas, sociales o individuales. En la psicología cognitiva, el análisis del aprendizaje informal (*informal learning*) o los programas de libre configuración (*free choice settings*) estudian específicamente el impacto social e individual que se produce en este tipo de contexto. En fin, en la medida en que el impacto cultural se traduce en estructuras socio-económicas, el análisis del impacto y de la viabilidad económica parece indispensable.

Dentro de los estudios de museos (*museum studies*), los modelos relativos a la evaluación de impactos se han integrado en los estudios de público (*visitor studies*) o investigaciones de audiencias (*audience research*). Sin embargo conviene mencionar que una parte importante de estas técnicas se ha desarrollado mayormente alrededor de la evaluación de exposiciones (*exhibit evaluation*).

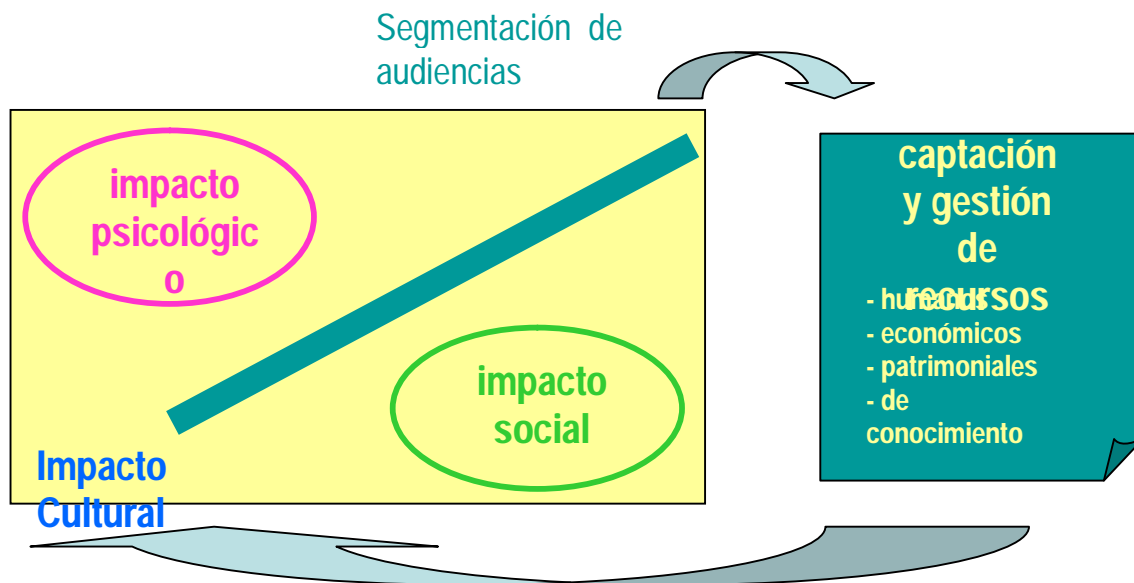
No es posible evaluar el impacto al margen de los conocimientos científicos de referencia, por consiguiente creemos que es un error estimar que el impacto económico se pueda vender como una alternativa al impacto en términos científicos (arqueológicos en este caso). Defendemos pues un modelo en el que el impacto cultural se define como el resultado de los efectos sucesivos de los impactos políticos, sociales, culturales,

económicos, educativos y en el que los primeros serían los impactos científicos y patrimoniales.

En suma, el modelo de evaluación del impacto cultural de la musealización de yacimientos arqueológicos que desarrollaremos en los capítulos siguientes, se basa en múltiples paradigmas correspondientes a disciplinas distintas. Esta aproximación multi paradigmática responde de manera adecuada a la complejidad del objeto de estudio permitiendo disponer de un conjunto de técnicas adaptadas a criterios de análisis muy distintos.

A tenor de lo expuesto, el **impacto cultural** se define entonces como **“una consecuencia parcialmente predecible producida por la aplicación de acciones a la vez puntuales y globales, en nuestro caso sobre la musealización del yacimiento, sobre un abanico de dimensiones culturales que se manifiestan de manera diversa en parámetros sociales, urbanos, psicológicos, patrimoniales y de conservación y adquisición de conocimiento”** (Asensio, Ruiz-Jiménez, Asenjo, Pol, 2005). Todas estas dimensiones se articulan en acciones concretas que tienen que ver con las diferentes fases del proceso decisional.

Pero demos una vuelta de tuerca más, una vuelta de tuerca que coloca al impacto cultural así entendido en un plano mucho más importante del que hasta este momento se le venía asignando. El impacto cultural se venía concibiendo como algo fundamental para justificar la necesidad de una intervención museística determinada. Esto sigue siendo cierto. Pero además, el impacto cultural (pasando por una estimación aceptable y aceptada) se ha revelado como un factor fundamental en la captación de recursos de todo tipo, por supuesto patrimoniales y de conocimiento (arqueológico, histórico, etc), pero también de recursos sociales, humanos y económicos, directamente relacionados con la gestión y la viabilidad del proyecto.



El impacto cultural es vital en la captación de recursos externos, entendido tanto en sus dimensiones sociales como personales, resulta central en la captación de recursos al convertirse en el argumento fundamental de venta de la necesidad del proyecto, fácilmente traducible y entendible en términos políticos a través de sencillas campañas de comunicación externa. El impacto cultural es la causa y no la consecuencia que puede propiciar o parar definitivamente un proyecto determinado, cobrando carta de naturaleza la necesidad del control y manipulación de estos impactos en el proceso global del proyecto de musealización del yacimiento (la evaluación económica de los impactos tanto en sus aspectos de gestión como en la vertiente de captación de recursos no es tarea fácil, ver por ejemplo las técnicas utilizadas en trabajos puntuales como los de Bedate et al, 2004).

Hemos visto cuan complejo y variado es el mundo del aprendizaje y la percepción del patrimonio arqueológico así como las dificultades para lograr medir sus impactos. Sin embargo es la medida de éstos la que permite la viabilidad de este tipo de proyectos y por ende su éxito y sostenibilidad.





## CAPÍTULO III. PLANIFICACIÓN Y PUESTA EN MARCHA DE UN PROCESO DE MUSEALIZACIÓN.

### 3.1. Problemas de partida

*“La trama urbana refleja, como pocos espacios, la dinámica cultural de un periodo histórico y presenta una potencialidad increíble para explicar sobre la cultura material el desarrollo de los pueblos”* (Bendala, 2003).

Sin embargo, desde el punto de vista arqueológico y de su musealización, los restos urbanos presentan habitualmente importantes inconvenientes que hacen de su excavación y musealización una problemática singular.

Huyendo del “hay que conservarlo todo” y asumiendo el rigor pero también la flexibilidad que nos ofrecen documentos de referencia como la Carta del Restauero o la Carta de Venecia, de partida, podríamos apuntar al menos cinco problemas importantes de los yacimientos arqueológicos urbanos y su musealización:

- El **problema de integración** del sitio arqueológico en un proyecto amplio y organizado de musealización y dinamización del patrimonio en el tejido urbano: los sitios suelen presentar una problemática que suele tratarse de manera aislada y secuencial sin una respuesta planificada, estructurada y global de los problemas ambientales y culturales de la ciudad. Problema patente en el tramo de la Muralla Árabe de Madrid situado en la Cuesta de la Vega. Excavado en los 80 se enclava en el Parque del Emir Muhamad I pero sigue sin tener un acceso adecuado para su visita ni se integra en la oferta cultural de la ciudad salvo cuando tienen lugar representaciones en el parque. El ejemplo de la excavación de la Plaza de Oriente de la misma ciudad, Madrid, ilustra este problema de una manera aún más dramática y triste. La construcción de un túnel y de un parking subterráneo en dicha plaza sacó a la luz restos de la muralla árabe y parte de la Casa del Tesoro perteneciente al antiguo Alcázar de los Austrias. La primera propuesta de los técnicos fue la creación de un jardín arqueológico que integrara los restos. La propuesta fue rechazada por los políticos y tras un bochornoso espectáculo protagonizado por el Ayuntamiento, la Comunidad de Madrid y algunos técnicos, todos los restos, salvo una atalaya árabe ahora embutida en una urna dentro del

parking, fueron destruidos (Rodríguez Temiño, 2004). La decisión política sobre la remodelación de la Plaza de Oriente había sido tomada sin tener en consideración la aparición de restos arqueológicos y ésta siguió adelante a pesar de la evidencia arqueológica. No hubo voluntad política de conservación ni mucho menos de integración. Más afortunado es el ejemplo de la Ruta de Caesaraugusta como veremos más adelante.

· El ***problema de investigación científica***: los restos habitualmente son muy difíciles de investigar científicamente por la destrucción y superposición de estructuras. Además, por la propia naturaleza destructiva de la disciplina arqueológica se plantea el problema de qué vestigios conservar y exponer (Colardelle, 2001; Menéndez i Pablo, 2001). Un buen ejemplo de ello, aunque no urbano ni europeo, lo constituyen las excavaciones en Tell-Hatsor, Israel. Esta imponente ciudad cananea de la Edad del Bronce cuenta, especialmente en el área de la ciudadela, con una superposición de estructuras propias a sus características de “tell” (montículo o colina artificial formada por la acumulación de estructuras) que van desde principios del II milenio a. C. hasta la Edad Media, abarcando vestigios cananeos, egipcios, israelitas, asirios, persas, griegos, romanos, bizantinos, árabes y cruzados. ¿Qué destruir para seguir excavando las sucesivas etapas? ¿Qué conservar?. Durante las excavaciones de los primeros años 90 del s. XX se planteó la disyuntiva sobre qué hacer con un templo cananeo situado sobre un área especialmente interesante para continuar las excavaciones. La solución que se tomó fue el desmontaje y traslado del templo a otro lugar de la misma ciudadela para así poder proseguir con la investigación.

· El ***problema de accesibilidad física y material***: los restos son normalmente difíciles de excavar y de conservar por su ubicación habitual en espacios comprimidos por estructuras superpuestas de la ciudad actual. En una ciudad como Carmona, con un rico patrimonio arqueológico romano de empaque, las características del régimen de construcción, propiedad, disposición y dimensiones de las parcelas hacen difícil una adecuada musealización de los vestigios. Prueba de ello es la discutible integración de las estructuras del solar del antiguo casino (posiblemente parte del foro) que adolecen de una mayor sensibilidad por parte del arquitecto. Mejor fortuna ha tenido la Puerta de Sevilla en la misma ciudad cuyo estudio previo a la restauración, la restauración en sí y la puesta en valor mediante la adecuación de la visita y el pequeño centro de interpretación anejo resultan muy adecuados (AAVV, 2000).

· El *problema de interpretación por el gran público*: los restos suelen ser difíciles de comprender para el público no iniciado y además, como consecuencia de lo anterior pero también por el tipo de cultura material en sí misma, suelen ser poco atractivos y espectaculares para el gran público con escasas expectativas y motivaciones. Un buen ejemplo de esta dificultad y poca espectacularidad lo encontramos en el *Archéoforum* de Lieja, Bélgica. Esta vasta infraestructura subterránea de más de 4000 m<sup>2</sup> situada en el corazón de la ciudad muestra la evolución de nueve mil años de historia. La ingente superposición de estructuras de entre las que destaca los cimientos de la gran catedral gótica destruida por los revolucionarios a fines del s. XVIII, hacen bastante complicada su comprensión incluso para los propios arqueólogos.

· El *problema de la musealización y la comunicación*: por las propias características de este tipo de vestigios, resulta habitual que las posibilidades de una adecuada musealización y comunicación sean bastante limitadas. Si observamos el ejemplo de la Muralla Púnica de Cartagena vemos como unos restos aparentemente simples aunque monumentales y con capacidad de transmisión bastante limitada, pueden, a través de una musealización adecuada (desarrollada en el seno del centro de interpretación), convertirse en un referente patrimonial.

En los últimos años del siglo XX hemos asistido a una situación nueva, totalmente atípica históricamente hablando. Muchas ciudades, movidas por una motivación global compleja y diversa, se han planteado la congelación de importantes áreas urbanas y su fijación en determinados periodos históricos concretos apoyados en excavaciones, reconstrucciones y puestas en valor de determinados restos arqueológicos. Sólo en España los casos son numerosos: Zaragoza, Cartagena, Barcelona, Valencia, Mérida, son algunos ejemplos. Es la primera vez que se pretende modificar el desarrollo de ciertas áreas urbanas con la finalidad de fijar en el recuerdo una determinada época y cultura, lo cual constituye una opción controvertida en términos históricos, políticos, económicos, y sociales. En **términos históricos y políticos**, porque no es fácil decidir el peso de un periodo cultural sobre otros en ciudades sometidas a una larga evolución. El caso de la Ciudadela Borbónica en Barcelona es muy ilustrativo: en la vorágine de obras públicas previa a los Juegos Olímpicos de 1992 los restos de esta fortaleza de época de Felipe V, la bestia negra del nacionalismo catalán, fueron destruidos para dar cabida a

un colector ¿"patrimonio maldito" por pertenecer a un período cultural "políticamente incorrecto"? (Muñoz Corbalán, 1992).

Opción también controvertida en **términos económicos**, porque las intervenciones en este tipo de yacimientos suelen ser extremadamente caras, tanto por la intervención de accesibilidad como por el hecho de que suele producirse en áreas urbanas muy demandadas en términos de espacio urbano, no olvidemos en este aspecto el destino sufrido por muchos restos como los de la Plaza de Oriente en Madrid. Y sociales porque, en parte debido a los anteriores, no es fácil justificar en muchos casos el interés social de estas intervenciones en comparación con el coste social generado, en muchas ocasiones en términos de desplazamientos de estructuras funcionales necesarias para el desarrollo social y económico de esos espacios urbanos.

El contrapeso en la balanza lo constituye la enorme potencialidad de los yacimientos urbanos. En primer lugar, conservar y recrear estos espacios urbanos suele tener un fuerte componente identitario, lo cuál juega un papel importante a nivel educativo y a nivel de la construcción de la propia auto-imagen de los ciudadanos. En segundo lugar, se les suele reconocer unas altas posibilidades en términos de oferta cultural y turística, lo que podría revertir en una rentabilidad, no sólo cultural sino también económica, que justificara los costes en términos históricos, sociales y económicos. Los hallazgos encontrados en la excavación del parking de la Plaza del Castillo en Pamplona evidencian estas potencialidades, identitarias (los restos testimonian la ocupación ininterrumpida del lugar desde época prerromana hasta el siglo XIX con vestigios de varios períodos), sociales y económicas.

Asimismo debemos tener en cuenta que la gran ventaja desde el punto de vista museológico de los yacimientos con respecto a otros equipamientos patrimoniales es su gran poder evocador: la no descontextualización de los restos, es decir la permanencia en su lugar de origen y la puesta en escena que se puede desplegar al servicio de esos vestigios ofrece unas potencialidades envidiables. Mientras que en un museo tradicional de objetos, éstos han sufrido obligadamente la descontextualización inherente a su valorización como objeto patrimonial (Davallon, 1986), un yacimiento musealizado guarda todas las posibilidades y poder evocador que le otorga la permanencia en su lugar original. Explotar esta ventaja de manera inteligente puede suponer el éxito de un proyecto de musealización y su diferenciación clara con otro tipo de equipamientos

patrimoniales incluidos los museos de sitio y los centros de interpretación, con o sin piezas originales.

### **3.2. Etapas previas**

Tomando como referencia la *Carta de Burra* para la aplicación de un proyecto museológico y museográfico hay que pasar primero por unas etapas previas:

1. Conocimiento científico del yacimiento,
2. Conocimiento de los valores simbólicos, culturales, sociales e incluso políticos del yacimiento,
3. Conocimiento de las limitaciones arquitectónicas, de gestión y de conservación,
4. Conocimiento de los factores de valorización.

#### **3.2.1. El conocimiento arqueológico y científico del yacimiento**

Conocer en profundidad los vestigios arqueológicos que queremos poner en valor es uno de los puntos más importantes a tomar en consideración en el momento de definir los contenidos y los criterios museográficos que se utilizarán.

Muy a menudo se piensa que conocer los aspectos más generales de un yacimiento es suficiente para organizar un discurso museográfico ya que los pequeños detalles, históricos o arqueológicos, no serán transmitidos al público de todas formas. Al contrario, si los responsables de la museografía no saben de forma detallada de qué se trata lo que tienen entre manos, la organización de los restos arqueológicos o los objetos salidos de las excavaciones y su importancia, no podrán transmitir esa importancia al público (una buena narración es siempre resultado de un buen conocimiento) y no controlarán científicamente todas las decisiones concernientes cada uno de los aspectos implicados en la museografía (recorridos, utilización de estructuras arqueológicas, restauraciones in situ, reconstrucciones in situ o virtuales, materiales didácticos..). La utilización cada vez más frecuente de las nuevas tecnologías es un buen ejemplo. La reconstrucción virtual no sirve únicamente para recrear un edificio, como en Segóbriga o Carranque por ejemplo, sino que también recrea un espacio en el tiempo. Este cuadro de época debe incluir otros elementos como el entorno (paisaje, vegetación, entorno

urbano..) y los personajes (indumentaria, accesorios con colores, texturas..). Todo ello debe estar bien documentado arqueológica e históricamente con objeto de no dar imágenes falsas o anacronismos.

Es por tanto muy importante no olvidar que para realizar un plan museológico y museográfico, es necesario haber realizado un estudio detallado y una interpretación científica de los restos arqueológicos, no basta con un informe de las excavaciones y un inventario de los hallazgos.

De este conocimiento derivan unos criterios de valoración de los vestigios que giran en torno a su singularidad (en relación con su entorno cultural y época), su valor histórico (capacidad para aportar nuevos datos sobre un período y cultura), y su monumentalidad que favorecerán, o no, su musealización.

### **3.2.2. El conocimiento del valor simbólico, cultural, social e incluso político del yacimiento**

Como acabamos de comentar, el patrimonio arqueológico tiene un valor científico directamente determinado por las excavaciones y el análisis histórico. Sin embargo, más allá de esta modalidad académica, la arqueología, al igual que el resto del patrimonio, tiene otros valores y significados que no están directamente relacionados con el rigor científico. Llegados a este punto de análisis de los valores digamos « intangibles », sería útil recordar a Alois Riegl, 1858-1905, presidente de la Comisión austríaca de Monumentos Históricos, y su obra *El culto moderno a los monumentos* (Riegl, 1903, reed. 1984) donde analizó los diferentes valores atribuibles al patrimonio cultural. En su diferenciación entre lo que era un *monumento* -elemento concebido para ser admirado y conservado para la posteridad-, y un *monumento histórico* -convertido en tal a posteriori pero no forzosamente concebido como tal-, Riegl afirma que es precisamente la concesión a posteriori de ciertos valores lo que convierte a un monumento en *monumento histórico* (recordemos aquí que la *Carta del Restauro* de 1987 propone la sustitución del término *monumento* por el de *manufactura histórica* descargando al objeto-monumento de cierto juicio de valor pasando a ser tratado como elemento de lectura histórica al mismo nivel que el resto de manifestaciones culturales).

## Valores según Riegl

### *Valores de rememoración:*

Valor de Antigüedad  
Valor Histórico

### *Valores de contemporaneidad:*

Valor de Uso  
Valor Artístico:  
Valor Relativo  
Valor de Buena conservación

Estos valores los divide en dos categorías : una primera denominada *valores de rememoración*, ligados al pasado y que hacen intervenir a la memoria, que serían dos: la *antigüedad* -edad del monumento e improntas que el tiempo graba en él- y el *valor histórico* -portador y conmemorador de un mensaje compuesto por hechos históricos-; y una segunda categoría denominada *valores de contemporaneidad*, ligados al presente, que son el *valor de uso*, es decir el uso moderno que se le da a ese monumento -en el caso de los vestigios arqueológicos este uso se produciría una vez musealizados, sería un uso intelectual, de aprendizaje, no un uso material -, y *valor artístico*, dividido en dos categorías : valor artístico relativo, es decir la calidad artística que es accesible a la sensibilidad moderna y el valor de « nuevo », es decir de buena conservación.

Parece pues patente que la primera categoría (valores de rememoración: antigüedad y valor histórico) sería la más directamente aplicable a los vestigios arqueológicos y dentro de ese espacio actuarían los valores simbólicos, sociales, culturales y políticos los que, a su vez y tal vez irónicamente, pueden determinar el uso moderno de los vestigios al ser musealizados. La fortaleza de Masada, Israel, no es sólo una fortificación y un palacio de la época de Herodes el Grande; la lucha de un puñado de rebeldes refugiados en sus muros que prefirieron el suicidio a entregarse a los romanos en el año 73 de nuestra era, convierten al lugar en el símbolo de la resistencia del pueblo hebreo a la dominación extranjera, un hecho que, debidamente utilizado políticamente, cobra renovada actualidad en el contexto inestable de Oriente Próximo.

En esa línea ya en España, todos conocemos la simbología que rodeaba a Numancia en época franquista. De connotaciones más sociales y culturales que políticas, pero igualmente simbólicas, el Rose Theatre en Londres. No se trata sólo del teatro del siglo XVI mejor repertoriado arqueológicamente en Inglaterra,

sino que constituye también un símbolo para el mundo teatral y literario ya que fue en este teatro donde Shakespeare estrenó sus primeras obras.

Estos valores añadidos son, manipulaciones políticas aparte, válidos en la medida en que correspondan a las ideas, deseos y expectativas de los ciudadanos hacia su patrimonio cultural así como a la voluntad de incluir estos valores en la vida social, cultural y económica de sus ciudades. Recoger y reflexionar sobre las expectativas de los ciudadanos facilita la comunicación ya que no sólo se muestra ese valor científico inmediato sino también los valores históricos, sociales, simbólicos y educativos que todo patrimonio es susceptible de transmitir. Todo ello contribuye sin duda a integrar los vestigios en la dinámica social y cultural de la ciudad que los alberga

Existen por tanto múltiples valores que deben ser tomados en consideración a la hora de musealizar un yacimiento, en el momento de realizar el programa museográfico y definir el mensaje que se va a transmitir, orientando aspectos del discurso, insistiendo sobre ciertos temas, concibiendo los programas públicos y educativos, etc.

### **3.2.3. El conocimiento de los condicionantes arquitectónicos, de gestión y de conservación**

Habría que considerar también una serie de factores que deben ser tomados en cuenta en el momento de definir el programa museográfico: el plan de conservación preventiva, las características arquitectónicas y los elementos inherentes a la gestión del yacimiento.

Antes de toda planificación, es necesario comprender cuales son las condiciones y los riesgos para la preservación del yacimiento. Estos factores determinarán no sólo la futura política de conservación preventiva, sino también los elementos que se pueden exponer y de qué manera. De este modo los condicionantes indicarán de qué manera organizar el mensaje a transmitir así como los elementos y espacios óptimos para organizar la museografía.

La planificación implica igualmente un conocimiento de la manera en que el paisaje actual y la planificación de la ciudad afecta al patrimonio arqueológico. Esto



ayudará a definir el potencial y los condicionantes del patrimonio así como a encontrar la mejor manera de integrar este elemento cultural en la dinámica urbana de la ciudad.

Si además la planificación arquitectónica afecta directamente al yacimiento mediante la construcción de una cubierta, como es el caso de los sitios estudiados aquí, resulta indispensable la colaboración entre arquitectos, arqueólogos y museólogos por lo menos. Trabajando juntos será más fácil adaptar el proyecto arqueológico a los imperativos de conservación y del proyecto museográfico (Cossío et al., 2009), trabajando, más que de un modo interdisciplinar o pluridisciplinar, yendo un poco más lejos tomando los vestigios como elemento del equilibrio ecológico urbano y el eje al que se tienen que adaptar las diferentes disciplinas de una manera transdisciplinar. Ése fue el caso de la Domus des Bouquets, Périgueux, Francia, uno de nuestros estudios de caso. Incluso si el proyecto arquitectónico ya está definido a priori, el diálogo es igualmente necesario de manera que se pueda adaptar mejor el proyecto museográfico a la arquitectura existente.

Por último hay otro aspecto a tener en cuenta cuando se realice un proyecto de interpretación. Se trata de la gestión administrativa del proyecto: la capacidad de su presupuesto, las posibilidades de financiación externa, el capital humano necesario y disponible en la institución que acoge el proyecto así como sus posibilidades de explotación turística. Dado que la musealización no es sólo la concepción de un programa de interpretación, sino que hay que prever su realización y mantenimiento, es conveniente definir previamente el cuadro de la gestión y las capacidades de las que se dispone. De nuevo el caso del Rose Theatre resulta ilustrativo: se instaló un material museográfico muy impactante, bastante caro de mantener, que a la postre hubo que dejar de utilizar porque no se habían previsto los medios suficientes para su mantenimiento.

Es de este conocimiento que derivan criterios fundamentales para decidir si los vestigios pueden ser musealizados o no. Éstos giran en torno a la legibilidad y capacidad discursiva de los vestigios para su comprensión por parte del público no iniciado, la capacidad de ser musealizados creando un equipamiento sostenible y el impacto urbano, social y cultural que pueden provocar (Martí, A. N., 2004) .

### 3.2.4. Conocimiento de los factores de valorización

Además de lo expuesto anteriormente hay que reflexionar sobre las características del yacimiento, su modelo de intervención más adecuado a la luz de unos factores de valorización posibles (Santacana, 2006 y 2008):

*Factor empático*, es decir, la capacidad que tiene el yacimiento de provocar reacciones emocionales en los visitantes, sea por lo que evoca, la significación simbólica o cultural etc., que venimos de comentar.

*Factor didáctico*, es decir, la capacidad potencial del conjunto de ser comprensible por la máxima cantidad de tipos de público y de que su naturaleza permita el despliegue inteligente de una estructura museográfica.

*Factor turístico*, o la capacidad de atracción de visitantes, sea por su espectacularidad, excepcionalidad, paisaje o buena situación en rutas turísticas.

*Factor mediático* o capacidad de atracción e incisión en los medios de comunicación de manera regular.

*Factor científico* o capacidad de interés que despierta dentro de la comunidad científica, ya sea por la singularidad, excepcionalidad o la buena conservación.

## 3.3. El proyecto museológico y museográfico

### 3.3.1. Definición

Un proyecto museográfico es una herramienta de trabajo que contiene los deseos, necesidades, ideas y acciones precisas para alcanzar un/os objetivo/s y constituye la parte más operativa de una intervención general (*plan museológico*) inscrita en un Programa General de Interpretación (*Plan Director*). En consecuencia es necesario que el proyecto museográfico tome en consideración las peticiones y necesidades de todos los actores implicados en su elaboración y que todas las decisiones se tomen de forma consensuada. Hay que trabajar sobre la definición clara de los objetivos, la manera de alcanzarlos, las partes implicadas en la ejecución de los procesos, el cronograma de ejecución de cada una de esas partes y por fin la ejecución y control del proyecto. En este contexto cobra carta de naturaleza la concepción de « yacimiento total » aplicado a una ciudad, es decir, la consideración de una ciudad antigua como un yacimiento en sí, al modo de Caesaraugusta-Zaragoza o Emerita

Augusta-Mérida por ejemplo, integrando esta concepción en el Plan Director y los planes museológicos y museográficos de cada enclave.

El hecho de elaborar el proyecto sirve para orientar desde el principio, las acciones a emprender y a reflexionar sobre ello de manera que se optimicen los recursos disponibles con el fin de obtener los mejores resultados posibles. Para definir un proyecto de musealización de yacimientos hay que considerar primero tres elementos esenciales: **el yacimiento arqueológico, el contexto social** en el que se integra el mismo y **los recursos económicos, humanos y materiales** disponibles (Appear research Group, 2006):

### **Respecto al yacimiento**

Una buena musealización y gestión estará basada en una serie de elementos:

- Conocimiento científico claro de los vestigios,
- Estrategias de excavación,
- Definición de los valores históricos, artísticos, culturales, etc a partir de algunos indicadores: su originalidad, carácter monumental, su inteligibilidad y capacidad discursiva, su valor simbólico, la capacidad de ser musealizado, el impacto en el entorno,
- Definición de los temas de la interpretación, es decir de los mensajes que se van a transmitir,
- Potencial del yacimiento a largo plazo, integrando los resultados de la investigación,
- Momento en que el yacimiento puede ser musealizado,
- Restricciones técnicas (conservación) para el acceso de público (si las hay),
- Necesidad de dirigir a los visitantes por medio de la museografía/interpretación.

### **Respecto al contexto social**

- Interés de las autoridades locales en hacer una gestión global del sitio, es decir, desde el comienzo de las excavaciones hasta la apertura al público y más allá.
- Si el equipo de gestión local o la institución al cargo da prioridad a la interpretación del yacimiento o solamente a su conservación y a su exposición,
- Conexión del yacimiento con otros elementos del patrimonio urbano,
- Si hay un interés o una presión local por parte de los ciudadanos para que el yacimiento se ponga en valor,

- Si el patrimonio arqueológico es considerado como un elemento más en el desarrollo sostenible de la ciudad,
- Si la institución sabe conciliar las exigencias del turismo cultural urbano con la necesidad de conservar el yacimiento a largo plazo,
- Definición previa de los destinatarios potenciales.

#### **Respecto a los recursos económicos, humanos y materiales**

- Si hay restricciones presupuestarias,
- Conocimiento del equipo humano encargado del proyecto y de sus capacidades,
- Conocimiento de los recursos económicos para llevar a cabo el proyecto,
- Posibilidad de acceso a recursos externos,
- Si la instalación de la interpretación debe hacerse por etapas por razones presupuestarias,
- Si está previsto modificar la infraestructura de interpretación y con qué frecuencia.

La planificación se organizaría entonces según las siguientes **etapas**:

1. Establecer los objetivos, necesidades y restricciones: establecer las bases sobre las que se realiza la interpretación según los objetivos preestablecidos en el plan director.
2. Organizar la información a interpretar y hacer la síntesis del mensaje a comunicar según la investigación arqueológica y la evaluación de la importancia cultural del sitio, sin olvidar la bibliografía existente sobre teoría y metodología de la comunicación y la didáctica (o *narración* de los expertos, a partir de esta información se realizará el *guión de la exposición* donde se interpreta/traduce la información científica; Dean, 1994).
3. Definir los diferentes tipos de público objetivo hacia los cuales se orienta el discurso y el tipo de aprendizaje que se persigue (conceptual, actitudinal, procedimental).
4. Escoger las técnicas de interpretación/recursos museográficos para definir el guión de la exposición teniendo en cuenta las restricciones, necesidades, objetivos y el mensaje que se quiere transmitir a los públicos destinatarios. Hay que tener en cuenta una serie de factores para la elección del mejor medio de interpretación: Las características del tipo de público que va a recibir ese mensaje (edad, motivación, educación,), el material que se va a transmitir (palabras, símbolos, dificultad, cantidad, formato), el entorno en el que se produce la comunicación, los propósitos

de la intervención (conocimientos, cambio de actitudes o comportamientos), el tipo de aprendizaje, y la modalidad sensorial implicada (Carreras & Munilla, 2004).

5. Preparar la realización de la interpretación: presupuesto, etapas, elementos, intervinientes,
6. Poner en marcha la realización de la gestión: producción, instalación y mantenimiento de la infraestructura de la interpretación,
7. Hacer el seguimiento: evaluación del impacto sobre los públicos.

### 3.3.2. Objetivos y criterios de intervención

Como hemos ido viendo, el Plan Director general donde está inscrito el proyecto museográfico debe considerar desde la significación cultural y valores de los vestigios, la conservación preventiva, el proyecto arquitectónico o la investigación científica, hasta los medios económicos de que se dispone y sobre todo, de los que se dispondrán para su mantenimiento. Así este plan director contemplará unos objetivos generales que serán traducidos en unos objetivos operativos reflejados en el proyecto museográfico. De hecho la definición de los objetivos va a constituir el núcleo del Plan Director.

Los generales se pueden resumir en, dentro de la tríada genérica **Conservar, Integrar, Difundir** (Santacana, 2006):

*Objetivos científico-didácticos.* Dar a conocer, mostrar, divulgar, instruir, enseñar garantizando la seguridad y conservación de los vestigios.

*Objetivos socioculturales* (en relación con los primeros). Contribuir a la formación, educación y por lo tanto a la concienciación de la ciudadanía.

*Objetivos museográficos.* Desarrollar una museografía, innovadora o tradicional, en función del mensaje a transmitir, el potencial de los vestigios, el entorno arquitectónico y los públicos objetivo.

*Objetivos económicos.* Financiación, sostenibilidad, posibles beneficios (directos e indirectos)

En este marco, el proyecto museográfico traduce estos criterios generales del Plan Director en objetivos concretos que deben responder a las siguientes preguntas:

- ¿Qué vamos a interpretar?, ¿cual es la información científica y la significación cultural que se va a transmitir?

- **¿Para quién** vamos a traducir e interpretar esos contenidos?, ¿qué tipo de público queremos atraer?
- **¿Cómo** vamos a explicar los vestigios?, ¿qué técnicas, elementos o recursos museográficos vamos a utilizar?

Para responder a la primera pregunta deberemos tener un conocimiento profundo del yacimiento y para ello habrá tenido que ser excavado y los hallazgos habrán tenido que ser clasificados y estudiados. Este conocimiento fundamental podrá permitir trabajar sobre las diferentes propuestas de interpretación basándose en la significación histórica. Puede ser útil mostrar hipótesis cuando ofrezcan argumentos que complementen el mensaje, sin embargo éstas nunca serán el núcleo del mismo. Por ejemplo, en la Casa de Hippolytus, la estancia denominada como « Sala Abovedada » (ver capítulo VII) se explica exponiendo, de manera argumentada, las posibles funciones de la misma o hipótesis atendiendo a sus características formales y constructivas, haciendo partícipe al visitante de las diferentes posibilidades. El rigor científico debe tenerse siempre presente. Este conocimiento profundo permitirá una interpretación más rica en matices, mejor argumentada, lo que redundará, o debería redundar, en una mayor comprensión del yacimiento. Siendo conscientes además de que en muchas ocasiones no podremos explicar todo, este conocimiento completo permitirá también hacer una selección acertada de los mensajes más indicados a ser interpretados en función de los públicos : la ejemplaridad, la facilidad de transmisión, la cercanía con la cultura e intereses del visitante, la similitud o discrepancia con otros ejemplos, etc.

Para responder a la segunda pregunta habrá que definir el visitante potencial de manera que podamos adaptar el mensaje, los programas públicos y la política de comunicación, a las expectativas y necesidades del mismo. Como veremos en el capítulo siguiente, el público, o mejor dicho los públicos, son diversos y plurales y sus necesidades y expectativas varían en función del segmento al que se adscriben, psicográfica y funcionalmente. Si los mensajes, elementos museográficos y programas públicos (llamados habitualmente actividades didácticas, de difusión o de dinamización del patrimonio) se adaptan a esta realidad, la transmisión/comunicación tendrá mayores posibilidades de éxito. Es evidente que no se puede « personalizar » la visita individualmente pero un estudio de público potencial nos dará una idea muy

aproximada de los tipos de visitantes que se acercarán al yacimiento así como de los que queremos que se acerquen de manera preferencial.

Sobre la base de lo expuesto anteriormente podremos definir el *guión expositivo* documento que condensa las respuestas a las preguntas enunciadas de *qué, para quién y cómo*. La narración, redactada a partir del contenido científico que mencionábamos en párrafos anteriores, es un documento que incluye toda la información que el equipo de investigación cree que debe transmitirse para comprender el yacimiento y su significación. El guión expositivo es un documento más adaptado que contará con los contenidos científicos, expuestos de manera que cumplan unos objetivos educativos, subdivididos en temas principales y subtemas que desarrollarán el discurso (Dean, 1994) y que contará con el *escenario museográfico* que define la articulación entre los vestigios y la forma de interpretarlos: las diferentes áreas correspondientes a los diferentes capítulos del discurso, el recorrido de la visita, la utilización de elementos museográficos y su disposición física estratégica, el diseño estético y espacial. Es un documento de síntesis importantísimo ya que en él se tiene que alcanzar un cuidado equilibrio entre las condiciones de conservación de los vestigios, las soluciones arquitectónicas adoptadas y la accesibilidad física e intelectual de los diferentes tipos de visitantes potenciales. Vemos claramente la necesidad de un equipo multidisciplinar que trabaje en sinergia para la realización de este documento. Arqueólogos, arquitectos, museólogos, museógrafos, psicólogos, pedagogos, diseñadores...son los miembros más evidentes de este equipo.

Llegados a este punto no vamos a entrar aquí en la tradicional polémica entre arqueólogos y arquitectos/urbanistas sobre la idoneidad o no de la conservación de ciertos vestigios o, una vez decidida su conservación, sobre el diseño y distribución de los equipamientos. Algunos pensarán que es tarea poco menos que imposible llegar a un acuerdo entre ambos o incluso el llegar a trabajar juntos (Cossío et al., 2009). Lo que está claro es que la lógica que dirige a unos y a otros es muchas de las veces dispar cuando no antagónica. Los criterios de tratamiento de los restos a partir de la arquitectura son claramente distintos de los de la arqueología. Los arquitectos suelen prestar más atención a temas más prácticos referentes a su disciplina: accesos, conducción de flujos de visitantes, servicios a los mismos, estética del conjunto,

integración en el entorno urbano circundante. Los arqueólogos se regirán por preocupaciones más que ver con la protección y conservación adecuada de los vestigios, la correcta presentación de los mismos, la adecuación del espacio al mensaje y la museografía y no al contrario. Conciliar todas estas posiciones dentro de un equipo multidisciplinar será uno de los objetivos de un buen proyecto de musealización.

### **3.3.3. La traducción de los contenidos: discurso, selección de recursos museográficos y planificación del espacio expositivo**

#### **3.3.3.1. Discurso**

Llegamos aquí a la puesta en práctica de los planteamientos formulados en los puntos anteriores. Es el momento de adaptar el discurso museográfico a los públicos objetivo a través de unos recursos y un recorrido que van a servir de canal en el proceso de comunicación del mensaje expositivo.

El poder evocador de los vestigios in situ (potencial arqueológico) unido a la potencia del dispositivo museográfico (potencial museográfico) van a dar como resultado un impacto en el visitante (potencial de audiencias) (Asensio, Ruiz Jiménez, Asenjo, Pol, 2005). El entorno expositivo, ese “mundo fabricado”, tangible, formado por los vestigios y el montaje expositivo es el medio para que el visitante cree un “mundo imaginario” propio, intangible, de su imaginación, conocimientos y vivencias. En el proceso de musealización, de creación de un espacio con un mensaje nuevo, el o los conceptores de ese mundo fabricado, llevan a cabo dos actos principales: uno de separación mediante la selección de los vestigios y mensajes, y otro de puesta en escena de esos vestigios formando un todo variado pero unívoco (Davallon, 1986). Hay que ser conscientes de que ese espacio pensado, jerarquizado y ordenado, “fabricado” al fin y al cabo, ha sido concebido por el museólogo/arqueólogo y no va a coincidir con el recorrido “sensible” que cada visitante va a hacer en su interior. Lo que sí debe quedar claro es que la creación de ese mundo fabricado por los conceptores debe intentar ayudar al visitante a apreciar y comprender lo que está viendo, enriqueciendo su experiencia de una manera placentera, concienciando sobre los valores patrimoniales y preservando los vestigios.

El tipo de discurso se definirá en función de los restos existentes y los aspectos que se pretendan destacar. La narración histórica, la más tradicional, estructura la



información desde un punto de vista cronológico-espacial. En la Crypta Balbi se ha optado por un discurso diacrónico de la manzana donde se integra el museo. Se explica la evolución sufrida por esa parte de Roma desde la época republicana hasta nuestros días, ilustrándolo con la presencia de vestigios y piezas originales. En Vesunna se toman las diversas partes de la domus para explicar su significación y contextualizar las piezas seleccionadas.

Otro tipo de discurso estructura la información a partir de la propia experiencia del visitante. Se identifica las actividades del pasado comparándolas a las del presente, señalando similitudes y diferencias: modos de vida, actividades y quehaceres, alimentos, familia, espectáculos, etc. En este caso se hace aún más necesario poner al vestigio u objeto en el contexto funcional primando la función sobre la descripción. De nada sirve decir « Ánfora Dressel 20 » en una cartela, pudiendo decir « Ánfora: vasija de cerámica que servía para el transporte de diversos productos entre ellos el aceite, el trigo y el vino. Ésta era producida en la provincia romana de la Bética, actual Andalucía, y servía para el transporte de aceite ». Si a eso además lo acompañamos de una ilustración, diorama, escenificación o elemento interactivo que ayude al visitante a ver cómo se transportaba y almacenaba, obtendremos una interpretación con más posibilidades de alcanzar su objetivo que una simple descripción técnica.

Si el discurso se centra en tecnología, actividades fuera de uso en la actualidad o espacios arquitectónicos de gran talla, las puestas en escena dramatizadas con representaciones gráficas o en tres dimensiones son muy útiles. Si se centra en la metodología arqueológica se pueden idear actividades de participación y descubrimiento (entramos aquí en lo que son programas públicos y educativos)

Es decir, dependiendo de las características y posibilidades del mensaje a transmitir se pueden idear los medios necesarios para llegar de una manera más efectiva al universo del visitante. Para un interesante análisis del discurso en los equipamientos arqueológicos ver el trabajo de Mansilla Castaño (2004).

### **3.3.3.2. Recursos museográficos (tradicionales, tradicionales renovados y modernos)**

No hace tanto tiempo, y aún hoy en día en muchos yacimientos y museos, la interpretación museográfica empleaba medios más o menos simples o elementales que requerían lectura y observación, reduciendo los recursos a paneles con textos y vitrinas

con objetos. Más recientemente, métodos pedagógicos más evolucionados han apostado por la utilización de nuevas técnicas de interpretación que ayuden a la comprensión del discurso museográfico haciendo más participativa la visita. Hemos visto aparecer los manipulativos que ayudan a la comprensión de los procedimientos y conceptos técnicos antiguos e interfaces informáticas que llenan salas de exposición. Para desarrollar los procesos de aprendizaje informal no sólo hay que tener en cuenta la capacidad de los destinatarios en la comprensión de conceptos y explicaciones sino que no deberemos olvidar desarrollar estrategias de comunicación que activen los aspectos procedimentales y emocionales.

Diversificando los recursos museográficos, los programas de exposición deben conseguir el difícil equilibrio entre la comunicación pasiva (lo que el visitante mira o lee), activa (la construcción de conocimientos que el visitante desarrolla a partir de mecanismos procedimentales) y empática (el visitante se identifica con las emociones y sentimientos transmitidos por el montaje).

Los recursos museográficos y los programas públicos y educativos y sus técnicas de interpretación y divulgación sirven para convertir conceptos técnicos especializados en un discurso claramente comprensible por los no iniciados. Estos recursos pueden tomar la forma de textos, imágenes e ilustraciones, audiovisuales, reconstrucciones de arquitectura o elementos originales, escenificaciones y dramatizaciones o toda la gama de programas públicos que veremos más adelante. El hecho de escoger unos u otros dependerá de la naturaleza del discurso, la profundidad de contenidos, las necesidades de conservación, el presupuesto y por supuesto, de los tipos de público. Las circunstancias específicas de cada yacimiento marcarán las decisiones a tomar ya que no hay soluciones homologables a todos ellos.

Pasamos ahora a hacer un análisis de los diferentes recursos museográficos, con sus ventajas e inconvenientes, intentando hacer una división entre los más tradicionales y los más modernos.

### ***Paneles y cartelas***

Son los más tradicionales recursos museográficos y los más presentes, y de alguna manera necesarios, ya que resultan ser, en la mayoría de las intervenciones, los elementos estructurales mínimos necesarios para la exposición (Serrat, N., Font, E., en Santacana, 2005), además de ser fácilmente montables y desmontables a la par que económicos.

El vehículo de comunicación y educación por antonomasia es la palabra. Escrita y hablada. En este sentido no podemos imaginar una musealización sin textos, y si queremos que ésta tenga éxito esos textos deben ser inteligibles por un público general. Los textos van a vehicular unos conocimientos de tipo conceptual, clásicos en la educación, donde el aprendizaje que prima es el que transmite aspectos de tipo cognitivo.

Demasiado a menudo se considera que para divulgar conocimientos de carácter científico es suficiente con que el equipo de investigadores realice un guión de la narración. Divulgar es informar, es facilitar la comunicación de conocimientos generados por científicos, estimulando nuevos conocimientos y satisfaciendo la curiosidad del visitante. Pero se informa adaptando los saberes especializados al común de las personas (Lasheras, 2003). No es suficiente con que se haga un resumen de los textos elaborados por los arqueólogos, textos lógicamente llenos de tecnicismos, conceptos y jerga propios de la disciplina. La adaptación debe convertir esa materia bruta en una narración comprensible, fácil de seguir y amena, ya iniciada en la confección del guión de la exposición. Que el resultado resulte simple, que no simplista, no debe asustar a los arqueólogos. Al igual que divulgar no significa vulgarizar, simple tampoco es sinónimo de simplista. En este sentido, el Servicio de Museos del Ayuntamiento de Zaragoza sometió todos los textos destinados a la musealización de los cuatro enclaves que aquí vamos a estudiar en detalle, a especialistas en didáctica y educación, que adaptaron el discurso científico a un lenguaje más sencillo y accesible.

Hay que tener cuidado con la profusión excesiva de textos en la exposición, ésta no es un libro a tamaño gigante que haya que ir leyendo. De hecho numerosos estudios de público hablan del cansancio que produce en el visitante el exceso de lectura, la consiguiente desconexión y el aumento de la denominada « fatiga museal » a medida que avanza la visita. A través de la observación directa del comportamiento de los visitantes en diversos estudios de público (Asensio, Pol, 2001b) podemos afirmar que los visitantes no leen demasiado los textos, sobre todo cuando éstos son extensos. Es evidente que el tiempo consagrado a la lectura varía en función de los intereses del visitante hacia a la exposición (un experto dedicará más tiempo que un perfil de público general), sin embargo la presentación y la manera de redactar un texto tendrá una incidencia remarcable. Se puede decir que, de manera general, el tiempo dedicado a la lectura de un texto no suele superar los 30 segundos. En este sentido resulta

recomendable que adaptemos los textos al visitante y no al contrario. Por esta razón, orden, claridad y equilibrio de textos e imágenes es imprescindible. David Dean (1994) propone unos criterios evaluatorios que aseguren la idoneidad de los textos:

- Que transmitan el mensaje con exactitud y de manera sucinta.
- Que sean “leíbles”, es decir, que su lectura sea cómoda para lo que se utilizará un lenguaje visual.
- Que sean legibles, es decir, fácilmente comprensibles.
- Que atraigan y mantengan la atención tanto visual como verbal.
- Que sean interesantes, es decir, que contengan información que el visitante quiera aprender.

Además, la extensión y distribución de los textos en el recorrido de la visita marcarán los diferentes ritmos de manera más o menos dinámica. Por ejemplo, los recorridos que presenten textos largos y concentrados en determinados puntos tenderán a crear «embudos» donde el público se acumulará obstruyendo la circulación y el acceso de los demás visitantes a la información. La misma información repartida en varios paneles a lo largo del recorrido facilitará la circulación y el nivel de confort de los visitantes, no olvidando la relación de proximidad que esa información debe guardar con los vestigios a los que se refiere, e impidiendo que el panel obstaculice la visión del vestigio en cuestión. Habrá que tener en cuenta así mismo el tamaño de la letra para su lectura cómoda y su tamaño, tipografía y color en cuanto a los niveles de profundización que se quiera dar al panel. Algunas soluciones tomadas del mundo periodístico, donde se propone un titular atractivo, un encabezamiento de mayor tamaño y en negrita u otro tono destacado para resumir la esencia de la información que se ofrece para luego pasar a mayor profundización en el cuerpo de texto principal, resultan muy útiles.

En cuanto a su presencia y función en la museografía, el panel resulta un elemento polivalente. Más allá de su función de soporte de la información, sirve, según su emplazamiento y su forma, para dividir los espacios, sostener objetos y vitrinas, mostrar pantallas de vídeo, etc. Habrá que diseñar su tamaño y la altura con respecto a la mirada del visitante, así como su estética acorde con el resto del yacimiento y su diseño. El panel ofrece pues numerosas ventajas: información concisa, facilidad de ejecución, facilidad de mantenimiento, no son caros y regulan el flujo de visitantes que

eligen su propio ritmo de visita. Pueden sin embargo resultar estáticos, provocar un impacto visual excesivo y son fácilmente degradables por el vandalismo.

De esos trasnochados e interminables paneles con tipografías imposibles y vocabulario ininteligible hemos pasado a ver paneles más ligeros y mejor estructurados en sus contenidos, diseño y distribución, con imágenes y planos que completan y vehiculan la información reflejada en los textos.

Las piezas expuestas en un montaje museográfico deben estar bien y correctamente identificadas con una **cartela** para cuya elaboración se procederá con el mismo rigor que para el resto de los recursos utilizados. Estas deben cumplir unos requisitos básicos: identificación del objeto, información sobre el objeto y contextualización del mismo, así como una llamada de atención sobre sus características definitorias. Tres serán las claves según Screven (1990): contenido (texto, mensaje, distribución de la información, etc), tipo de presentación (tamaño, tipografía, colores, etc), emplazamiento y contexto (visibilidad, buena presentación, etc). En primer lugar hay que definir el tipo de información a difundir. Dependiendo de la museografía, nos podemos limitar a identificar la pieza o se pueden añadir informaciones complementarias que lo contextualicen, por ejemplo su uso comparándolo con objetos parecidos de nuestra cotidianeidad, algo que va a « enganchar » al visitante creándole referentes. La organización de la información dentro de la cartela va a ser importante, distribución que debe repetirse en el resto de cartelas de la exposición, así como la tipografía y el material de soporte. El emplazamiento de las cartelas será asimismo importante si queremos que sean efectivas : sin estorbar la contemplación de la pieza pero haciendo fácilmente reconocible a qué pieza se refiere, repitiendo el lugar para los diferentes objetos para no despistar al visitante y velando por que el conjunto sea armonioso y estético.

Hay que velar porque la información sea un plus a la visita y no un impedimento. Las típicas cartelas con datos exclusivamente técnicos, importantes para los arqueólogos, no suelen ser comprensibles por el público general que aún así intenta discernir su significado con la consiguiente fatiga y frustración resultantes. Se pueden exponer datos técnicos con una explicación adecuada al visitante medio, dando así respuesta a las expectativas de expertos y público general.

### *Imágenes*

De hecho, aunque de vital importancia, los textos no son la única manera de transmitir información, a menudo una imagen es más útil. Es incuestionable que los museos, yacimientos musealizados u otros equipamientos patrimoniales utilizan las imágenes bajo multitud de formas, de las más tradicionales como las ilustraciones, fotografías, maquetas, dioramas, reproducciones, planos, a las más modernas como los audiovisuales, las reconstrucciones virtuales, las infografías, etc. Son recursos que pueden ser utilizados alternadamente de manera que se evite cierta monotonía (al igual que hay que tratar de no ser repetitivos con los textos tampoco), o un excesivo protagonismo de éstos frente a los vestigios.

Los museos y yacimientos musealizados son espacios de aprendizaje y de ocio, de aprendizaje informal en definitiva, no de lectura exclusivamente. Por esta razón la transmisión de la información debe hacerse de la forma más amena posible. La utilización de imágenes permite una comunicación directa y flexible, que no requiere una gran concentración y permite al visitante medir el nivel de esfuerzo que quiere dedicar : un vistazo para hacerse una idea general, o una mirada más detenida para apreciar los detalles. Dicho esto hay que velar porque las imágenes guarden su rigor científico ya que una imagen detallada requiere un conocimiento profundo de los aspectos cotidianos y de la tecnología del pasado (detalles como el paisaje, la arquitectura, vestuario, actividades cotidianas, etc) que el científico no siempre está en la medida de poner al servicio del ilustrador. En este caso es mejor no confundir al visitante dándole detalles de los que no se está seguro aunque sean secundarios ya que siempre se recuerda mejor una imagen que un texto y no es cuestión de dar interpretaciones equívocas. Precisamente la utilización de imágenes que permitan reconstruir unos vestigios fragmentarios como son los yacimientos arqueológicos o que reconstruyan los diferentes procesos evolutivos implicados es de gran ayuda en la interpretación.

Es recomendable que textos e imágenes formen un mensaje único donde la imagen sea pertinente y sirva para clarificar explicaciones o sugerir otras interpretaciones a partir del texto ayudando al visitante a representarse el mundo que le es descrito. Cuando una imagen interpreta un vestigio ésta debe conservar la misma orientación que el vestigio para así facilitar su comprensión.

### *Vitrinas*

Los museos y yacimientos musealizados exponen piezas arqueológicas que constituyen trazas del pasado que se intentan explicar al visitante. Los objetos como producto de la actividad humana son portadores de información del pasado. La pieza es por tanto resultado de una serie de acciones intencionadas que determinan su identidad. El material, la forma, la decoración, la manufactura y el contexto en el que ha sido encontrada nos informan sobre la manera en que ha sido elaborada, utilizada y por qué ha sido creada o destruida. La pieza portadora de información se convierte en un medio que nos aproxima al pasado de una manera totalmente diferente a como lo hacen textos e imágenes.

En el **marco de una exposición**, la comunicación vehiculada por los objetos implica la noción de intencionalidad: la selección o exclusión de las piezas (según criterios científicos, estéticos, personales del comisario, etc.), la disposición de las piezas seleccionadas (en vitrinas u otras áreas museográficas), a través de textos e imágenes que completan o traducen su significado más allá de simples objetos. Se puede, por ejemplo, exponer un ánfora o un elemento constructivo, bien aislados dentro de una vitrina reforzando su carácter antiguo y « valioso », en serie como parte de una tipología arqueológica o presentados en la reproducción de un taller o almacén. En cada una de estas modalidades la pieza transmite informaciones diferentes según su disposición museográfica. Este hecho debe tenerse muy en cuenta en el momento de organizar la museografía para sacar el mayor rendimiento a la información que nos ofrece.

Las vitrinas en caso de elegir la primera opción expositiva, son elementos de protección a la vez que de información. Los objetos expuestos se hacen accesibles al visitante a la vez que se garantiza su conservación. Su presencia es un elemento positivo ya que forman parte del patrimonio arqueológico igual que los vestigios in situ. Ellos pueden ayudar a comprender que los yacimientos arqueológicos no son un conjunto de muros o estructuras aisladas sino que son los lugares donde nuestros antepasados vivían y se desarrollaban.

En el **marco del diseño museográfico** es recomendable que las vitrinas se adapten a una serie de contingencias: la legibilidad de los materiales expuestos, su conservación preventiva, las condiciones de estabilidad y seguridad, la accesibilidad física al interior para las tareas de conservación, etc., sin olvidar una buena iluminación,

una estética agradable y en consonancia con el resto de la museografía así como su integración dentro del discurso museográfico y una ergonomía adaptada a diferentes públicos (escolares y discapacitados en sillas de ruedas sobre todo). No hay que olvidar así mismo la distribución de las vitrinas dentro del recorrido de visita. En la medida en que tanto las vitrinas como las piezas que contienen son medios de interpretación, esta distribución no puede ser aleatoria sino que debe responder a las necesidades de transmisión del discurso expositivo. Pese al grado de descontextualización inevitable producido al aislar un objeto dentro de una vitrina hay que procurar reducirlo en la medida en que las piezas tengan su lugar dentro del discurso y del lugar físico del que fueron exhumadas, manteniendo en lo posible una relación semántica y contextualizada.

Las vitrinas son, junto a los paneles y cartelas, los recursos más tradicionales y más utilizados. De las vitrinas típicas de museos arqueológicos anticuados donde las piezas son expuestas de manera descontextualizada, dando importancia a su valor de objeto antiguo o tipológico, con cartelas técnicas ininteligibles para los legos, hemos visto una evolución hacia vitrinas que contextualizan la pieza en su entorno histórico y cotidiano añadiendo imágenes y textos adaptados que permiten al público una aproximación mucho más accesible y satisfactoria. La elección de la tipología de vitrina (de pared, de centro de sala, modular, flotante, etc) variará en función de las piezas y de su lugar en el discurso museográfico.

### ***Reconstrucciones/reconstituciones***

No hablamos aquí sólo de objetos o piezas con valor individual intrínseco sino de conjuntos de objetos que forman un todo expositivo en la forma de una reconstrucción de ambiente o reconstitución. Se puede recrear desde un *tablinium* romano a las bodegas de una nave o el interior de los almacenes de una tienda. Es uno de los recursos más antiguos que tiene su antecedente en las *period rooms*, escenografías con elementos que recreaban, dentro del museo o de la exposición, una época determinada. El rigor científico se pone aquí a prueba ya que no es lo mismo disponer de una serie de piezas que por ejemplo se han hallado en una nave hundida, de las que conservamos el lugar exacto de su emplazamiento, a disponer de esos mismos objetos encontrados en diferentes excavaciones con diferentes contextos y reunirlos formando un todo. En este último caso hay que calibrar muy cuidadosamente si la calidad de la información a transmitir compensa el hecho de estar, de alguna



manera, « falseando » la realidad al colocar objetos de diversos orígenes cuya tipología los hace hipotéticamente estar situados en proximidad formando un conjunto.

### ***Dioramas***

Los dioramas recrean una escena, preferentemente en el exterior, y nacieron en los museos de ciencias para mostrar escenas de animales en su hábitat de origen en un intento por minimizar la descontextualización generada por la puesta en exposición de las especies. El realismo es su característica principal y para ello recurre a fondos de gran tamaño con fotografías y objetos en tres dimensiones para dar verosimilitud a la escena. Aunque aparentemente pasados de moda todavía son recursos que pueden aportar mucho a una exposición. Son cinco las características a cumplir de un buen diorama según Bitgood : tridimensionalidad, dimensiones a tamaño natural o mayores para dar mayor realismo y causar un impacto más duradero, ubicación estratégica dentro del recorrido de la visita de manera que no quede fuera y sea de « obligado paso », conexión con los conceptos expuestos y percepción del diorama como un todo en sí mismo.

### ***Escenografías***

Las escenografías son recursos museográficos tradicionales, tanto como los dioramas o los paneles. Se toman del ámbito teatral y buscan un cierto efectismo suscitando emociones y apelando a todos los sentidos incluidos el oído y el olfato. En este sentido este recurso se ha modernizado con las nuevas tecnologías añadiendo olores y sonidos que amplifiquen el impacto sobre el público. Se recrea un espacio con objetos originales, o réplicas, evocando el entorno original como si de una escena teatral se tratara. La complejidad y el rigor dependen de los deseos del museógrafo y la capacidad económica de la institución, siendo aconsejable que el rigor científico prime sobre los demás factores, teniendo en cuenta además que frente a la espectacularidad de los parques temáticos y sus impactantes escenografías, el rigor científico marca la diferencia. Aparte de este punto de partida las escenografías pueden poner su acento en el aspecto didáctico, estético o económico dependiendo como decíamos de las capacidades, presupuesto y objetivos de la museografía (Serrat, Font, en Santacana, 2005). Destacan por ejemplo las escenografías que reconstruyen las trincheras de la I Guerra Mundial añadiendo elementos sensoriales (olores, sonidos) en el *Imperial War Museum* de Londres. En este sentido se puede incluso añadir puestas en escena con actores al estilo de los *Living History* o Parques de Historia Recreada.

### *Maquetas*

La maqueta, de nuevo un recurso bastante tradicional, es una réplica a escala de un objeto o inmueble o conjunto de ellos que puede integrar un paisaje siendo una fiel reproducción del original en tres dimensiones. Es un buen recurso cuando lo que se quiere representar es un objeto o entorno de gran tamaño, para ampliarlo si éste es demasiado pequeño, cuando no se dispone de la pieza original, para la reconstrucción de objetos fragmentarios (ideal en arqueología) o para explicar los citados procesos y funcionamientos.

De la tradicional maqueta estática, encerrada en una vitrina, se ha pasado a maquetas interactivas, táctiles para discapacitados visuales, accionables o seccionables de manera que sea más fácil explicar procedimientos, funcionamientos o procesos, con un acabado y unos detalles extraordinarios que, de nuevo, son el resultado de un meditado rigor científico al servicio de los objetivos de la exposición.

### *Nuevas tecnologías o NTICs*

Podemos transformar los textos en medios de comunicación más directos, fáciles de seguir y de captar la atención, que son los medios visuales o táctiles. Éstos apelan más a otros aspectos del aprendizaje centrados en las actitudes del visitante (aspectos actitudinales) o en su capacidad de aprender y elaborar procedimientos (aspectos procedimentales). Hemos visto en el capítulo anterior que la interactividad del visitante mejora la calidad de su aprendizaje y las NTICs potencian dicha interactividad estructurando la participación y contextualizando el aprendizaje (Tallon & Walker, 2008)

Hoy en día las aplicaciones informáticas son muy diversas. Sirven principalmente para desarrollar visualmente los conceptos de manera más directa y didáctica. Por medio de reconstrucciones tridimensionales (realidad virtual) de los restos arqueológicos sobre pantallas de ordenador, imágenes fijas, audiovisuales. Hay así mismo sistemas interactivos con formatos de programas con juegos, cuestionarios, etc que amplían la información de la exposición y/o facilitan su comprensión. Estos sistemas facilitan la adquisición de conceptos, procedimientos o emociones gracias al diálogo entre el visitante y el elemento informático. Sirven así mismo para desarrollar la curiosidad del visitante sin que por ello sea necesario una logística importante. Su utilización sencilla y la familiaridad de las nuevas generaciones con este lenguaje les convierten en la herramienta de interpretación ideal.

Hay que advertir sin embargo que las técnicas visuales no son la panacea a todos los problemas de interpretación. En primer lugar porque una instalación museográfica basada en ellas resulta cara a pesar de que los costes se van reduciendo paulatinamente. Ya que no sólo son los costes iniciales sino los de mantenimiento los que pueden hacerse insostenibles para una institución (véase el caso del Rose Theatre). Se hace pues imprescindible hacer una justa valoración de su utilización, mantenimiento y articulación dentro del programa de interpretación, sin olvidar la enorme potencialidad de aprendizaje que estos recursos ofrecen (Antinucci, 2004).

Una buena parte de los profesionales del patrimonio estiman que la excesiva presencia y dependencia de este tipo de herramientas puede restar protagonismo a los propios vestigios y piezas que son la base de la exposición. No hay que olvidar que los objetos originales contextualizados constituyen el reclamo mayor de estas instituciones. Se recomienda por lo tanto la utilización de las nuevas tecnologías cuando sirvan realmente a la comprensión e interpretación de los vestigios originales no olvidando que son el medio y no el fin de la exposición.

Dentro de las nuevas tecnologías debemos destacar los denominados **módulos interactivos**. Como decíamos en párrafos anteriores la lectura y la observación son medios muy efectivos para la comprensión de conceptos y situaciones históricas: el tiempo y su evolución, los diferentes tipos de vida del pasado, los hechos históricos. Sin embargo avanzábamos que otros conocimientos relativos a actividades humanas se abordan mejor a través de la comprensión de procesos. La fabricación de la cerámica o la ingeniería hidráulica romana son temas que pueden ser mejor aprehendidos con medios que provoquen la interactividad del visitante (sin excluir el poder de gráficos o imágenes virtuales por sí solas) más allá de la simple observación o lectura, mediante dispositivos interactivos que permitan la manipulación de herramientas destinadas a representar esos procesos. Esto implica diversos grados de participación del visitante que van desde apretar un botón que desencadene la ilustración de los procesos en cuestión (interactivos de *baja intensidad*) a la participación activa donde el visitante utiliza sus manos para reproducir dichos procesos (interactivos de *alta intensidad*) (Serrat, N., Font, E., en Santacana 2005). Las tipologías son muy variadas no abarcando sólo módulos de base informática, sino también módulos sonoros (utilizan sonidos para

la transmisión de los contenidos), de recreación (donde el público manipula o se coloca indumentaria y accesorios), módulos de experimentación (por ejemplo la recreación de una excavación arqueológica donde el visitante se convierte en arqueólogo), etc.

La aplicación de mecanismos de interacción en los equipamientos museográficos es muy variada dependiendo de los intereses de la interpretación. Es tradicional su utilización en los museos de ciencias ya que estas herramientas permiten explicar procesos y fórmulas físicas, químicas o matemáticas. En los equipamientos arqueológicos ha sido menos corriente aunque su utilización se va extendiendo desde los años 1990, en especial para explicar la disciplina arqueológica, los procedimientos de excavación, la estratigrafía, o las reconstrucciones de objetos y edificios antiguos.

Mención aparte merecen los **Audiovisuales**, « el recurso » ineludible de toda musealización moderna que se precie. El auge del cine y de los documentales apoyados en una tecnología puntera ha hecho que estos recursos se conviertan en « imprescindibles » por su poder evocador y comunicativo así como sus potencialidades didácticas vehiculadas por imágenes y sonidos de gran impacto. Son percibidos además como sinónimo de modernidad ante recursos más tradicionales.

Como otros recursos, los audiovisuales tienen que responder a una serie de preguntas básicas en todo proceso de comunicación : quién (emisor), qué (contenido), cómo, a quién (receptor), por qué medios (palabra, imagen..), en qué situación (otros mensajes) y con qué resultados (Sala, R., Sospedra, R., en Santacana, 2005).

Un buen audiovisual debería evitar un exceso de discurso, de información, de esta manera la palabra debe ir supeditada a la imagen, las palabras deben precisar el significado de las imágenes sin ir por detrás o por delante, utilizando términos accesibles a un público general o explicando los que no lo sean, en frases concisas y no muy largas. Se espaciará la locución para dar tiempo suficiente a contemplar las imágenes utilizando voces que se adapten al contenido del discurso (más grave o más juvenil dependiendo de lo que se trate y al público objetivo al que se pretende llegar). La música, elemento emotivo por antonomasia, se adaptará a los contenidos y tono, no abusando de la misma para rellenar espacios entre locución y locución ni forzando el ritmo de las imágenes.

La tecnología pone a nuestro alcance diferentes formatos de audiovisual versátiles y adaptables a todo tipo de equipamientos. Del clásico monitor de diferentes

tamaños, a las nuevas pantallas TFT o de plasma, el *videowall* (conjunto de pantallas colocadas contiguamente sobre una pared), proyectores de diapositivas, bustos parlantes, videoesculturas, etc.

Un buen audiovisual puede proporcionar una información de calidad creando un ambiente envolvente que genere gran motivación. Es muy recomendable para grandes grupos y la intervención museográfica es minimalista. Tiene como inconvenientes unos costes de producción y de mantenimiento elevados y no siempre responden a dudas o cuestiones precisas.

En íntima relación tenemos la **realidad virtual**, un recurso con enormes potencialidades en el campo que nos ocupa. De hecho está siendo muy utilizada en razón de su interacción con el visitante y su capacidad para reconstruir paisajes y monumentos que ya no existen.

La realidad virtual se define por un conjunto de técnicas y productos que permiten proyectar imágenes creadas por medio de sistemas informáticos. Dichos productos son rápidamente superados por otros nuevos y de mayor impacto gracias a la rápida evolución de las técnicas informáticas. Los arqueólogos se enfrentan ahora a recuperar una serie de datos que anteriormente no se contemplaban: paisajes antiguos, detalles de indumentaria y de objetos utilizados en la vida cotidiana, que le obligan a ser muy riguroso en la selección de los elementos a representar en la realidad virtual (que muchas veces no pasan de ser hipótesis de trabajo que se ofrecen como posibilidad de reconstrucción al visitante).

Los tipos de productos virtuales son variados:

- Reconstrucciones en 3D de modelos virtuales de yacimientos proyectados en pantallas en forma de audiovisuales sin interacción con el visitante.
- Reconstrucciones en 3D con interfaces interactivas con botones, ratón o pantallas táctiles. Este modelo permite al visitante ir haciendo su propio recorrido educativo a partir de sus propios intereses proponiéndole otras informaciones visuales y escritas en forma de *navegador*.
- Reconstrucciones en 3D interactivas que se modifican en función del movimiento del cuerpo del visitante (*enhanced reality*) mediante unas gafas que proyectan imágenes virtuales. También se pueden proyectar estas imágenes sobre los propios vestigios de manera que la interacción se realiza también con la realidad.

Destacamos como « el gran recurso » la World Wide Web, **Internet**, que ha revolucionado nuestras vidas en todos los aspectos. En el campo que nos ocupa internet proporciona un acceso inmediato a una gran diversidad de recursos: bibliotecas, bases de datos, periódicos, páginas de instituciones y revistas on line. Algunas instituciones han incorporado una intranet de manera que los mensajes queden más centrados y limitados a sus colecciones (Hawkey, 2004) (Carreras, Munilla, 2005, para evaluación de estos recursos). Destacamos también las *wikis* o enciclopedias on line, con una característica particular y es que sus contenidos son modificables por los usuarios estando aquéllos en constante proceso de transformación.

Disponemos asimismo de las **simulaciones y modelos** que permiten excursiones, experimentos y demás actividades asociadas a las colecciones que de otra manera serían imposibles de realizar por razones de tiempo, recursos, seguridad, etc. Por ejemplo la arqueología experimental con simulaciones de excavaciones, dataciones, restauraciones, etc.

Los **micromundos** (*microworlds*) y **juegos** proponen una extensión de la simulación sobre un estudio de caso siendo el usuario participante activo como personaje virtual del juego.

Las **discusiones mediadas por ordenador**, tipo foros, chat rooms, que se utilizan como soporte de actividades colaborativas o discursivas.

El *streaming* de audio o vídeo digital emitido a través de la Web donde se visualizan situaciones reales (normalmente realizadas en tiempo real) sin necesidad de descargar el documento.

Por último mencionar las tecnologías móviles como las **PDA**s (*personal digital assistant*) que se utilizan ya como audioguías multimedia con un escenario interactivo e inmersivo remarcable.

En definitiva las posibilidades abiertas por las TICs son inmensas y el potencial de aprendizaje que ofrecen deben ser seriamente tenidos en cuenta por las instituciones culturales (Antinucci, 2004) sin olvidar el enorme impacto de estos recursos sobre los visitantes.

### 3.3.3.3. Planificación del espacio expositivo

Para terminar, una vez que los recursos museográficos se han definido, hay que velar por su articulación a lo largo de todo el recorrido asociando la museografía con los

vestigios. Un aspecto a todas luces evidente pero no siempre tenido en cuenta es que el emplazamiento de los recursos museográficos ha de situarse cerca del vestigio que pretenden interpretar. Asimismo las piezas originales encontradas durante las excavaciones deben emplazarse cercanas al lugar de su descubrimiento (siempre y cuando este lugar sea definitorio del origen y uso de esa pieza, si se trata de un basurero, o de un objeto ya de por sí encontrado fuera de su contexto de origen, entonces no tendría mucho sentido). Aquí nos vemos confrontados al problema del contexto: contexto arqueológico, es decir, el estrato y cuadrícula en el que se ha encontrado la pieza durante las excavaciones o el contexto real, histórico, de uso que tenía el objeto en la época en la que se utilizaba (Lasheras, 2004).

Otro elemento importante es la jerarquización en la transmisión de los mensajes. Jerarquización en la importancia de los mensajes y jerarquización en el nivel de profundidad que se quiera aplicar. El emplazamiento de los recursos puede ir marcando el recorrido de la visita ayudando a mostrar esta jerarquización. Por ejemplo en el Foro de Caesaragusta (Zaragoza) cada panel sirve de introducción al contenido de tres vitrinas que forman una unidad temática: la cocina (panel explicativo sobre la cocina romana y objetos relacionados en las vitrinas), el transporte, los juegos, etc. En la Casa de Hippolytus, Alcalá de Henares, el audiovisual con el que se comienza la visita sirve de marco en el que situar el yacimiento que se va a visitar.

Asimismo el diseño museográfico no responde únicamente a criterios estéticos sino, y sobre todo, a necesidades didácticas del discurso. El diseño ordena, a nivel visual y espacial, con colores, texturas, tonos, los objetos y contenidos del discurso expositivo con el fin de hacerlo comprensible, confortable y agradable (Dean, 1994). Este punto, que en ocasiones se deja en un segundo plano, debe ser estudiado y determinado por el equipo de trabajo de una manera cuidadosa (Alonso, 2010). Al fin y al cabo va a constituir la imagen del equipamiento, si no está pensado, cuidado y consensuado, las repercusiones pueden ser muy negativas. Tampoco hay que caer en lo contrario, es decir, que la puesta en escena supere y robe protagonismo a los vestigios.

Existen dos factores fundamentales a la hora de planificar el espacio: **la iluminación y los recorridos.**

### ***Iluminación***

La iluminación es un elemento indispensable en la planificación del espacio expositivo. Puede utilizarse como otro recurso museográfico que identifique, subraye y ponga en valor todo el conjunto o partes de la exposición dependiendo del discurso de base. Pero es ante todo un elemento clave en la seguridad y la conservación de los vestigios y las piezas.

Por un lado tenemos la iluminación de los vestigios. Habrá que tener en cuenta la naturaleza de los mismos para decidir el tipo de iluminación adecuada respetando sus necesidades de conservación ya que la cantidad de luz recibida puede degradarlos a causa de las radiaciones ultravioleta, que producen decoloración y pérdida de materia, y de las infrarrojas, que producen desecación y reblandecimiento. La cantidad de lux apropiada para cada tipo de materiales está establecida y regulada (poco sensibles: cerámica, piedra, metal; sensibles: pinturas al óleo, madera, lacas y barnices, marfiles; muy sensibles: textiles, indumentaria, acuarelas y pasteles, dibujos y estampas, cueros pintados y plumas, especímenes naturalizados).

Por otro lado tenemos la iluminación de los recursos museográficos. La iluminación de paneles y soportes de texto debe facilitar una lectura fácil y confortable evitando reflejos y adaptándose a la altura de los ojos del visitante medio (160 cm). La iluminación de las vitrinas debe atender a numerosos condicionantes: debe ser suficiente para la correcta contemplación de las piezas expuestas (sea por iluminación general o propia de la vitrina, interior o exterior, directa o difuminada), no debe poner en peligro la conservación de los objetos, debe atender a las dimensiones de la pieza y si ésta está en dos o tres dimensiones, evitando que la fuente lumínica comparta espacio con el propio objeto (para evitar recalentamientos y facilitar el mantenimiento), procurando ocultar la visión directa de la fuente de luz para evitar cegamientos, y evitando reflejos y sombras indeseadas.

### ***Recorridos***

Antes de hablar de recorrido en sí convendría recordar que ese concepto se inscribe en el grupo más amplio de los flujos. Los flujos son los diferentes recorridos utilizados tanto por el personal, los visitantes y los usuarios en el interior del equipamiento. Así no será igual el recorrido utilizado por los operarios que van a devolver la pieza que ha regresado de una exposición itinerante que el recorrido seguido



por las familias en el desarrollo de un taller didáctico o el del visitante habitual del equipamiento. Cada uno tiene sus propias características y necesidades propias.

Centrándonos en el recorrido que efectúa el visitante tipo en el transcurrir de su visita, como ya sabemos, es el itinerario seguido por el visitante en el espacio de una exposición (Desvallées, 1998). Este autor propone una sutil diferencia entre recorrido y circuito. El circuito sería el itinerario propuesto por los conceptores del espacio y el recorrido el camino real que el visitante decide seguir. En todo caso es evidente que tanto en el desarrollo del discurso expositivo como en el diseño de la exposición, la existencia de un recorrido se hace necesaria. Necesario porque a través de este recorrido los contenidos del discurso se van desvelando y desarrollando de una manera ordenada y lógica en todos sus matices. Necesario también porque gracias al recorrido se organiza el emplazamiento de los recursos museográficos, los espacios de circulación, parada, etc para que la visita se desarrolle con comodidad y seguridad. El museógrafo tendrá que llegar a un compromiso entre las necesidades de circulación y las necesidades de la exposición y del discurso para obtener un resultado eficaz. Los criterios de circulación estarán lógicamente en función de variables tales como los flujos de visitantes, los recursos museográficos, el tipo de vestigios, su cronología, las características del espacio, etc, de esta manera se decidirá también si habrá uno o varios recorridos posibles o si éste será abierto (recorrido según Desvallées), ó cerrado (circuito). La idoneidad de uno u otro dependerá de las variables mencionadas. En general en los itinerarios abiertos/recorridos el visitante es más libre de elegir lo que quiere ver, en qué orden y durante cuanto tiempo. Esto plantea un discurso expositivo que tiende a ser más temático de manera que el visitante pueda ir pasando de un tema a otro sin seguir un orden preestablecido y sin que la coherencia del discurso se vea afectada. Esto favorece también una museografía diversificada que permite libertad en su desarrollo temporal (que el visitante decida el tiempo que le concede a un tema u otro en función de sus intereses) (Hernández, F.X., en Santacana, 2005). Esto ocurre especialmente en grandes equipamientos donde la abundancia y diversidad de vestigios y colecciones no permiten un circuito cerrado de visita. El Museo del Louvre por ejemplo, ha realizado la musealización de los vestigios del Louvre medieval que se sitúan en una de las alas del museo a modo de unidad expositiva autónoma, al mismo nivel que las secciones tradicionales de antigüedades o las escuelas de pintura.

Los circuitos o itinerarios cerrados tienden a mantener la coherencia global del discurso, basado en un guión conceptual organizado. El orden de conceptos se desarrolla secuencialmente lo que origina a su vez una secuenciación del espacio donde ya no se trata de áreas temáticas autónomas sino de un todo interdependiente que resulta comprensible si se visita en un orden determinado. Son muy útiles en exposiciones de carácter cronológico o las que se deban adaptar a un espacio predeterminado, sea por la arquitectura, los vestigios, etc. Favorecen el control del número de visitantes y los tiempos de visita, rasgos muy positivos para equipamientos con una alta afluencia de visitantes.

En las investigaciones llevadas a cabo por George E. Hein (1998) se observaron diversas interacciones del público con las exposiciones. Se vio que los elementos o recursos disfrutados durante más tiempo se convierten en *landmarks* o *recursos estrella* de la exposición. Los visitantes tienden a establecer el recorrido como los caminos que unen *recursos estrella*. La tendencia es que el recorrido más utilizado sea el camino más corto entre entrada y salida, de esta manera los recursos museográficos que se enfrentan tienden a entrar en competencia y pierden su efectividad ya que al visitante le cuesta más hacer movimientos en zig-zag.

No obstante, si las características y variables del equipamiento lo permiten, se puede concebir itinerarios mixtos o se puede dar a elegir al visitante las dos opciones, circuito cerrado realizable en un tiempo determinado o recorrido libre. También se puede atender a las características propias de los segmentos de público para proponer, dentro de los programas públicos, circuitos para expertos, para no iniciados, para escolares, para familias, para estudiantes, etc, con actividades y contenidos propios.

#### **3.3.4. Acogida y servicios para los visitantes**

Las últimas tendencias en museología favorecen la dotación de servicios e instalaciones que aumenten la calidad de la visita. Esta tendencia ha provocado que algunos espacios que en el modelo tradicional estarían dedicados a la exposición, estén dedicados ahora a áreas de interpretación y de desarrollo de programas públicos y educativos, e incluso a servicios complementarios como las áreas de descanso, salas de reunión, comercios, cafeterías y restaurantes. Los estudios de competencia indican que en el « mercado » cultural las instituciones que cuentan con áreas de este tipo tienen más posibilidades de éxito que las que sólo cuentan con áreas expositivas. Desde los

trabajos de Uzzel (Uzell, 1959) sobre el patrimonio natural a los de Doering (Doering, 1999) sobre museos y exposiciones, los visitantes vienen siendo considerados como « clientes » en el sentido de albergar unas exigencias específicas de uso que el equipamiento debe cumplir si quiere colmar las expectativas del visitante y por tanto su fidelización. Los estudios nos muestran por ejemplo que los museos que se encuentran en el centro o incluso en las afueras de las ciudades y no disponen de espacios de aparcamiento pueden quedar relegados por instituciones que sí los posean (en el caso de los grupos de escolares, los profesores se ven obligados a conducir los grupos a través de las calles con el consiguiente riesgo). Lo mismo para otros segmentos de público cuando se encuentran con que no hay ropero, restaurante o programas adaptados a sus necesidades. Una planificación adecuada de un proyecto de musealización no deberá olvidar estas instalaciones y servicios que cada vez están cobrando mayor importancia.

### **Acceso y señalización.**

Aunque parezca evidente hay que asegurarse de que se dispone de referencias urbanas para facilitar la llegada de los visitantes. En este sentido la coordinación con los servicios de urbanismo es indispensable procurando una homologación con la señalética urbana relativa al resto del patrimonio cultural de la ciudad.

La señalización, tanto externa como interna, debe ser clara, reconocible y discreta en lo posible. Hay tres grupos de informaciones: las relativas a la seguridad (salidas de emergencia, extintores, planos de evacuación, etc), las que se refieren al confort (biblioteca, cafetería, servicios, tienda, etc) y las ligadas a las normas a cumplir por los visitantes.

Muchas veces por desgracia, los accesos e itinerarios se indican con una señalización poco eficaz que debería tener en cuenta los problemas de apropiación y de representación de espacios así como una estética congruente y apropiada. Hay evidencias que muestran que las evaluaciones formativas sobre uso de espacios que incluyan “*mock ups*” (ver glosario) para evaluar la señalética/señalización son unos instrumentos extraordinarios para detectar las mejores soluciones para este tema.

En definitiva la señalización debe cumplir tres normas básicas (Santacana, 2006): *jerarquización*, no todas las señales tienen la misma importancia y esto se debe ver reflejado; *comprensión*, la señalética debe de ser comprendida sin esfuerzo ayudada

por una iconografía eficiente; y *continuidad*, las señales marcarán el hilo conductor de la visita.

### **Servicios de acogida**

Una vez en el yacimiento, la primera impresión y una buena parte del impacto se forman en los minutos iniciales de la visita. Una mala impresión es difícil de borrar aunque las colecciones y los vestigios sean magníficos. La tendencia en nuestros días es considerar los espacios de acogida como lugares de distribución, de generoso tamaño, que albergan servicios y ofrecen posibilidades de desarrollo de la visita. De hecho es difícil establecer un recorrido adecuado que equilibre la distribución de espacios expositivos, vestigios y, en su caso, museo o centro de interpretación.

El visitante debe poder orientarse fácilmente, encontrar las taquillas, los baños, el ropero y por fin, los vestigios. Además de los paneles y la señalética es aconsejable proveer al visitante de un desplegable que le de una visión general del sitio, de sus actividades y posibilidades, y le ayude a situarse y definir sus prioridades. Se recomienda dar esta información en diferentes lenguas atendiendo también a los discapacitados visuales de manera que el abanico de receptores se amplíe.

Dentro del proyecto se habrán tenido que formular unos objetivos básicos de acogida del público claramente definibles en (Feilden & Jokilehto, 2003):

- Proveer a los visitantes de todos los medios necesarios para disfrutar de una visita agradable.
- Eliminar todos los riesgos susceptibles de obstaculizar dicha visita.

Se tendrá que tener en cuenta así mismo aspectos diversos como el precio de la entrada, los beneficios para los agentes turísticos locales, los peligros potenciales que amenacen los vestigios, la gestión de visitantes, las aglomeraciones. Los estándares utilizados para subvenir a las necesidades de los visitantes giran en torno a los siguientes puntos:

- Una acogida agradable que ayude a resolver los problemas que podrían surgir.
- Un yacimiento bien equipado, limpio y con un mantenimiento adecuado.
- Medios adecuados para asegurar la seguridad y el confort de la visita.

De acuerdo con lo enunciado lo primero a tener en cuenta es el medio de transporte que se prevé van a utilizar los visitantes para acceder al yacimiento. Hay que habilitar zonas

de aparcamiento para autobuses y turismos y dar información detallada sobre los medios de transporte público.

A continuación hay que velar por el buen mantenimiento del lugar, interior y exteriormente. Los lugares dejados inducen a actitudes de falta de cuidado.

Por otro lado hay que procurar que el visitante se sienta seguro y tranquilo proporcionándole una acogida y entorno confortables con un punto de información bien indicado, una actitud amable del personal de cara al público con una atención lo más personalizada posible. Guardarropía, servicios, botiquín son instalaciones que hacen que la percepción de la visita sea más positiva. La señalización que sea, como hemos dicho, lo más efectiva, discreta e integrada estéticamente posible, de manera que no entorpezca la visión de los vestigios ni dé sensación de acumulación de información. De esta manera prevenimos la desorientación y la fatiga museal. La disposición de zonas de asientos, servicios de restauración así como espacios destinados a la realización de programas públicos y educativos, centro de estudios, biblioteca y tienda componen un cuadro donde se saque el mayor rendimiento a la visita.

### **3.3.5. Gestión de Audiencias**

No vamos a entrar en este concepto teórico expuesto ya en el capítulo II pero sí vamos a ver los contenidos prácticos aplicables a los yacimientos arqueológicos.

#### **3.3.5.1. Programas públicos y educativos**

Este apartado es el que tradicionalmente se ha venido denominando como « Actividades educativas, didácticas o de dinamización del patrimonio » que ha venido utilizando unos formatos tradicionales que en los últimos tiempos se han renovado con la aparición de otros más innovadores y adaptados a las diferentes audiencias, con nuevas estrategias de mediación adaptadas a públicos específicos incluyendo discapacitados físicos e intelectuales (Campos & Peñalba, 2009).

El formato de aprendizaje es la forma de presentar y desarrollar la actividad educativa en un contexto determinado, en este caso en un centro de interpretación o un yacimiento. Para definir los formatos que nos conviene hace falta primero planificar el conjunto de la experiencia, es decir, los contenidos de las actividades, la secuenciación y la evaluación. En esta lógica hay que **evitar** una serie de acciones que son:

- Identificar la eficacia del aprendizaje con el tipo de formato utilizado ya que cada uno tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Se debe adaptar el formato elegido a los objetivos propuestos y al público que se adapta mejor a ese formato.
- Identificar la calidad de la experiencia de aprendizaje con la importancia y el peso de los contenidos a desarrollar.
- No tener en cuenta el hecho de que la eficacia de un programa depende de la coherencia y de la planificación del conjunto de la experiencia y no de la elección de ciertas actividades concretas.

Los que diseñan los programas no son siempre los que los desarrollan de ahí las diferencias entre el plan inicial y el resultado sobre el terreno. En las instituciones que disponen de un departamento educativo, es éste el que se encarga de la creación y aplicación de estos programas aunque más recientemente se está recurriendo a empresas externas especializadas.

### **Tipología de formatos (Asensio, 2003b)**

**Formatos globales y generales** (los primeros en ser utilizados por las instituciones culturales, los más tradicionales)

Visitas guiadas. Muy demandadas por profesores y público en general y a su vez muy ofertadas. Son fáciles de diseñar y tienen un contacto humano muy apreciado por los visitantes. Sin embargo, a largo plazo este sistema es más caro y el mensaje es muy difícil de controlar ya que la formación de los guías sigue siendo en general muy enciclopedista, descriptivista y tradicional. La adecuación del mensaje a los diferentes segmentos de público y el sentido de la visita quedan en manos del guía. Hay formulaciones más recientes que utilizan perfiles diferentes: encuentros con los conservadores, arqueólogos, restauradores, que añaden una cierta puesta en valor del trabajo de cada uno de los profesionales. Entre sus ventajas está el contacto directo entre el público y el guía que aporta cercanía y calidez, el mensaje se puede adaptar a las características y nivel del grupo, se puede responder instantáneamente a las dudas suscitadas en la visita y el control sobre la impresión causada en el visitante es directo. Entre sus inconvenientes está el hecho de que el visitante no puede elegir el ritmo de la visita, los grupos no pueden ser muy numerosos y por último, tal y como comentábamos previamente, la efectividad y rigor del discurso quedan en manos del guía. El público objetivo es general.

Audioguías. Las audioguías, ampliamente utilizadas en museos y exposiciones, pueden constituir una alternativa más intimista que las visitas guiadas. Entre sus ventajas:

- Permiten la interpretación sin interferir con los vestigios arqueológicos;
- Añaden a la visita un ambiente histórico y humano;
- Facilitan la difusión en varias lenguas;
- Permiten el control indirecto del flujo de visitantes a lo largo del recorrido;
- Ofrecen una experiencia más animada ya que combinan la narración, la música y otros efectos sonoros;
- Permiten saber como son utilizadas por el público ya que se graba su utilización

Entre los inconvenientes:

- Algunos visitantes no se sienten cómodos transportando un aparato ni utilizando auriculares;
- los visitantes no pueden programar su visita ya que no controlan ni la duración de lo que escuchan ni los temas a tratar;
- a veces se pueden sentir sobrepasados por la cantidad y los distintos niveles de información;
- el precio puede parecer excesivo en comparación con el precio de la entrada;
- su utilización induce a una visita muy individualizada que aísla al visitante del grupo

Fichas didácticas. Tradicionalmente la ficha didáctica o ficha de sala, recoge un resumen de la exposición con una descripción de contenidos y una serie de actividades a realizar en el espacio expositivo. El enciclopedismo y el descriptivismo son su primer gran problema, la falta de planificación de la experiencia de forma global el segundo. El público objetivo es general.

**Formatos centrados alrededor del mensaje expositivo** (segunda generación de programas, menos descriptivistas y menos centrados en los conceptos de la disciplina en cuestión y más en el desarrollo de una parte del mensaje expositivo).

Talleres. Tienen una orientación más centrada en los conocimientos sobre los procedimientos (procedimentales) que sobre los conceptuales. Están generalmente asociados a metodologías y técnicas propias de la institución (en el caso de la arqueología talleres de técnicas de excavación, restauración, mosaicos, pintura mural, etc). Las críticas a este tipo de actividades giran en torno a dos puntos : la desconexión

entre los temas tratados y los contenidos de los mensajes a transmitir, y el hecho de favorecer la parte lúdica en detrimento de una actividad más estructurada con unos objetivos. Lo que es innegable es su éxito en todo tipo de públicos, desde escolares, familias o adultos. Quedaría establecer una relación más directa entre las propuestas temáticas y su conexión con el currículo educativo. El público objetivo es general pero incidiendo en grupos funcionales como las familias, escolares o los grupos específicos.

Juegos de búsqueda de contenidos. Pueden considerarse como una modalidad de fichas didácticas ya que utilizan preguntas que proponen un recorrido más o menos dirigido aunque el objetivo está más centrado sobre la búsqueda y descubrimiento de conceptos, artefactos, etc. El énfasis no se pone tanto en el mensaje científico en sí sino sobre la forma en que podemos transmitir ese mensaje complejo de la manera más rigurosa pero también más atractiva posible. Las propuestas deben ser coherentes con los contenidos para que la actividad no sea meramente lúdica. Público objetivo general pero especialmente grupos.

Demostraciones. Son actividades creadas en museos de ciencias y de arqueología sobre todo que ilustran experimentaciones y procedimientos. Combinan explicación y manipulación, estimulan la realización de actividades permitiendo un contacto directo con el personal del yacimiento y haciendo de la visita algo a recordar. El inconveniente más claro es que la demostración se quede en mera ilustración al margen del mensaje expositivo. Público objetivo general pero especialmente escolares y grupos funcionales.

Dramatizaciones. Esta actividad proviene de dos fuentes: el desarrollo del teatro infantil y el movimiento de los *living history* (escenificaciones de períodos y costumbres antiguas). Como decíamos previamente, la empatía es un mecanismo de aprendizaje informal muy efectivo. Una buena dramatización fijará de manera más perdurable conocimientos cuya transmisión sería más difícil por otros medios. Para ello hay que cuidar cuales son los contenidos que se quieren transmitir. Se crean ambientes realistas con mensajes muy completos en matizaciones haciendo de ellas un medio estimulante y provocador. El inconveniente: que los temas no tengan relación con el mensaje y contenidos del yacimiento/museo, y que éste sea utilizado tan sólo como escenografía. Además son costosas por la participación de actores y puestas en escena. El público objetivo son principalmente grupos funcionales.



### **Formatos centrados en el acceso directo a la colección**

Carritos (trolleys). Son programas que se presentan en las salas por medio de carritos que se desplazan con materiales en relación con la exposición y/o los vestigios que suelen contener reproducciones y a veces también originales. Se necesita una persona o intérprete que conduzca la actividad. Todo ello permite desarrollar el programa en la sala facilitando el contacto con los originales y permitiendo centrar o descentrar el mensaje hacia otras direcciones lo que permite una mejor adaptación a los diferentes tipos de público. El público objetivo es general.

Mochilas. Parecido a los carritos salvo que las mochilas están ideadas como visitas guiadas sin necesidad de guía. El formato sin embargo restringe el acceso a los originales aunque las actividades son parecidas a las de los carritos (observación, búsqueda de contenidos...).

Maletas. Son « kits » que se envían a los colegios e institutos para preparar la visita al yacimiento/museo lo que permite un trabajo previo antes de realizar la visita. La maleta se presta por la institución y contiene manipulables, ayuda didáctica para la preparación de la visita, reproducciones, etc. Constituyen una herramienta educativa que permite la introducción de la cultura material en clase. El público objetivo es el escolar (con su profesorado).

### **Formatos basados en las nuevas tecnologías.**

Audiovisuales. Como decíamos anteriormente, son ya « obligatorios » en nuestros días pudiendo constituir parte de la museografía. Se pueden visionar antes, durante o después de la visita o como preparación de la misma. Documentales, reportajes científicos o archivos audiovisuales pueden ser una fuente de útiles educativos. Hay instituciones que disponen de visitas « video-guiadas » una especie de video portátil que permite una lectura diferente de la exposición y que suele integrar reconstrucciones virtuales. Público objetivo general.

Medios informáticos/digitales. Hubo un momento a fines del siglo XX en que la calidad de la comunicación se medía por la cantidad de ordenadores por metro cuadrado. Está claro que este medio ofrece numerosas ventajas pero no hay que abusar ya que teniendo en cuenta una reciente encuesta en los museos norteamericanos,

solamente un 30% de los visitantes se sienten a gusto con este tipo de medios. Público objetivo general (siempre y cuando estén familiarizados con el medio).

Internet. Internet ha desencadenado una verdadera revolución a la que cada vez mayor número de instituciones se adhieren. Ofrece numerosas posibilidades como las visitas virtuales (muy prácticas para preparar la visita), materiales educativos consultables on line, videoconferencias, etc. Además internet favorece el desarrollo de redes internas, ofrece motores de búsqueda y facilita la elección del programa educativo « a la carta ». El público objetivo es general.

### **Formatos basados en montajes museográficos.**

Áreas de manipulativos. Su utilización, habitualmente ligada a elementos informáticos y a la distribución del espacio museográfico, tiene la ventaja de crear espacios polivalentes que no necesitan programas educativos complementarios. Público objetivo escolar y familias.

Áreas de interpretación. En la misma línea, estas áreas añaden material documental, juegos, vídeos e incluso conexiones a internet. Estas áreas proponen una gran cantidad de actividades lo que permite adaptar la demanda a públicos de características muy diferentes. La utilización didáctica de estas áreas está subordinada a la preparación de módulos didácticos que vinculan sus contenidos con los del yacimiento/museo. Público objetivo : escolares, familias y en general todos.

Eventos y programas temporales. La novedad es el leitmotiv de estas actividades sin la cual el impacto y la atracción serían débiles. Ejemplos conocidos son las « noches blancas » de los museos, el día internacional de los museos, el museo de verano, etc. El objetivo es intentar adaptar la oferta educativa a demandas sociales específicas. Además ofrecen el marco para desarrollar varios de los programas que hemos ido viendo. Público objetivo general.

Finalmente se trata de ofrecer un abanico de programas lo más diverso posible para adaptarse a las demandas de los diferentes tipos de público.

### **3.3.5.2. Plan de comunicación y difusión**

El Plan de Comunicación no es algo aislado o anecdótico dentro del Plan Integral de Gestión del yacimiento o Plan Director. De hecho, como ya hemos visto, la

comunicación se hace necesaria en diferentes momentos de la vida de un proyecto de puesta en valor del sitio.

Este plan consistirá en un informe de sugerencias que ayudará a los gestores a reflexionar y actuar en el tema de la comunicación interna y externa, y a regular las relaciones con los medios de comunicación, las instituciones y el público. Además el sitio debería desarrollar un estudio de « imagen de marca » que le sitúe, en cuanto a su misión y sus valores, en relación con las instituciones con las que tenga un contacto directo a la vez que con su público.

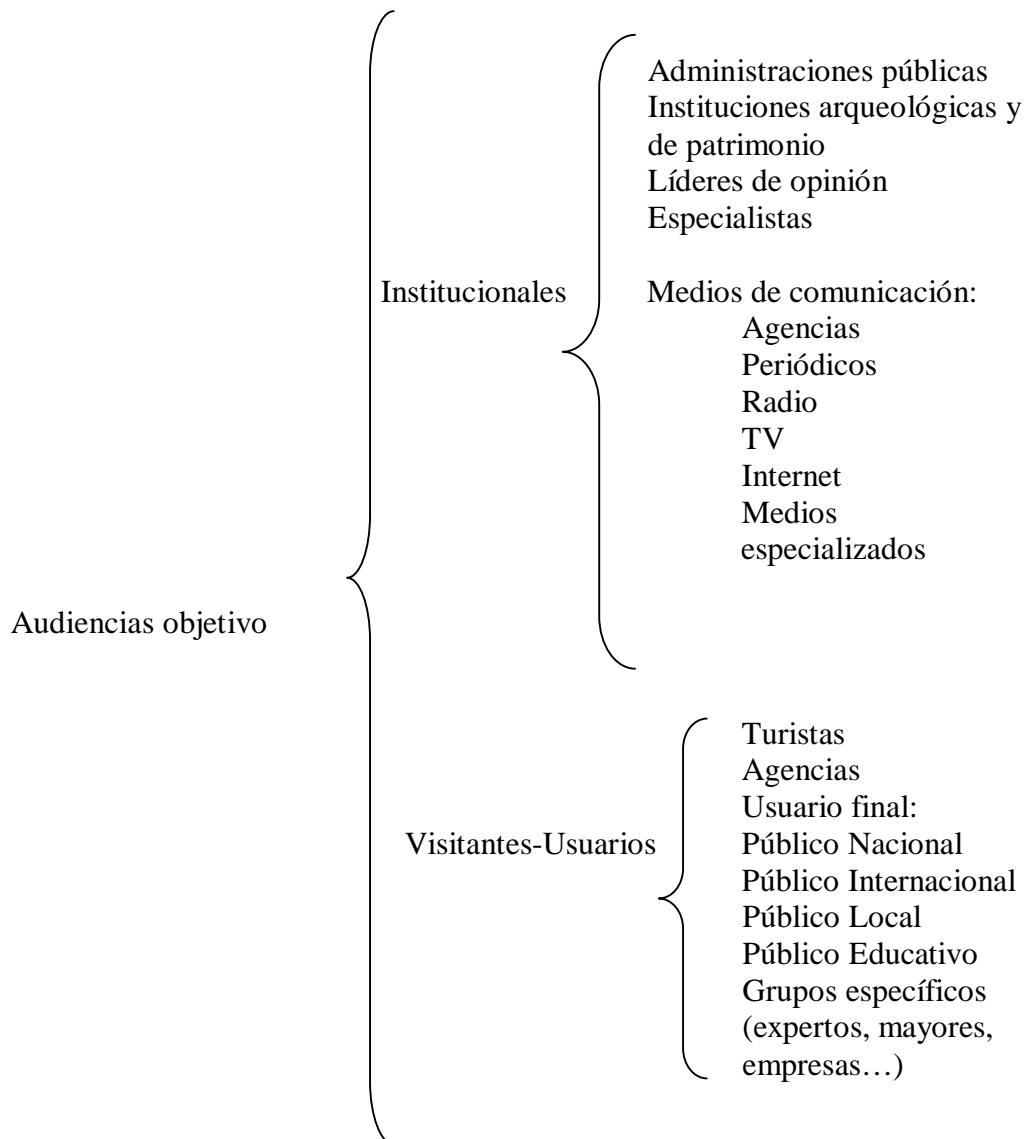
La institución habrá ya emprendido una serie de acciones de comunicación externa previas como las presentaciones a la prensa en la fase inicial del proyecto (excavaciones, planes museológico y museográfico...), así como para la inauguración. Sería deseable que el sitio sea un generador de informaciones tales como la intervención arquitectónica, los cambios de montaje, la adquisición de obras, conferencias, cursos, la implementación de programas educativos, etc.

### **Objetivos del plan de comunicación**

Los objetivos principales a cumplir se pueden resumir en los siguientes:

- Crear y aumentar la notoriedad para hacer visitar el sitio.
- Eliminar o mitigar los posibles inconvenientes para la visita (accesibilidad física e intelectual, precios elevados, ideas preconcebidas, etc).
- Fidelizar los públicos objetivo y obtener su atención sobre el yacimiento y sus actividades de una manera sostenible.
- Generar y manipular las expectativas de las audiencias objetivo teniendo en cuenta los diferentes segmentos de público.
- Descubrir, contactar e intentar implicar a colectivos específicos con el objetivo de aumentar los recursos propios.
- Posicionar al yacimiento como referencia local, nacional o incluso internacional entre otros del mismo género.
- Detectar estrategias para ampliar el tipo y la cantidad de visitantes.
- Relanzar la concienciación sobre la conservación del Patrimonio Arqueológico.

### **Audiencias objetivo del plan de comunicación.**



### **Claves del Plan de Comunicación.**

No se trata aquí ya de acciones concretas en este campo sino de una verdadera planificación lo que implica tres ventajas : la coordinación de las acciones, la toma de decisiones razonadas sobre la clarificación, determinación y secuenciación de los objetivos, y por último la existencia de un marco global donde emplazar cada una de las acciones.

Claves relativas a los mensajes:

- diversificación y adecuación de los mensajes a los medios de comunicación y las

diferentes audiencias;

- evolución progresiva de los mensajes evitando mensajes estereotipados.

Claves relativas a las acciones:

- plan con continuidad en el tiempo (no acciones aisladas);

- personalización de las acciones según la proximidad del objetivo.

### **Acciones del Plan de Comunicación.**

Cada una de las siguientes acciones tiene sus ventajas y sus inconvenientes. Algunas pueden ser improductivas o incluso negativas (por ejemplo crear expectativas que no se llegan a cumplir), de ahí la necesidad de cuidado y profesionalidad en su concepción y aplicación.

### **Creación de una imagen corporativa**

El yacimiento va a necesitar una imagen corporativa de acuerdo con su misión y con sus objetivos. Debe ser coherente con su carácter propio y con las instituciones de las que espera obtener apoyo genérico y/o financiero. Esta imagen es fundamental porque va a ser utilizada en todas las acciones de comunicación: publicidad, folletos, merchandising, etc, éstos últimos además serán diseñados a imagen de esta marca. La señalética reproducirá la imagen de marca y el diseño de los montajes y de los espacios del yacimiento seguirá la misma pauta. Se puede pensar en una mascota o personaje que facilitaría la comunicación con ciertas audiencias (por ejemplo escolares) y que tendría una influencia directa sobre los productos de merchandising. Se podría añadir un slogan identificable con la oferta y misión del yacimiento y que forme parte también de la marca.

La imagen del yacimiento es muy a menudo la primera y única ocasión de manipular la agenda del visitante que se acercará al sitio si somos capaces de atraer su interés en ese momento, de ahí la necesidad de que esta imagen respete las normas de una comunicación visual sencilla y directa.

### **Relaciones institucionales**

Las relaciones institucionales son la base de los acuerdos de colaboración y de las subvenciones de lo que deriva la necesidad de cuidar la forma en la que nos dirigimos a sus representantes. Está claro que para llegar a estos representantes nos hace falta una buena campaña de comunicación. Se debería diseñar un plan específico para cada una de las administraciones: local (municipalidad, yacimientos y museos en

relación directa), regional (gobierno regional, yacimientos y museos en relación, programas de investigación, etc), nacional e internacional.

Más allá de las instituciones en relación directa con nuestro yacimiento, convendría detectar otros que por su misión, contenidos o tipos de acciones serán susceptibles de establecer vínculos con nuestro yacimiento.

### **Comunicación institucional**

Habitualmente las acciones destinadas a proteger el patrimonio cultural han consistido y consisten en acciones directas como la racionalización de su utilización, la prohibición de ciertas actividades, la restricción del acceso, la creación de normas o el establecimiento de tarifas de visita. En muchos casos estas medidas son efectivas, sin embargo a largo plazo pueden ser mal percibidas si el público sólo recibe mensajes del tipo « no tocar », « no pasar », « no comer », etc. Estos mensajes pueden ser mucho más eficaces si van acompañados de explicaciones que justifiquen su razón de ser como medidas de conservación necesarias. Sería aconsejable explicar al visitante la fragilidad de los recursos culturales informándoles sobre las exigencias de conservación de los vestigios y las medidas que se toman para asegurarla. De esta manera no sólo se informa al visitante de los contenidos y valores que vehiculan los restos sino que también se les concienta de la fragilidad y el cuidado de un bien común como el patrimonio cultural. Porque los ciudadanos no sólo tienen el derecho a visitar los sitios culturales, tienen también la obligación de concienciarse de los peligros y conflictos de intereses que entraña su acceso y visita a los mismos.

Hay una serie de técnicas fundamentales a tener en cuenta a la hora de diseñar la planificación de un programa de comunicación de un yacimiento arqueológico:

- Comunicación institucional: explicar las razones por las que se adoptan las restricciones de manera que las decisiones más « impopulares » como las prohibiciones, cierres, tarifas, etc, sean comprendidas y en la medida de lo posible compartidas;
- Es recomendable la utilización de la forma afirmativa para redactar los mensajes para no dar sensación de restricción ni ser demasiado « directivos » : por ejemplo, en lugar de « prohibido pasar » se puede emplear « continuar la visita hacia la derecha »;
- Vigilar que el grado de implicación personal o de responsabilidad del visitante sea aceptable y medido no exagerando;

- Determinar en función de la capacidad de carga, recorridos alternativos adecuados tanto para los conservadores como para los mediadores culturales encargados de la musealización e interpretación, evitando la excesiva concentración de personas en ciertos lugares;
- Facilitar el contacto directo entre el personal de la institución cultural cuando se difundan las consignas restrictivas, favoreciendo la amabilidad y evitando folletos y consignas demasiado impersonales;
- Remplazar lo más rápidamente posible instalaciones o mobiliario deteriorado por el vandalismo, ya que el aspecto negligente da mala imagen a la institución y llama a más vandalismo.

### **Medios de comunicación**

En lugar de esperar a que los medios se interesen por el yacimiento y sus actividades, deberíamos adelantarnos dirigiéndonos a los medios con mensajes ya elaborados como por ejemplo un dossier de prensa (para los medios escritos), o el video comunicado para los medios audiovisuales. Todo esto nos permite reunir y objetivar la información que queremos transmitir así como controlar el mensaje. La radio puede ser un medio privilegiado teniendo en cuenta que no tiene las mismas limitaciones que los demás.

El yacimiento puede privilegiar programas exclusivos para los medios y los mediadores (agencias, productores, etc). Por ejemplo los «corresponsales» permanentes, vínculos privilegiados con ciertos medios que gozan de un tratamiento preferente y personalizado por parte de los gerentes. Hay ejemplos donde una institución cultural establece relaciones estrechas con ciertos medios que a su vez pueden convertirse en socios y colaboradores (lo que favorece la imagen del medio en cuestión) a cambio de espacios gratuitos de comunicación. Finalmente se necesita hacer una evaluación del funcionamiento de esta comunicación o «clipping», que toma la forma de un informe de impacto sobre los medios.

### **Internet**

Hoy en día se hace impensable imaginar un yacimiento o cualquier otro tipo de institución cultural sin su página web. Se ha convertido en la herramienta de comunicación más importante, barata y efectiva. Una parte creciente muy importante de los visitantes utilizan internet para la planificación de su visita. Sin embargo la sola

existencia de la página web no significa un acceso directo. En este sentido sería conveniente introducir la dirección en los vínculos relacionados o susceptibles de interesar a nuestros públicos de manera que el alcance sea lo más amplio posible. El diseño de la página será importante, tanto en la forma como en los contenidos, para lograr el éxito en la comunicación.

### **Sector arqueológico y patrimonial**

Resulta de gran importancia cultivar una comunicación directa con el sector de los especialistas que redundará en el enriquecimiento en el intercambio de conocimientos y a su vez permite al yacimiento mejorar su oferta al evolucionar la investigación.

#### **'Speaking opportunities'**

La oportunidad de aumentar la presencia del yacimiento en todos los escenarios posibles es de gran interés, especialmente en aquéllos relacionados con el medio profesional. Aquí se pueden publicitar las experiencias propias para que eventualmente sirvan a los demás en la mejora de su oferta.

### **Sector Educativo**

El sector educativo tiene canales de comunicación particulares, habría que sondear cuáles son los más efectivos para transmitir la oferta educativa del yacimiento. La oferta más apreciada por los docentes es la que resuelve problemas específicos por su conexión con los programas curriculares de la escuela y por su novedad.

Parece además que las campañas que mejor funcionan son las que se integran en programas educativos más amplios. Por ejemplo los programas de participación de los ciudadanos, desarrollo de proyectos, juegos, etc. No hay que olvidar que el aprendizaje en los lugares patrimoniales se inscribe en lo que se ha descrito como « aprendizaje informal » (fuera de los estudios reglados) lo que nos ofrece ventajas que no hay que dejar pasar.

Para terminar, destacar que las redes de yacimientos y museos ofrecen ventajas de comunicación privilegiadas ya que el público real de una institución puede ser utilizado como el público potencial de un yacimiento. Además, las acciones en red son bien acogidas por los docentes ya que aportan una oferta más global que permite optimizar el esfuerzo de desplazamiento y de intendencia que comportan estas actividades. Por ejemplo un CD de la oferta educativa del yacimiento puede ser una herramienta muy útil y práctica.



### **Públicos objetivo**

Una vez determinados los públicos objetivo se establecerán los canales para llegar a ellos de la forma más fácil, directa y barata con el objetivo de fidelizar su visita con una oferta diversificada.

### **Partenariado**

El partenaire buscará asociar su imagen con la de marca del yacimiento para de esa manera poder utilizar en su publicidad los valores a los que la marca del yacimiento se adhiere. La campaña buscará posibles socios/partenaires, identificará sus demandas, para así establecer los vínculos que delimiten las acciones de patronazgo que estas instituciones o empresas están dispuestas a financiar.

### **Publicidad**

Una gran parte de las acciones mencionadas pueden considerarse publicidad más o menos abiertamente. El objetivo principal de una campaña publicitaria debe ser la información por medio de la diversificación de las acciones y la identificación de nuevos formatos.

#### **3.3.5.3. Evaluación de impactos y de audiencias**

La evaluación es un proceso que debe ser tenido en cuenta desde las primeras fases de la planificación de la gestión de cualquier equipamiento cultural.

La evaluación requiere de una planificación y un diseño específico o plan general que responda a dos preguntas muy sencillas: qué quiero saber y para qué lo quiero saber.

Las posibilidades son muy amplias pero lo que hay que tener claro son los objetivos a medir que se pretenden. En el caso que nos ocupa se trata de saber cuales son nuestras audiencias, sus expectativas, opiniones y uso que hacen de las instalaciones, así como el impacto que nuestra institución genera en la ciudad en la que se inscribe, todos ellos datos fundamentales a la hora de acometer una gestión óptima del equipamiento (ver capítulo II).

### **Tipos de evaluación**

Según la literatura especializada en estudios de audiencias se contemplan los siguientes tipos de evaluación (Screven, 1990):

*Apreciación crítica (Critical appraisal)*. Se trata de un primer juicio del equipamiento y sus partes, formulado en las primeras fases del proyecto por parte de los

gerentes, y que permite la adecuación progresiva a los objetivos preestablecidos. Tomemos por ejemplo la evaluación de un ejemplo clásico de programa público, la visita guiada. A partir del guión original se realizan numerosos ensayos, primero del guión y luego de la visita en sí, donde el coordinador de la actividad va corrigiendo defectos y adaptando lenguaje y discurso.

*Evaluación previa (Front end evaluation).* Se trata de una evaluación realizada antes de la puesta en marcha del recurso museográfico o el programa. Siguiendo el ejemplo de la visita guiada sería la evaluación realizada con una muestra de público escogida antes, al que se le cuestiona sobre la calidad y resultados de la visita.

*Evaluación formativa (Formative evaluation).* Es una evaluación que se realiza cuando el objeto a evaluar está en proceso con el objetivo de pulirlo antes de su “estreno”. Continuando con el ejemplo de la visita guiada, sería retomar ese segmento de público ofreciéndole diferentes modalidades de la visita (mayor o menor extensión del discurso en un punto, recorridos alternativos, etc.) para que opinen cual es el que más les satisface.

*Evaluación sumativa (Summative evaluation).* Es una evaluación que se realiza tras el “estreno” de la actividad sobre público real para recoger el efecto producido en cuanto a numerosos factores (satisfacción, aprendizaje, identificación, etc). Retomando el ejemplo que hemos utilizado, se haría una evaluación sumativa si se pasaran cuestionarios al público al final de la visita, se codificaran los datos y luego se analizaran (evaluación de audiencias a través de un estudio de público).

*Evaluación de remediación o correctiva (Remedial evaluation).* Se trata de una evaluación muy parecida a la anterior pero de la que se diferencia en las “intenciones”, es decir, una evaluación correctiva, como su nombre indica, se realiza con el objetivo de subsanar los errores detectados (lo cual no tiene por qué ser el objetivo principal en una evaluación sumativa).

Este breve inciso es una pequeña introducción al resto de capítulos del trabajo que en sí constituyen una exhaustiva evaluación de audiencias y de impactos aplicada sobre cuatro (siete) yacimientos arqueológicos que conforman los estudios de caso de la tesis doctoral.

### **3.4. Modelos de planificación: últimas aportaciones**

#### **3.4.1. Dos modelos metodológicos de referencia para la musealización y gestión de yacimientos arqueológicos: la *Carta de Burra* y la propuesta *Appear***

La *Carta del ICOMOS-Australia para Sitios de Significación Cultural* se adopta en la ciudad de Burra, Australia meridional, en 1979 adaptando al caso australiano las recomendaciones del ICOMOS sobre la conservación y protección del patrimonio y tiene como objetivo el desarrollo de un modelo de gestión patrimonial. Proporciona unas pautas de comprensión del patrimonio arqueológico y de su gestión que han funcionado en los últimos 30 años (Marquis-Kile & Walker, 1992; Pearson & Sullivan, 1995; Kerr, 1996; Australian Heritage Commission, 1999) que ha sido utilizado con éxito por las agencias públicas del estado y por el sector privado desde entonces. Desde 1989, el *Getty Conservation Institute* adoptó este método de trabajo, tanto para los proyectos de musealización de sitios (por ejemplo, Gutiérrez et al. 1996; Zilhão, 1998) como para sus talleres de análisis patrimonial o sus cursos de formación profesional (de la Torre, 1997; Teutonico & Palumbo, 2002). Hay por tanto un cierto hábito de trabajo con esta herramienta en el tema que nos ocupa.

El proceso de planificación de yacimientos urbanos, como el de cualquier proyecto de musealización, ha cambiado mucho en los últimos años, dentro del marco de un nuevo tratamiento de los recursos patrimoniales. En primer lugar, existe un notable acuerdo en que el proceso se ha complicado notablemente. El segundo gran acuerdo es que mientras que en el pasado el proceso decisional se basaba casi exclusivamente en la reflexión científico histórico-arqueológica y en estudios disciplinares complementarios, que terminaban justificando y provocando una intervención, la mayoría de las veces pública, en la actualidad la reflexión implica campos de actuación transversales no disciplinares. En tercer lugar, el proceso estaba restringido, salvo honrosas excepciones, a instancias de expertos e iniciados, sin acceder al gran público y sin que las discusiones provoquen campañas de comunicación importantes que movilicen la opinión pública. En cuarto lugar, los proyectos patrimoniales y arqueológicos se inscribían en contextos socioeconómicos de menor

entidad, tanto a nivel de las propias intervenciones como de sus consecuencias, sociales, culturales, educativas y turísticas.

### **La Carta de Burra**

Basada en el conocimiento y la experiencia del comité australiano del ICOMOS, la Carta de Burra proporciona orientaciones para la conservación y gestión de sitios del patrimonio cultural. El término “sitios” tiene una significación amplia ya que la carta no se refiere exclusivamente al patrimonio arqueológico sino a todos los lugares de significación cultural incluyendo paisajes culturales, (ver <http://www.icomos.org/australia/burra.html>).

La Carta insiste en un modelo de planificación de sitios basado en valores y adaptado según los diferentes contextos en los que se enmarca el sitio. La Carta menciona cinco valores de significación: histórico, científico, estético, social y simbólico más dos en un segundo lugar que son los valores educativo y económico.

Sin embargo los valores varían según de que grupo, social, científico o cultural estemos hablando. De este modo resulta central identificar los intereses de cada grupo y sus opiniones, así como los públicos. Sin embargo la carta de Burra no propone una herramienta de prospección o análisis de estas opiniones o expectativas. La carta de Burra ha supuesto un importante avance al incluir los aspectos de impacto cultural, social, ciudadano y personal en los diferentes actores e incluir la gestión como un aspecto central de la consideración del proceso de toma de decisiones sobre la musealización de los yacimientos. Sin embargo, su modelo es aún demasiado simple, no recoge aspectos de evaluación y no proporciona las herramientas adecuadas, ni de análisis ni de intervención.

### **La propuesta APPEAR.**

Durante los años 90 la Carta de Burra y su proceso de planificación ha sido aplicada en Australia, Nueva Zelanda y algunos otros yacimientos en el mundo. Sin embargo todavía no ha sido empleada ni en Europa (excepto en el proyecto del Valle de Côa, Portugal, (Zilhao, 1998)) ni en ningún contexto urbano. En este sentido sería interesante encontrar las razones de esta falta de aplicación. Es obvio que los procesos decisionales complejos precisan tiempo para incorporarse a las prácticas de gestión, sin embargo, creemos que son varias las razones de esta falta de generalización de la

herramienta: parece que no hay profesionales formados y con pericia en la aplicación de este tipo de modelos, mientras que sí los hay en los modelos anteriores, sujetos además a los intereses partidarios, científicos, académicos y profesionales. Además, en nuestra opinión, la carencia más importante es que la carta no proporciona una propuesta de un conjunto de técnicas específicas que permitan operativizar los diferentes pasos del modelo, de modo que mientras que se insiste en conceptos que resultan novedosos y que los gestores pueden admitir su interés, no se plantea la descripción de cómo realizar dichas aplicaciones específicas (resulta muy evidente, por ejemplo, en cuanto a la gestión de audiencias, rasgos identitarios, impacto previo, comunicación, etc.). Existen otros modelos de gestión que recogen parcialmente algunos de los aspectos similares a la Carta de Burra como ya mencionábamos en párrafos anteriores (Pearson & Sullivan (1995), de la Torre (1998) y Teutonico & Palumbo (2002)), pero que en general comparten algunas de las limitaciones comentadas.

El proyecto APPEAR aparece como una alternativa más elaborada y fundamentada, sobre todo porque se propone un proceso basado no solamente en la reflexión previa de expertos sino en un trabajo experimental sistemático sobre estudios de caso y en la propuesta de una serie de técnicas operativas de planificación y evaluación. El proyecto APPEAR propone un modelo de gestión específicamente adaptado al contexto urbano de crecimiento sostenible de las ciudades europeas a través del análisis interdisciplinar de los distintos estudios de caso seleccionados a la luz, tanto de la valoración de los pros y contras, como de la evaluación de la significación cultural. A continuación el análisis de los estudios de caso se focaliza en el grado de éxito o fracaso entre las evaluaciones mencionadas y las estrategias de gestión desarrolladas en cada yacimiento estudiado (Appear Research Group, 2006; [www.in-situ.be](http://www.in-situ.be)).

En este sentido la inclusión del “factor urbano” en el plan de gestión no va a consistir en un breve análisis del contexto urbano sino que va a revestir una profunda comprensión de las necesidades de una integración global del patrimonio arqueológico en las dinámicas de crecimiento sostenible de las ciudades. De esta manera la integración de este patrimonio en el contexto urbano debe responder tanto a su impacto en el paisaje urbano como al crecimiento económico y social de la ciudad según las recomendaciones de la Declaración de Río sobre medio ambiente y desarrollo sostenible de 1992 así como a la Agenda Local 21 sobre crecimiento local sostenible.

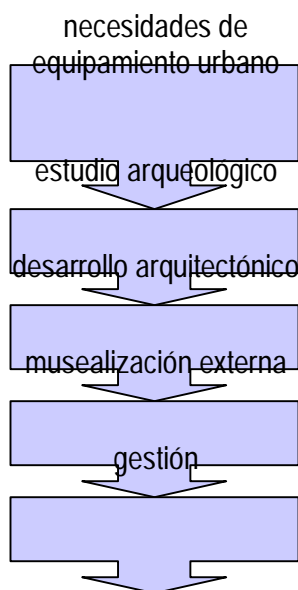
### 3.4.2. Un modelo metodológico innovador: Modelo coordinado versus modelo secuencial

Los yacimientos arqueológicos urbanos son obras socialmente problemáticas ya que se dan en un contexto, el urbano, en el que cualquier decisión afecta a la mayoría de la colectividad porque todos los fenómenos de la vida moderna se materializan en la ciudad. Una visión simplista de las dinámicas urbanas puede hacer desaparecer los objetivos que se persiguen con la musealización de un yacimiento.

Los yacimientos urbanos son obras que generan trastornos, que tienen implicaciones sociales, son estudios científicos difíciles de interpretar, caros de musealizar y de bajo impacto en los ciudadanos no expertos. No es de extrañar por tanto que sean a menudo conflictivos y difíciles de desarrollar.

#### *El modelo tradicional de musealización de yacimientos urbanos*

Se puede aducir que cada caso es un mundo distinto y que cada musealización tiene sus propias características, pero, además de esa cualidad propia, las musealizaciones tradicionalmente comparten una manera de hacer, fruto en gran parte de la situación social, de estructuras profesionales y de usos y costumbres arraigadas desde hace tiempo. Las características de ese modelo tradicional, a sabiendas de que se trata de una simplificación, nos pueden ayudar a poner de manifiesto alguna de sus limitaciones fundamentales.



Modelo tradicional prototípico de musealización de yacimientos (Asensio, Ruiz, Asenjo, Pol, 2005)

Los principales problemas que plantea el modelo tradicional giran en torno a tres cualidades básicas, su descoordinación, su disciplinariedad y la ausencia de evaluación interna y externa.

1-. Es un modelo secuencial de pasos independientes, donde las diferentes fases se realizan sin tener en cuenta las demás. Es habitual que un arquitecto diseñe un edificio sin hablar con el arqueólogo de la excavación, el museólogo sin el arquitecto, el arqueólogo sin el político, y demás interacciones. Este aislamiento produce una suma progresiva de errores y desconexiones diversos. El coste de la subsanación de estos errores y de las 'idas y venidas' del proyecto es enorme en términos de esfuerzo, tiempo y dinero. Los equipos de trabajo no interactúan, el modelo tradicional funciona como compartimentos estanco en que los equipos de arqueología, arquitectura y museología rehacen el trabajo, reinventan el discurso sin coordinación. El modelo secuencial provoca una falta de planificación global que se termina pagando cara en términos de eficacia y de calidad.

2-. Las decisiones globales no son interdisciplinares. Además de la comunicación e interacción entre los equipos debe existir un cambio de mentalidad en el que se reconozca explícitamente que el objetivo final no es alcanzable desde una o algunas de las disciplinas afectadas sino desde el conjunto de interconexiones adecuadas entre todas ellas.

3-. No hay medición de impactos. La discusión sobre los impactos se realiza de manera muy superficial y en base a previsiones subjetivas. Las consecuencias sobre el urbanismo, sobre el flujo turístico, sobre la imagen de la ciudad en términos de rasgos identitarios, están habitualmente implícitas pero no se trabajan y discuten con la profundidad que se debiera. No hay evaluación del proceso ni de los productos.

Muchas de estas prácticas están siendo superadas en bastantes proyectos, pero desgraciadamente este modelo sigue mucho más presente de lo que nos gustaría. Recordemos el desafortunado ejemplo del Teatro de Sagunto y como la falta de una verdadera transdisciplinariedad que pusiera el acento en los valores intrínsecos del vestigio (y no en su utilización práctica) hicieron que se construyera un teatro nuevo encima del antiguo.

### ***Modelo secuencial vs. Modelo coordinado de la toma de decisiones sobre el proyecto de musealización***

Frente a este modelo secuencial tradicional debería existir un modelo coordinado en el que se superen estas limitaciones comentadas anteriormente.

Las características del modelo coordinado girarían básicamente en torno a los mismos tres parámetros, volteando las tendencias comentadas en el punto anterior. Sería por tanto:

- 1-. Trabajo en paralelos superpuestos; interactividad, planificación,
- 2-. Interdisciplinariedad, toma negociada de decisiones
- 3-. Toma de conciencia de los impactos y evaluación interna y externa.

La primera impresión que da este modelo es de mayor complejidad que el modelo tradicional y puede ser así si se considera exclusivamente desde la perspectiva de una de las disciplinas. Pero no es así, la experiencia es que esta complejidad es solo aparente, ya que en la realidad son más los problemas que se resuelven que los que se crean cuando se trabaja de manera coordinada. Obviamente, el modelo coordinado es más exigente con los equipos, ya que precisan defender sus opiniones frente al resto y es más exigente en términos de mentalidad, ya que implica un ejercicio de humildad sujeto a evaluación externa. Pero sin duda alguna la ganancia de eficacia final justifica el esfuerzo.

Lo que sin duda es fundamental para nuestro trabajo es que el patrimonio juega un papel fundamental en el entramado urbano, más allá de otros elementos o equipamientos urbanos. Se debe reconocer el protagonismo de los yacimientos arqueológicos urbanos (y de otros elementos museísticos) como *landmarks* imprescindibles del desarrollo urbano por su carácter emblemático y por su capacidad de estructurar el espacio en torno a unos rasgos identitarios imprescindibles para el carácter de la ciudad. No hay que olvidar asimismo que los proyectos de musealización sirven de esta manera para rehabilitar áreas deprimidas de la ciudad (como es el caso de Cartagena donde la musealización del teatro ha supuesto el inicio de la recuperación de un área muy degradada del centro de la ciudad. Este proyecto además muestra un buen ejemplo de cómo la toma de decisiones consensuada y transdisciplinar ha dado unos frutos excelentes). No se trata ya por tanto de que el yacimiento debería coordinarse

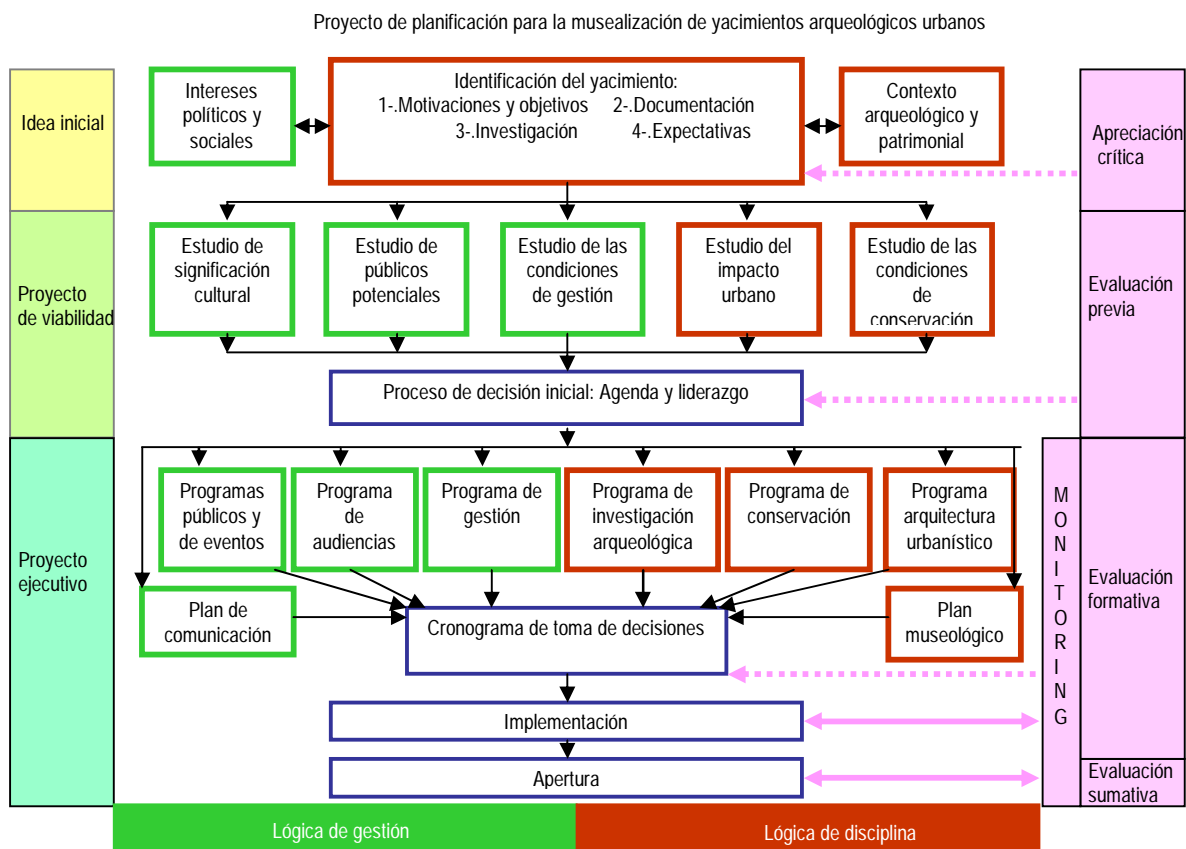


dentro del entorno urbano sino de que debería ser un elemento decisivo en la estructuración de dicho contexto.

Los yacimientos arqueológicos son rasgos de identidad antiglobalización. Constituyen una garantía en el proceso identitario tanto para el público local como para el turismo. Los sitios arqueológicos son iconos del desarrollo urbano y como tales deben aprovecharse y potenciarse.

Para muchos políticos y urbanistas los yacimientos urbanos han sido en demasiadas ocasiones una fuente inagotable de problemas y un freno a los cambios drásticos necesarios para el desarrollo urbano. Por el contrario algunos alcaldes recientemente han tenido la imagen de los yacimientos arqueológicos urbanos como un premio que les justificaba la petición de financiación extraordinaria y les justificaba extrañas maniobras urbanísticas. Con independencia de que la aparición de un yacimiento arqueológico urbano sea un castigo o un premio externos, está fuera de toda duda que constituyen una oportunidad para estructurar desarrollos, flujos y servicios, así como para plantear programas de recuperación de la memoria histórica como base para la regeneración y la dinamización cultural (ver por ejemplo el programa ‘Vivir en las ciudades históricas’ en [Asensio & Pol, 2002a](#)).

A continuación presentamos un modelo de planificación de la musealización de yacimientos arqueológicos urbanos (Asensio, Ruiz, Asenjo, Pol, 2005). El modelo describe un diagrama de flujo que lleva de la idea inicial a dos fases claramente diferenciadas, el proyecto inicial, que conlleva a la primera decisión (que no es otra en suma que la de seguir con el proyecto o suspenderlo) y el proyecto ejecutivo, que posteriormente desarrolla una fase de profundización y diversificación. El modelo recoge todos los ámbitos profesionales implicados y los tipos de estudios-trabajos a realizar en relación con las dos grandes áreas disciplinar y de gestión. Y por último recoge de manera preferencial la monitorización y la evaluación tanto externa como interna.



(Asensio, Ruiz, Asenjo, Pol, 2005)

La primera fase es la de la idea inicial de musealizar o no el yacimiento teniendo en cuenta que los vestigios se enmarcan por un lado en un contexto arqueológico y patrimonial de referencia y por otro en un contexto urbano con una serie de intereses políticos, sociales y económicos. La decisión estará supeditada a dos áreas: la disciplinar arqueológica (con sus diferentes ámbitos profesionales: arqueólogos, conservadores-restauradores, museólogos-museógrafos, arquitectos-urbanistas) que basará su decisión en función de factores tales como su relevancia histórica, condiciones de conservación, facilidad de transmisión de los mensajes, etc. Para ello tendrá que apoyarse en la propia investigación arqueológica y en una serie de estudios en torno a las condiciones de conservación y al impacto urbanístico dentro de la unidad ecológica de la ciudad. Por otro lado tendremos el área de la gestión (con ámbitos profesionales diversos: psicólogos, gestores, mediadores culturales, expertos en comunicación, profesionales del turismo, etc) que basará la decisión en estudios en torno a las condiciones prácticas de gestión, los públicos susceptibles de visitar el equipamiento, y su significación social-cultural así como la posibilidad de transmitirla. Todo ello

conformará el proyecto inicial de viabilidad que decidirá sobre la conveniencia del proyecto.

Una vez que se da luz verde al proyecto de musealización se establece una agenda de acciones y la dirección del mismo. En función de esa agenda se perfila un proyecto ejecutivo donde las diferentes disciplinas participantes llevan a cabo sus programas trabajando de manera interdisciplinar, es decir, teniendo en cuenta las necesidades del resto de disciplinas a la hora de planificar su programa: el programa de investigación arqueológica, que podría contemplar continuar excavando ciertas partes del yacimiento, tendrá en cuenta las necesidades enunciadas en el programa de conservación, las del plan museológico, o las de los programas públicos y educativos (que necesitarán incorporar los cambios producidos en la investigación); el programa arquitectónico no podrá llevarse a cabo sin contar con las necesidades de conservación (proteger óptimamente los vestigios) y las del plan museológico (establecer los recorridos) o el programa de audiencias (canalizar los flujos de visitantes) por poner varios ejemplos de interdependencia entre los diversos programas y de cómo, más allá de la interdisciplinariedad necesaria, se da un paso más hacia la transdisciplinariedad, considerando los vestigios como eje vertebrador de todas estas acciones que giran en torno a los mismos. El proyecto ejecutivo establecerá un cronograma de toma de decisiones secuenciadas para la correcta implementación y la consiguiente apertura.

Estas diferentes fases irán acompañadas de unos documentos resultantes: el proyecto inicial de viabilidad, para tomar la decisión de realizar la musealización, y un proyecto ejecutivo para llevarla a cabo. Asimismo el proceso se sometería, en sus diferentes etapas, a una evaluación constante (ver los diferentes tipos de evaluación en el punto anterior). Así en el planteamiento de la idea inicial se procedería a una apreciación crítica de los propios profesionales. Una evaluación previa iría implícita en el proyecto inicial de viabilidad y las evaluaciones formativa (en curso del proyecto para ir subsanando deficiencias) y sumativa (en el momento de la apertura) completarían la monitorización del conjunto.

Como puede verse, este modelo trata de representar una reflexión global en la que se recoja toda la complejidad de las dimensiones implicadas desde una perspectiva, como hemos dicho, transdisciplinar. El modelo permite además plantear un conjunto secuencial de acciones que monitoriza el proceso decisional.

Por último queríamos mencionar que el **Ministerio de Cultura de España** dispone de un modelo de planificación museológica reciente (Chinchilla, Izquierdo & Azor, 2006) donde hace un repaso a los criterios para la elaboración de un plan museológico. Además de proponer una serie de documentos teóricos que secuencian el proceso, aporta además unas herramientas prácticas que facilitan su puesta en funcionamiento. Teóricamente propone un plan dividido en una serie de fases:

La fase I es la de definición de la institución, planteamiento conceptual y un análisis y evaluación presentes para saber su situación. La fase II es la de los programas: programa institucional, programas de colecciones, programa arquitectónico, de exposición, de difusión y comunicación, de seguridad, de recursos humanos y por último el programa económico. Cada uno de estos programas se materializa en unos proyectos que a su vez pasan por diferentes etapas: los estudios previos, la redacción del proyecto (con su anteproyecto, proyecto básico y proyecto de ejecución) y finalmente la ejecución del mismo. Interesantes y recientes modelos de planificación, como el del National Museum of Natural History de Holanda, son de destacar (Houtgraaf & Vitali, 2008).

La musealización de yacimientos urbanos, la musealización en general de yacimientos arqueológicos y más aún, muchos proyectos de musealización del patrimonio adolecen en numerosos casos de falta de planificación que termina en muchas ocasiones provocando proyectos de difícil sostenibilidad. La gestión posterior se tiene que enfrentar a las carencias originadas por los errores de planificación que se materializan en deficiencias de dimensionalidad del proyecto, envejecimiento de las museografías, inadecuación a las audiencias y ausencia de diversificación y agilidad en la captación de recursos, aspectos todos que deben ser contemplados y planificados no en un modelo secuencial sino en un modelo dinámico que garantice la eficacia previendo los problemas desde el principio. Dos factores pueden jugar un papel muy importante a la hora de asegurar una buena planificación: en primer lugar la realización de cartas de riesgo de las localidades y en segundo la acción coordinada de los servicios de arqueología. La carta de riesgo es un documento necesario en la prevención para la protección y conservación de los bienes culturales que evita la precipitación propia de las intervenciones de urgencia. El paso previo es la elaboración de un mapa de

distribución de los bienes patrimoniales consignando su estado de conservación (Baldi, 1991). Instrumento de investigación a la par que de gestión, la carta de riesgo establece una zonificación de la ciudad en base a la existencia y/o probabilidad de existencia de restos patrimoniales. Su continua puesta al día hace que además de prevenir la destrucción de vestigios antiguos vaya ampliando el conocimiento (Campos 1996) a la vez que sirve de herramienta de planificación urbanística básica en ciudades de larga historia.

Asimismo la existencia de los servicios de arqueología en las ciudades históricas permite que las intervenciones sean supervisadas y planificadas en la medida de lo posible, anticipándose no sólo en la protección y conservación del patrimonio sino también en su adecuada gestión e investigación. Tarea de estos servicios es la realización de las cartas de riesgo y del plan director de gestión patrimonial con los subsiguientes planes museológicos y museográficos.

A la luz de lo expuesto podemos aventurarnos a decir que **Musealización**, aplicado al entorno arqueológico que nos ocupa, sería el **proceso mediante el cual un conjunto de vestigios arqueológicos in situ se hace accesible físicamente y comprensible intelectualmente para los públicos. El proceso comporta la adecuación arquitectónica para la necesaria protección y conservación de los restos así como para facilitar el acceso físico e intelectual del visitante; comporta también la realización e implementación de un proyecto museológico (qué se va a decir) y museográfico (cómo se va a decir) que integren una gestión óptima y sostenible del equipamiento, con el objetivo principal, siempre, de hacer de esos vestigios algo comprensible y valorable por los visitantes.**



## **CAPITULO IV. TENDENCIAS ACTUALES EN PROGRAMAS DE MUSEALIZACIÓN ARQUEOLÓGICA EN ESPAÑA Y EUROPA**

Durante los últimos decenios del siglo XX hemos sido testigos de un cambio esencial en la manera de conservar y dar a conocer el patrimonio en general y el patrimonio arqueológico en particular. Hemos visto como de la concepción clásica del bien patrimonial como valor aislado, casi exclusivamente estético o artístico, conservable de manera individual en los museos, se ha pasado progresivamente a conceder al contexto un lugar primordial para la comprensión global del bien cultural. En este nuevo marco hoy, por ejemplo, sería impensable el traslado del Altar de Pérgamo de su contexto de origen. De ahí que se haya asentado la creencia de que los bienes culturales (BBCC) deben su razón de ser al contexto en el que fueron creados más allá de su valor artístico o estético propio.

El enorme esfuerzo desplegado en los últimos decenios para salvaguardar los yacimientos arqueológicos in situ y hacerlos accesibles al público, ha desembocado en actuaciones diversas más o menos acertadas, algunos de cuyas últimos ejemplos desarrollados en España y el resto de Europa vamos a exponer, concentrándonos en los criterios de intervención y de musealización predominantes.

### **4.1. Tendencias recientes en musealización de yacimientos arqueológicos: una visión hispano-europea.**

Vamos pues a hacer un repaso de recientes ejemplos de musealización de vestigios/yacimientos arqueológicos in situ. Los criterios que nos han llevado a hacer esta selección y no otra se pueden resumir en:

- a). Que los equipamientos sean no sólo españoles sino también del resto de Europa,
- b). Que la musealización haya sido reciente,
- c). Que exista una cierta variedad de tipologías (museo de sitio, yacimiento musealizado, centro de interpretación, parque arqueológico o varias al mismo tiempo) con diversidad de recursos expositivos.

## Teatro Romano de Cartagena

Durante el curso de excavaciones de urgencia para construir un centro de artesanía en el casco histórico de la ciudad a fines de los años 80 del s. XX, se descubrieron una serie de estructuras que fueron identificadas posteriormente con los restos de un teatro romano. Desde 1994 las excavaciones se desarrollaron con continuidad en el solar de la Condesa de Peralta que se vio agrandado paulatinamente a medida que se iban descubriendo las diferentes partes del teatro y, sobre todo, a raíz del convenio firmado en 1996 entre la Región de Murcia, el Ayuntamiento de Cartagena y la Fundación Cajamurcia con el objetivo de la recuperación integral del teatro y la construcción de un museo a él dedicado (AAVV, 2009). Las excavaciones han permitido descubrir la estructura arquitectónica, la decoración y el significado del edificio. Asimismo se han podido reconstruir 20 siglos de historia del centro de la ciudad oculta bajo los sucesivos estratos de habitación: la *cavea* o graderío del teatro fue transformada en un barrio portuario en época bizantina, cuando *Carthago Nova* pasó a ser *Carthago Spartaria* (s. V-VII), y luego se urbanizó en época musulmana perdiéndose todo rastro del edificio. En 2003, en el marco del convenio de 1996, se crea la Fundación Teatro Romano de Cartagena y se completan las excavaciones estableciéndose una datación bastante precisa que oscila entre los años 5 y 1 a. C.. Inaugurado junto a su museo en julio de 2008, el teatro romano de Carthago Nova ha sido objeto de una puesta en valor que integra el teatro dentro de una “promenade” monumental que comienza en el edificio del museo, edificio que hace las veces de museo de sitio ya que ilustra las explicaciones con materiales provenientes de las excavaciones del teatro (Balibrea et al., 2006).

Los criterios que han dirigido la intervención han sido variados. En primer lugar no se contempló la posibilidad de recuperar el monumento para su utilización en espectáculos públicos sino como vestigio arqueológico a ser explicado y expuesto atendiendo a su valor de ruina (AAVV, 2009). Desde ahí las intervenciones se han limitado a consolidar y restaurar mínimamente para asegurar su lectura y comprensión descartando reconstrucciones miméticas y/o excesivas. En algunos casos puede parecer que la intervención ha sido agresiva, sobre todo en la reconstrucción parcial del frente escénico o en la de una parte de la *cavea*, sin embargo ello ha redundado en una mejor comprensión del monumento cuya legibilidad si no se hubiera resentido (Balibrea et al., 2006). La utilización de materiales fácilmente diferenciables de los originales,



marcando claramente la cota antigua, permite una lectura diferenciada de los restos originales de los añadidos modernos (como por ejemplo los peldaños de las escaleras radiales de la *cavea* realizados en piedra caliza nueva de coloración similar a la original, o la utilización de ladrillo para recomponer la base para situar elementos de piedra originales en su localización de origen, especialmente en el frente escénico). El teatro se constituye en yacimiento visitable restaurado pero donde no se ha implementado una museografía in situ al estilo del teatro de Zaragoza, sino que se ha preferido que el aparato museográfico se circunscriba a las salas del museo cercano. En este sentido el museo constituye el primer paso de esa visita en “promenade” que va introduciendo el monumento, acercando poco a poco al visitante hasta llevarlo al espectacular encuentro final con el teatro.



Vista de la intervención en el teatro desde la *scaena*. [www.teatroromanocartagena.org](http://www.teatroromanocartagena.org), febrero 2010

El museo se reparte en dos edificios contiguos: el primero es el restaurado Palacio Riquelme que, con la entrada principal, funciona como centro de acogida de visitantes y alberga los espacios administrativos y la sede del Patronato del museo. El segundo, segunda estación de la “promenade”, alberga las salas de exposición que conducen al visitante a la cota superior donde se halla el teatro. Estas salas exponen los restos hallados en las excavaciones, esculturas y fragmentos de decoración arquitectónica principalmente, con un tratamiento museográfico que les haga servir de vehículos del mensaje transmitido. La visita se inicia en un corredor donde se explica la evolución urbana del solar del teatro ilustrando el discurso con piezas originales de la

excavación, planos, fotografías y audiovisuales. La sala 1, iluminada cenitalmente, se detiene en la explicación de la arquitectura del teatro conteniendo espectaculares piezas originales, esculturas, fragmentos de fustes y capiteles corintios en un extraordinario estado de conservación.



Sala 1 del Museo del Teatro de Cartagena. [www.teatroromanocartagena.org](http://www.teatroromanocartagena.org), febrero 2010.

La sala 2, a la que se accede por medio de unas escaleras mecánicas, continuación de esa “ascensión” al teatro, explica la conexión entre teatro y sociedad ahondando en la función político-mediática del mismo en la civilización romana a través de su programa decorativo y epigráfico. Esculturas y relieves de los mentores de la familia imperial augústea que financiaron su construcción centran el discurso. Merece la pena subrayar el dinamismo expositivo que aportan las escaleras mecánicas que además de intensificar la sensación de ascensión permiten la observación de las piezas y del espacio expositivo desde otras perspectivas (Moneo, 2009). Como último elemento previo al teatro se nos conduce por un corredor arqueológico en zig-zag que evita los cimientos de la iglesia de Sta María que se sitúa justo encima. En él podemos observar los restos de una casa romana. Finalmente el final de la visita lo constituye el propio

teatro que se abre espectacular a la salida del corredor y se muestra a su exploración por el visitante.

El proyecto de Rafael Moneo ha permitido no sólo recuperar un edificio histórico de gran entidad monumental y patrimonial sino que este hecho ha permitido vehicular la recuperación de un área urbana intensamente degradada para su rehabilitación como espacio urbano de calidad y su disfrute por parte de todos los ciudadanos y visitantes, conectándolo con las vías de comunicación principales y el puerto y revitalizando económica y socialmente esta parte de la ciudad (Ramallo, Ruiz, 2002). No olvidemos que en este sentido el proyecto integral de recuperación del área ha creado además el Parque de la Cornisa (Balibrea, Moneo, Ramallo y Ruiz, 2006) con espléndidas vistas del puerto, del teatro y del centro de la ciudad y devolviendo a la ciudad “su mar” de espaldas al cual parecía haber vivido en los últimos siglos.

A la vista de los resultados parece que los objetivos expresados por los gerentes se han llevado a cabo con éxito: por un lado se ha respetado el carácter de monumento del edificio del teatro interviniendo en él de una forma equilibrada entre el respeto por sus vestigios y las necesidades de conservación y, sobre todo, de comprensión de las estructuras (aunque para algunos haya sido una intervención agresiva en cuanto al frente escénico se refiere), que se pueden leer de manera clara. Asimismo la denominada “promenade” realiza un recorrido en el tiempo desde la entrada pasando por las salas del museo hasta el encuentro final con el teatro con unas soluciones, algunas inevitablemente necesarias (el corredor subterráneo bajo la iglesia) meditadas, efectistas y efectivas. Por último la integración urbana está garantizada con la recuperación del Palacio Riquelme y la creación del Parque de la Cornisa. El edificio del propio museo, una realización contemporánea, resulta algo más chocante en su estructura cúbica aunque sus líneas claras y definidas y su tonalidad discreta ayudan a integrarlo en el entorno. No olvidemos no obstante que el conjunto ha supuesto el comienzo de la recuperación de un área urbana degradada desde hace mucho tiempo.

([www.teatroromanocartagena.org](http://www.teatroromanocartagena.org))

### **Red de Parques Arqueológicos de Castilla-La Mancha**

Castilla la Mancha es la primera autonomía que se dota de una ley de protección de Parques Arqueológicos creando una red interprovincial. La red está constituida por cinco yacimientos (se ha pensado en uno por provincia): Alarcos, Carranque, Segóbriga,

Recópolis y el Toldo de Minateda que a su vez intentan incluir un abanico cronológico representativo en la historia de la región que se extiende desde la Época Ibérica y el Imperio Romano a la Edad Media.

Strictu sensu no se trata de parques arqueológicos ya que no se intenta la recuperación de las especies vegetales y animales de las épocas que se ilustran, por lo menos no en todos, sino que se pretende mantener la riqueza paisajística actual como acompañamiento a una visita agradable, es decir, que se quiere recuperar el medio natural actual para completar la visita arqueológica y por servir de escenario a las ruinas (Lorente, Caballero et al., 2006).

Los yacimientos arqueológicos se han intervenido con vocación de conservar los vestigios exhumados en las excavaciones, que en algunos casos comenzaron desde antiguo, sin labores de reconstrucción más allá que las propias de recrecimiento de muros, levantamiento de columnas, etc. suficientes para asegurar la lectura de los elementos arquitectónicos sin llegar a la reconstrucción completa de los mismos. Todo ello se completa con la existencia de paneles explicativos de cada una de las áreas.

La musealización gira también en torno a la construcción de centros de interpretación con piezas originales lo que los acerca más a ser considerados museos de sitio. Los yacimientos se musealizan con paneles explicativos de los diferentes elementos arquitectónicos del sitio. Se trataría pues de yacimientos musealizados con un museo de sitio provisto de piezas originales provenientes de las excavaciones en el yacimiento y a veces en la región, con un aparato de paneles explicativos, recursos multimedia, maquetas y reconstrucciones virtuales.

En el caso de **Carranque (Toledo)**, la idea de parque arqueológico se retoma en parte con el intento de recuperación de las vías de comunicación antiguas y de un entorno natural antiguo basado en estudios paleobotánicos. El yacimiento, excavado a partir del descubrimiento fortuito de un mosaico en 1983 se musealiza en torno a tres entidades: el *Pallatium*, el *Mausoleo* y la *Villa*, datables a fines del s. IV d.C. El *Pallatium* parece ser un edificio de uso civil de representación del dueño de la villa que pasó pronto a ser lugar religioso y de enterramiento tanto en época visigoda como en la islámica. Conserva imponentes columnas y todo un lienzo de muro. El segundo edificio denominado *Mausoleo* no es fácil de clasificar, es una estructura pequeña sobre podio bastante arrasada, que se supone se destinó a enterramiento del dueño y su familia. Finalmente la *Villa de Materno*, en alusión a la inscripción sobre uno de sus mosaicos

que indica, parece ser, el nombre del dueño. La interpretación inicial identificó a este Materno con Materno Cinegio, tío del emperador Teodosio (Fernández Galiano, Puche, 2004), aunque actualmente no se puede afirmar. En todo caso la villa conserva una magnífica colección de mosaicos. La museografía se realiza a base de paneles que explican algunas de las estancias sobre pasarelas desde las que contemplar los espectaculares mosaicos en la villa, y de sólo paneles sobre la pasarela que rodea el Pallatium y que penetra en el patio del edificio sin adentrarse en el interior. La visita se completa con el centro de interpretación que cuenta con un discurso apoyado sobre piezas originales y museografía de paneles, multimedia, maquetas y reproducciones así como un audiovisual en torno a contenidos que tienen que ver con la vida cotidiana, la religión y mundo funerario en el siglo IV y la evolución histórica del lugar.



Interior del centro de interpretación de Carranque (marzo 2010)

La llegada a través del puente con aires de San Francisco sobre el Guadarrama permite apreciar la extensión del yacimiento y sus elementos más destacados. El centro de interpretación, ahora ampliándose con una nueva estructura anexa, resume las áreas clásicas de la civilización romana y constituye una buena introducción a la visita del sitio. La integración resulta convincente excepto la cubierta de la Villa de Materno, que

aunque cumple su función, resulta algo chocante en medio del paisaje de la ribera (ver página 196).

**Segóbriga (Cuenca)**, es una ciudad romana excavada desde el siglo XIX. Desde 1961 Almagro Basch inició un programa de excavaciones continuado y de restauración del teatro y del anfiteatro. En 1995 se retomaron las excavaciones y se lanzó el proyecto del parque arqueológico fruto del cual es el descubrimiento del foro y la construcción del centro de interpretación. Se trata pues, al igual que Carranque, de un yacimiento musealizado más un centro de interpretación con piezas originales y criterios de intervención y de musealización parecidos. El Centro, que inicia su discurso con la historia de la ciudad, cuenta con las áreas temáticas clásicas (vida privada, pública, religión, economía..) con museografía a base de piezas, paneles y un audiovisual en 3D que narra la historia de la ciudad. En cuanto al yacimiento, esta ciudad, que alcanzó su máximo apogeo en época altoimperial gracias a la explotación del *lapis specularis* (piedra de yeso traslúcida utilizada como cristal), conserva vestigios de entidad. El yacimiento tiene 9 edificios excavados y visitables, como el teatro, el anfiteatro o la basílica, con paneles a base de textos, imagen y plano de situación (Cebrián, 2002). El yacimiento además acoge el Festival Anual de Teatro Clásico que eleva la afluencia de visitantes haciéndolo el más frecuentado de toda la red.

La creación de la red de parques arqueológicos ha permitido una rentabilidad social y económica comprobada en apertura de hoteles y restaurantes desde las inauguraciones, afluencia en alza continuada desde hace más de 20 años en algunos casos. ([www.turismocarranque.com](http://www.turismocarranque.com)), ([www.patrimoniohistoricoclm.es/parque-arqueologico-de-segobriga](http://www.patrimoniohistoricoclm.es/parque-arqueologico-de-segobriga)).

### **Ullastret (Gerona)**

El *oppidum* ibérico del Puig de San Andreu junto al asentamiento del llano en la Illa d'en Reixac fue la capital de la tribu ibérica que los clásicos denominaron *indiketes*. Adquirió Ullastret cierta prosperidad gracias a su cercanía con la colonia griega de *Emporion*, Ampurias, que dista 15 km. Descubierta desde el s. XIX se ha excavado de manera ininterrumpida desde 1947 (Museu d'Arqueologia de Catalunya-Ullastret, 2001). Adquiridos el oppidum y la isla por la Diputación de Girona entre los años 50 y 60 del s. XX, fueron transferidos a la Generalitat junto al Museu Monogràfic d'Ullastret formando parte desde 1997 del Museu d'Arqueologia de Catalunya. Este poblado

ibérico se acerca más a la denominación estricta de Parque arqueológico ya que trata los recursos arqueológicos integrándolos en el paisaje actual comparándolo con el original de época ibérica, todo ello basándose en estudios paleoambientales. De hecho la visita tiene dos recorridos: el circuito arqueológico que comprende el *oppidum* ibérico del Puig de San Andreu, el poblado ibérico de l'Illa d'en Reixac y la necrópolis de Puig de Serra, y en segundo lugar el circuito natural que compara el paisaje antiguo con el moderno (varios de los caminos, como el de Ampurias, son los caminos originales utilizados desde antiguo) (Baqué & Casas, 2006). Los yacimientos, especialmente el *oppidum*, que en parte se recorre por el empedrado original de las calles, retoman una musealización a base de paneles que tratan temas más generales de la cultura ibérica con ilustraciones de lo que se conserva y de cómo el resto sería originalmente, así como paneles temáticos de unidades arqueológicas (la muralla, la puerta, la entrada a la torre 6, templos y la muralla y torres medievales).

El museo de sitio tiene una presentación con museografía tradicional: paneles y vitrinas con piezas del yacimiento que ilustran el mundo ibérico en general, el yacimiento en particular y las influencias foráneas de la cultura ibérica.

Existe un desarrollo de programas públicos y educativos muy completo (talleres, visitas teatralizadas, visitas guiadas..), que complementan la visión de esta cultura. Asimismo se ha realizado la puesta en red con la ruta de yacimientos ibéricos del Baix Empordá, y con la del resto de yacimientos catalanes, difusión desarrollada con diferentes organismos locales, autonómicos y estatales así como con instituciones de investigación y enseñanza, todo ello centralizado por el Museu d'Arqueologia de Catalunya (Baqué & Casas, 2006).

El objetivo inicial de presentar al público un parque arqueológico está bastante conseguido ya que se aúna la voluntad de mostrar los vestigios arqueológicos con un intento de explicación del paisaje original comparándolo con el actual paisaje que a su vez se intenta preservar. ([www.mac.cat/cat](http://www.mac.cat/cat)).

### **Museo y Parque Arqueológico de la Cueva Pintada de Gáldar (Gran Canaria)**

Este Parque arqueológico algo discutible en su nomenclatura, es un yacimiento musealizado con museo de sitio sobre él. Se trata de un poblado prehistórico y una cueva de abrigo pintada con elementos geométricos. La cueva pintada fue descubierta en 1862 adscribiéndose poco después al período prehistórico. Gáldar en aquella época

era el centro de poder político indígena más importante de la isla (Onrubia, Rodríguez et al., 2006). En 1873 se habilita un acceso al público para visitar la cueva pero poco después cae en la desidia y el olvido del que no despertará hasta las discutidas excavaciones de la década de los 70 del s. XX. En ellas se limpiaron las tres cámaras septentrionales del complejo de cuevas, se construyeron muros de contención de los bancales y se edificó una estructura protectora de estas tres cámaras donde se instaló un equipamiento a modo de pequeño museo de sitio del Gáldar prehistórico abierto en 1972 (Onrubia, Rodríguez et al., 2006). En vista de las comprometidas condiciones de conservación de las pinturas, el equipamiento se cierra en 1982 y surge un período de revisión de excavaciones e investigación de datos y materiales que dará lugar al proyecto integral de actuación del Parque Arqueológico de la Cueva Pintada. En el marco de este proyecto firmado en 1989, se excavaron y recuperaron casi medio centenar de habitaciones semisubterráneas de piedra y cuevas-vivienda que conforman un caserío relacionado con la cueva pintada con fases de ocupación entre los siglos VII-XIV (Onrubia et al., 2004). Con este descubrimiento resultaba evidente que este caserío debía integrarse en el futuro equipamiento y así el proyecto fue culminando con la apertura del yacimiento en 2006 (Onrubia, Rodríguez et al., 2008).

La museografía se vincula estrechamente con las condiciones de conservación de las pinturas y se materializa en dos elementos esenciales: las pasarelas y el cerramiento de la cámara decorada. La visita se inicia en la planta baja o sala de acogida, a partir de ahí el visitante desciende al pasado comenzando por la sala del audiovisual en 3D que narra los hechos de la conquista española de la isla y tiene como protagonista a Arminda, la indígena que luego se convertirá en Doña Catalina de Guzmán. Este personaje se convierte en la “gran aliada” de los museólogos, ya que, transcurrida su vida entre los dos mundos en conflicto, el indígena y el español, se erige como vehículo de transmisión de mensajes difícilmente transmisibles sin “sentir el museo en la piel” (Asensio, Pol, 1998), sin la empatía que este personaje establece con el visitante general y sin el cual ciertos conocimientos especializados serían muy difíciles de comunicar. Uno de ellos, el mensaje principal del equipamiento, es la relectura y contextualización de una seña de identidad canaria: la identificación con el pasado “guancho”, indígena, de la isla como una de sus señas de diferenciación e identidad pero lejos de los tintes nacionalistas decimonónicos o franquistas (Onrubia, Rodríguez et al. 2008). Tras el visionado se accede a la exposición de materiales



extraídos de las excavaciones del yacimiento y a continuación una proyección panorámica de imágenes virtuales y reconstrucciones infográficas describe la Gran Canaria en época prehistórica. A continuación se pasa a la visita del poblado que siendo un gran área cubierta parece ser una nueva gran sala del museo con una apertura al exterior en forma de terraza desde la que se puede contemplar el resto del yacimiento no cubierto. Como elemento final de la visita, y el más impactante, se llega a la cueva (en realidad son 6) pintada, descubierta en la segunda mitad del s. XIX y ya entonces protegida.

La museografía del conjunto resulta bastante impactante, combinando elementos tradicionales, como piezas originales, tratadas de manera innovadora al ponerlas en un contexto de reconstrucciones de ambientes y narraciones en 3D muy sofisticados que hacen efecto “inmersión” en el visitante. Las pasarelas recorren el poblado obteniendo una visión de conjunto muy completa. Finalmente la cueva aúna conservación del patrimonio con accesibilidad de los visitantes al construir una “burbuja” estanca en metal y cristal que se interna en la cueva, la hace visible y apreciable sin que comporte riesgo alguno para las pinturas. Queda en la incógnita la utilización de esta cueva por los que la pintaron.



Burbuja de la Cueva Pintada. [www.cuevapintada.org](http://www.cuevapintada.org), febrero 2010

Otro de los logros es la conexión empática que se consigue principalmente gracias al efecto “inmersión emocional” conseguido por el audiovisual. Asimismo la cubierta del conjunto intenta evocar las cubiertas de los invernaderos circundantes obteniendo una estructura bastante maciza y de integración discutible, solución atrevida, al igual que la burbuja de la cueva y los recursos museográficos, que hacen de este yacimiento una visita obligada. Se completa la oferta con un amplio abanico de actividades de dinamización orientadas a todo tipo de públicos con un personaje protagonista al igual que en el audiovisual: Arminda/Catalina de Guzmán. Hay que reseñar asimismo el marcado carácter identitario que supone la reivindicación de un pasado olvidado autóctono previo a la llegada de los españoles. ([www.cuevapintada.org](http://www.cuevapintada.org)).

### **Ciudadela ibérica de Calafell (Tarragona)**

Se trata de un asentamiento ibérico situado en el Baix Penedés. Yacimiento musealizado y reconstruido basándose en los modelos norteeuropeos como Iketorp, Suecia (Santacana, 2008). De hecho es el primer yacimiento español donde se lleva a cabo una intervención así. Realizado entre 1992-95 supone la asunción de criterios totalmente opuestos a la línea general de mínima intervención dictada por la Carta de Venecia de 1964.

Sin embargo la reconstrucción se basa en los criterios de la arqueología experimental no en los arquitectónicos lo que comporta una investigación sobre las técnicas de construcción (Santacana, Hernández, 2006). Estos criterios son: utilización de materiales no agresivos y documentados en la excavación, excavación previa completa de los sectores a reconstruir, evidente diferenciación entre las partes originales y las reconstruidas y reversibilidad del proceso (Belarte, C, Hernández, X, et al, 2002).

Asimismo se utilizan réplicas de objetos originales para ambientar los espacios nuevos, como mobiliario y útiles de trabajo que se integran en el interior de las viviendas.

Tras la reconstrucción los autores afirman que ha habido un cambio en la percepción del mundo ibérico en la medida en que este avance en el conocimiento de las técnicas constructivas ha abierto la puerta a nuevas interpretaciones.

Resulta no obstante criticable (se trata de una autocrítica de los autores también) por su “agresividad” y por no exponer los procesos de excavación y restitución sino tan

sólo el resultado final de la reconstrucción. Así como por la preferencia en estos casos de las reconstrucciones virtuales (no muy desarrolladas en el momento de la decisión) en lugar de las reales. En todo caso se ha convertido en el precursor de otras actuaciones en Numancia (casa ibérica y casa romana) y ha pasado a ser un importante activo económico en la zona. ([www.ciudadellaiberica.com](http://www.ciudadellaiberica.com))



[www.ciudadellaiberica.com](http://www.ciudadellaiberica.com), febrero 2010

### **Plaza del Rey (Museu d'Història de la Ciutat de Barcelona)**

Las primeras excavaciones llevadas a cabo en la plaza datan de los primeros años 30 del s. XX pero no fue hasta después de la Guerra Civil, a la vista de la importancia de los hallazgos, romanos principalmente, que se decidió destinar la trasladada Casa Padellàs y los restos como Museo de Historia de la Ciudad en el cual los vestigios arqueológicos constituían su parte más antigua (Nicolau, 2001). Tras su inauguración en 1943 hasta la década de los 90, se completaron diversas excavaciones con metodología diversa que arrojaron informaciones algo dispersas y compartimentadas que a finales del siglo XX se vio que había que revisar y homogeneizar con nuevos criterios más claros, fidedignos y efectivos poniéndolos al servicio de una nueva musealización que recogiera las nuevas interpretaciones fruto de

las investigaciones recientes (Beltrán et al., 2001). De 1994 a 1998 se acometieron estos trabajos al cabo de los cuales se inauguró el nuevo equipamiento. Los conjuntos más destacados son: la *fullonica* (lavandería) y tintorería, una factoría de “*garum*”, una instalación vinícola, todos de época romana, y el complejo episcopal con palacio obispal, aula de recepción y baptisterio de primeros tiempos del cristianismo (s. IV-VI) (Beltrán et al., 2001). Posteriormente a la visita de los restos se puede seguir la diacronía histórica con la época medieval representada por el Salón del Tinell y la Capilla de Sta Águeda.

Los restos de la Plaza del Rey conforman así un museo de sitio con yacimiento musealizado en el subsuelo. Constituyen los vestigios de la Barcino romana fundada por Augusto en 10 a. C. y que se extienden más allá hasta el s. VII en una sucesión diacrónica muy difícil de presentar.

Tras la gran reforma en los últimos años del s. XX y la nueva investigación de los restos para actualizar la museografía, se aplicaron unos criterios claros sobre los vestigios: para el tratamiento directo sobre los restos se les dejó tal cual liberándolos de restituciones anteriores (tanto las restituciones que se diferenciaban de los originales como las restituciones miméticas) que impedían una lectura acertada de los mismos (Beltrán & Nicolau, 2000). No se creyó adecuada la utilización de recreaciones de ambientes ni las reproducciones de piezas. Las restituciones que se llevaron a cabo lo fueron a partir de dibujos e ilustraciones. Al liberar también los restos de estructuras del antiguo circuito de circulación se descubrieron nuevos vestigios bajo las mismas que vinieron a enriquecer la exposición. Los elementos estructurales modernos (cimientos de los edificios de la plaza) se “disfrazan” con colores que los hacen pasar desapercibidos para que no entorpezcan la lectura del conjunto (Beltrán & Nicolau, 2000).

Deteniéndonos en la museografía propiamente dicha es de subrayar la importancia de la iluminación que constituye un recurso de primer orden (sala vinaria en tono burdeos, azul para la zona de las tinturas..) que ayuda a la transmisión de contenidos.

Teniendo en cuenta la dificultad de comprensión por la superposición de estructuras de diversas épocas, el itinerario es dirigido y cronológico (desde la ciudad romana del s. I a. C. hasta el s. XI) y se sobreeleva con respecto a los vestigios. La pasarela es de metal con barandilla y suelo de cristal cuando hay vestigios debajo para

permitir su contemplación. La panelería se divide en los paneles grandes de conjunto de cada ámbito, paneles pequeños sobre la barandilla para elementos precisos y áreas temáticas expositivas (como áreas de interpretación). Se ha tenido muy en cuenta una jerarquización de la información en base al tamaño y la tipografía de los textos: a) paneles más generales de identificación de conjuntos (*fullonica*, instalación de *garum*, el vino y el conjunto episcopal), b) puntos informativos de elementos arqueológicos puntuales, c) áreas temáticas expositivas con piezas originales (Barcino romana, el vino, Barcino visigoda, el cristianismo) y d) referencias de ubicación con la ciudad moderna. Todo ello se ve complementado por el espectáculo multimedia de teatro virtual “Barcelona una historia virtual”. Completa el conjunto una variada gama de programas públicos y educativos. (Beltrán, J., Nicolau, A., 2000).

La cuidada investigación y su puesta al servicio de la museografía resulta uno de los principales activos de este equipamiento. Sí es cierto que la complejidad de la superposición y variedad de estructuras es grande y supone un obstáculo a la comprensión a pesar de los esfuerzos mediadores puestos a su servicio.



[www.bcn.cat/museuhistoriaciutat/ca](http://www.bcn.cat/museuhistoriaciutat/ca). Febrero 2010

### **Villa romana de Almenara-Puras - Museo de las Villas romanas (Valladolid)**

Los primeros hallazgos en el solar de de “la Calzadilla” datan de 1887 cuando se descubrió un gran mosaico. No será hasta 1942 cuando se emprendan las primeras

intervenciones serias que tendrán continuidad y desarrollo a partir de 1969 cuando la Diputación Provincial de Valladolid adquiriera los terrenos. En 1994 la Villa es declarada BIC, en 1996 se firma un acuerdo de investigación entre la Diputación y el Departamento de Prehistoria y Arqueología de la Universidad de Valladolid y en 2003 se abre al público la Villa y el Museo de las Villas Romanas (Plan Director 2002).

Los restos pertenecen a una villa tardorromana del s.IV, abandonada en la segunda mitad del s. V pero construida sobre los restos de una anterior del s. III de nuestra era. El período de auge puede datarse en los reinados de Teodosio y Honorio (fines s. IV y primer cuarto del s. V) (García, Sánchez, 2000; García, Sánchez, 2004). Como toda villa tiene una *pars urbana*, la vivienda y anejos, y una *pars rustica* o finca. La que se ha excavado más intensamente y mejor se conoce es la *pars urbana*. El edificio se divide en tres partes claramente diferenciadas: en la zona norte un patio central o atrio en torno al cual se distribuyen diversas estancias, otro espacio abierto al sur, probable peristilo, rodeado de otro grupo de habitaciones, y unas termas al oeste (García, Sánchez, 2004).

De la primera parte, septentrional, destacan dos grandes estancias: una con cabecera en exedra pentagonal reforzada con contrafuertes interpretada como el oecus, y otra sala cuadrangular absidiada interpretada como triclinio, ambas pavimentadas con magníficos mosaicos.

De la segunda parte, meridional, con paredes a mayor altura y mejor conservada, destacan otras dos salas rodeando el peristilo: un oecus octogonal pavimentado con el conocido mosaico de Pegaso y las Ninfas, y otra sala de planta ultrasemicircular triabsidiada, interpretada como triclinio de verano, también pavimentada con suelos de mosaico.

De las termas podemos subrayar tres fases constructivas que definen los tres espacios clásicos de las termas romanas (frigidarium, tepidarium, caldarium) y una gran sala triconque, aparentemente del frigidarium y con funciones representativas (García, Sánchez, 2004).

Se aprecia pues una duplicación de espacios, dos peristilos, dos *oecii*, tres *triclinia*, que parece obedecer a un fenómeno denominado *conduplicatio* mediante el cual la aristocracia romana del Bajo Imperio divide los espacios en función de las actividades públicas o privadas desarrolladas en los mismos. La zona norte sería pues destinada a la vida pública y la sur a la privada (Sánchez, 2000). También se podría

pensar en los usos estacionales de cada zona (invierno-verano). Parece ser que, aunque los espacios no estaban tan drásticamente divididos en las viviendas acomodadas romanas sí se observa una cierta tendencia a esta división (García, Sánchez, 2004). Lo que es obvio es el carácter palacial rural de la villa con su despliegue de grandes espacios y riqueza decorativa.

La Diputación Provincial de Valladolid y la Junta de Castilla y León desarrollaron el proyecto de recuperación de la villa que se completó con la creación del Museo de las Villas Romanas.



Interior del yacimiento, marzo 2010

En total el área excavada es de 4880 m<sup>2</sup> más 1800 m<sup>2</sup> de la superficie ocupada por el museo. La visita se comienza en el museo cuyos contenidos se realizaron a partir de los resultados de las excavaciones y de un trabajo de investigación sobre las villas romanas de Fernández Galiano. Los espacios que aborda el recorrido de la visita y sus recursos expositivos son:

1. Introducción al mundo romano a través de un audiovisual que contextualiza el período;
2. Una villa tipo y tipos de villas con una maqueta-tipo y paneles;
3. La actividad económica (producción artesanal, agricultura, ganadería, transformación de productos, comercio, sistema monetario) con prismas y paneles;
4. Las villas y la naturaleza, naturaleza-urbanismo mediante audiovisual;
5. El ocio con paneles, monitores y una maqueta;
6. La religión con paneles y maqueta;
7. “El brillo del ocaso”,

un audiovisual que relata como las villas florecen en el momento de mayor decadencia del Imperio Romano; y por último, antes de comenzar la visita de los restos de la villa, 8. Una sala de introducción a la misma con una maqueta que reconstruye sus volúmenes originales y un audiovisual que muestra un paseo virtual por la misma.

El recorrido por la villa se realiza sobre una pasarela de 500 m de longitud sobre la que se añaden atriles con paneles explicativos sobre las estancias más sobresalientes. Los paneles se dividen en un área de texto, un plano de situación del espacio que se explica dentro del plano general de la villa, y reconstrucciones en tres dimensiones. El conjunto se completa con un diorama a tamaño natural que recrea el proceso de construcción de los muros de la villa.

Se ha realizado además una reconstrucción a escala natural de una villa-tipo mediana en las inmediaciones del yacimiento donde se reproducen las estancias y el mobiliario que podría tener una villa romana.



Reconstrucción a escala natural de una villa tipo imaginaria en el exterior del yacimiento, marzo 2010

Los esfuerzos realizados en la interpretación de este yacimiento, tomado como ejemplo para explicar la tipología de las villas, es encomiable si bien la reconstrucción a escala natural de una villa tipo puede llevar al equívoco a los visitantes llevándoles a pensar que ésa es la reconstrucción de la Villa de Almenara.



### **Nuevo Museo de la Acrópolis de Atenas, Grecia**

Vamos a detenernos ahora en un ejemplo muy reciente, esta vez fuera de nuestras fronteras, constituido por el nuevo Museo de la Acrópolis de Atenas. No hace falta recordar la dificultad que esto entraña tratándose, nada más y nada menos, de una de las joyas, con mayúsculas, de la arqueología y de la historia del arte, símbolo como pocos de los logros del genio humano a todos los niveles. Como recordaremos el antiguo museo se situaba sobre la propia Acrópolis detrás del Partenón hacia el este. Se trataba de un museo cuasi subterráneo, pequeño y con evidentes limitaciones expositivas y de espacio. El nuevo, construido bajo la colina de la Acrópolis y a la vista de la misma, es un edificio de corte moderno en hormigón, acero y cristal que ofrece una perspectiva de los grupos escultóricos de los monumentos tanto cronológica como por conjuntos monumentales.



El nuevo museo bajo la Acrópolis en primer plano. Vemos como el último piso, la sala del Partenón, reproduce con exactitud la planta del edificio y su orientación. A la derecha del Partenón, arriba, en la Acrópolis, se aprecia el antiguo museo. [www.theacropolismuseum.gr](http://www.theacropolismuseum.gr), marzo 2010.

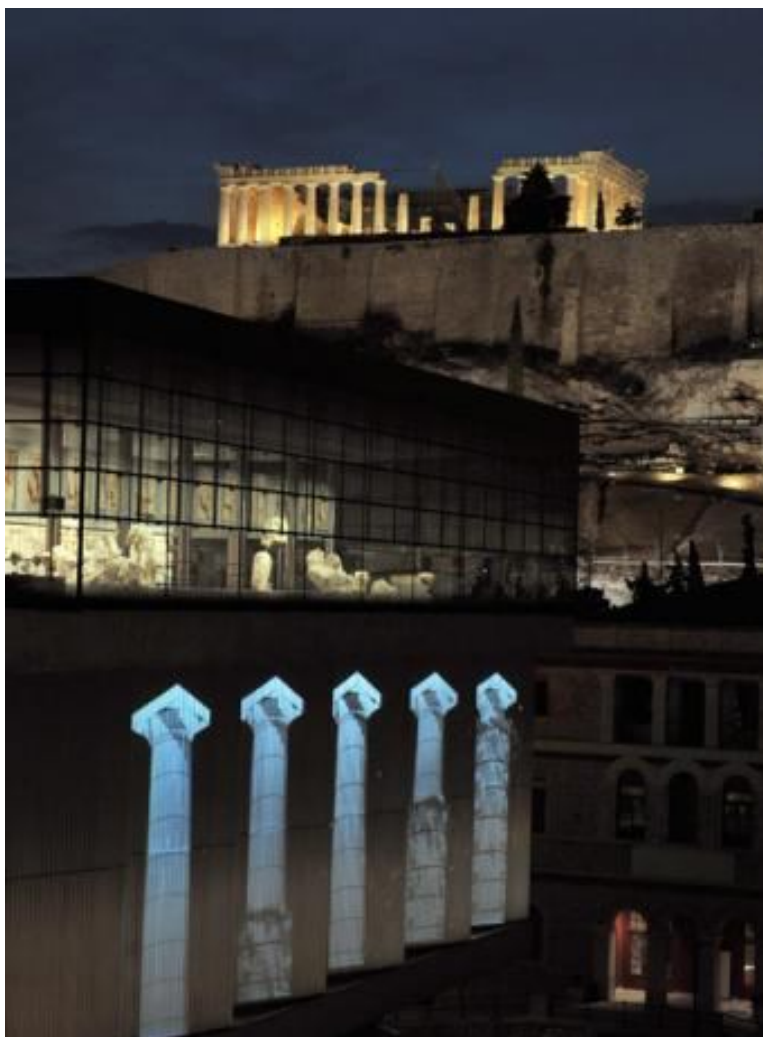
La visita comienza por la galería de los hallazgos procedentes de la ladera de la Acrópolis, principalmente los de los templos de Dionisos Eleutheros y Asklepios. El suelo de la misma, de cristal transparente, permite apreciar los vestigios exhumados en las excavaciones previas a la construcción de los cimientos del edificio. Unas escaleras nos conducen, en una metáfora de ascensión a la Acrópolis, a un plano superior dedicado a los vestigios de la Acrópolis Arcaica, los restos del templo primitivo, el Hekatompedon y la espectacular colección escultórica con restos de policromía (no olvidemos que policromadas estaban las esculturas y la arquitectura clásicas) expuesta en una gran sala columnada en la que se pueden apreciar las piezas en tres dimensiones (se pueden rodear al contrario de lo que ocurría en el museo previo enclavado en la misma Acrópolis), y cuyos muros de cristal dejan penetrar la variable luz del día que permite apreciar mejor la cambiante plasticidad de las esculturas. La exposición nos conduce ahora al tercer piso, el punto álgido del recorrido, constituido por las esculturas del Partenón. La sala reproduce las medidas del Partenón de manera que se pueda hacer la visita como si rodeáramos el monumento.



[www.theacropolismuseum.gr](http://www.theacropolismuseum.gr), marzo 2010.

El Friso de las Panateneas se ha dispuesto sobre una estructura de hormigón que reproduce las medidas de la cella del templo pero a la altura del ojo humano. Igualmente las metopas se han dispuesto delante del friso, tal y como están en el Partenón, entre

columnas de acero que recuerdan las originales. Ambos conjuntos se han dispuesto en la posición y escala originales. Los frontones se han reconstruido en su forma triangular sobre el suelo pero cada uno en la orientación original delante de las metopas y friso y no sobre ellas, de manera que puedan ser apreciables de cerca. Todo ello se disfruta teniendo a la vista la Acrópolis en todo momento a través de las paredes de cristal del edificio (Exposición 2004-2005).



Magnífica perspectiva de la sala del Partenón con el monumento al fondo. [www.theacropolismuseum.gr](http://www.theacropolismuseum.gr), marzo 2010.

Las metopas, partes del friso y esculturas de los frontones albergadas en otros museos, el Museo Británico principalmente, se han sustituido por copias diferenciables a la espera quizás de que algún día recuperen su lugar de origen (recordemos que el Gobierno Griego mantiene la petición de devolución de las esculturas y elementos arquitectónicos al Museo Británico) (Ruiz Jiménez, J., 2001).



En primer plano parte del frontón occidental del Partenón con las piezas originales y copias de las partes ausentes. En segundo plano las metopas y al fondo el friso. [www.theacropolismuseum.gr](http://www.theacropolismuseum.gr), marzo 2010.

De vuelta a la planta baja se exhiben las esculturas y elementos arquitectónicos de los Propíleos, el Templo de Atenea Nike y el Erecteion (con todas sus cariátides salvo la del Museo Británico), algunos, como los casetones interiores del techo de los Propíleos, expuestos por primera vez.

Aunque en apariencia chocante desde el exterior por su arquitectura moderna en un barrio de aires decimonónicos, este museo constituye un hito no sólo urbanístico sino también expositivo. Su diafanidad, que permite la visión de las piezas libres de taras arquitectónicas, así como el hecho de poder disfrutar de la visión de la Acrópolis en todo momento, constituye uno de sus grandes logros. Asimismo la posibilidad de reconstruir visualmente las esculturas del Partenón en su escala y posición original a la vista del monumento resulta impagable y un argumento de peso más en favor de la vuelta del resto de las obras albergadas en otros museos extranjeros. ([www.theacropolismuseum.gr](http://www.theacropolismuseum.gr)).

### **Museo de los Foros Imperiales, Roma, Italia**

Nos detenemos ahora en otro entorno-joya a nivel mundial enclavado en el corazón de la Roma Imperial. Contiguas al Foro Romano, los diferentes dirigentes del

Imperio hicieron levantar plazas monumentales a la gloria de su principado y de ellos mismos. En ellas elevaron edificios tan carismáticos como el templo de *Venus Genitrix* (César), el templo de *Mars Ultor* (Augusto), la Basílica Ulpia, Mercados, Biblioteca y Columna (Trajano) cuyos restos, excavados y restaurados en las polémicas intervenciones de Mussolini, se pueden ver hoy en día. Son los famosos Foros Imperiales, el de César, Augusto, de la Paz, Nerva y Trajano. Toda una sucesión de obras mayores realizadas en casi dos siglos. Se trata de un museo de sitio con los yacimientos a los que hace referencia en las inmediaciones. Los yacimientos en sí, los foros, tienen una débil musealización (algunos paneles con la historia de los foros, la de su excavación, para lo que fue necesario demoler una buena parte del caserío medieval del centro de Roma, e imágenes de la posible apariencia original en época imperial). Se puede hacer una visita independiente de cada uno de ellos. La importancia de los enclaves y la cantidad de fragmentos escultóricos y arquitectónicos, estructurales y decorativos, existentes, cerca de 30.000 (Ungaro, 2004a), motivó a los especialistas a crear un museo dedicado a estas plazas monumentales con el objetivo central de tomar esos fragmentos dispersos y reintegrarlos en una unidad arquitectónica y expositiva que explicara la historia de la ciudad con la historia de uno de sus barrios (Ungaro, 2004b). Con esta intención el museo, situado en los antiguos Mercados de Trajano, da al visitante una idea de lo que podrían ser estas plazas monumentales a partir de los restos de su decoración arquitectónica y escultórica. Además se trata de transmitir un mensaje de valorización de los vestigios en una ciudad donde tradicionalmente se mira a la arqueología como un freno al desarrollo urbanístico (Ungaro et al., 2010).



[www.mercatiditraiano.it](http://www.mercatiditraiano.it), marzo 2010.

El objetivo es ir de lo fragmentario a la unidad del monumento concreto sea por medio de reconstrucciones reales como de reconstrucciones en 3D. La museografía está instalada bajo las antiguas bóvedas de los Mercados. Las salas están dedicadas a cada uno de los foros ensayándose la reconstrucción (anastilosis reintegrada en el conjunto) completándolas con materiales modernos visibles y reintegrándolos tipo Crypta Balbi.

El aparato multimedia es de destacar. Se compone de una primera sala de introducción de la visita y diez *videopaneles* en el recorrido de 3 minutos de duración como máximo (Ungaro et al., 2010). El recorrido se inicia con un despliegue multimedia de carácter general que explica los foros. Luego se interna en la sala del Foro de César, continúa por el de Augusto, concentrándose en la decoración escultórica de los pórticos y del Aula del Coloso, para pasar al Foro de Trajano, con la puesta en valor del área subterránea de las bibliotecas y de la Basílica Ulpia como almacén visitable (Milella, 2001). El templo de la Paz y el foro de Nerva completan el recorrido (Ungaro, L., 2004b). Poca cartela y panel, muy visual en imágenes y audiovisuales. Uno de los grandes logros de este museo es su localización en los antiguos Mercados de Trajano que permite la contextualización real de las piezas en su entorno. Se percibe asimismo mucha pulcritud en la reconstrucción de conjuntos para su comprensión por parte del visitante. ([www.mercatiditraiano.it](http://www.mercatiditraiano.it)).

### **Saint-Laurent, Grénoble, Francia**

La primera Iglesia de Saint Laurent se construye durante el siglo VI. De planta cruciforme de extremos lobulados sobre ella se construirá una iglesia posterior benedictina a partir de 1012 que es la que está en pie hoy en día. El museo arqueológico se creó en 1846 y la cripta fue uno de los primeros monumentos históricos en inventariarse en 1850 gracias al apoyo de Prosper Mérimée, el conocido literato e inspector de monumentos históricos de Francia. Desde principios de los años 80 del s. XX se condujeron excavaciones en la nave de la iglesia y en 1984 se comenzó el programa de restauración. El conjunto de Saint Laurent de Grénoble constituye un buen y arriesgado ejemplo de la exposición diacrónica de los restos de diferentes épocas en un mismo yacimiento musealizado con objetos muebles in situ lo que le hace entrar en la categoría de museo de sitio también.

El conjunto se articula en torno a dos espacios principales. Por un lado la iglesia románica de Saint Laurent y sus estructuras diacrónicas desde la Tardoantigüedad a la

Baja Edad Media, con toda la dificultad para hacer comprensible esta diacronía. El objetivo es mostrar la evolución de las mentalidades desde la caída del Imperio Romano, el paso a la cristianización, la época Carolingia y la Alta Edad Media de ahí que se decidiera la conservación de los vestigios de todos los períodos (Colardelle, R., 2002). Los restos se han conservado tal cual salieron de la excavación, sin reconstrucciones ni restituciones, velando por la autenticidad pura de los mismos sin primar unos sobre otros, intentando suscitar cuestiones y la curiosidad del visitante (Colardelle, R., 2002). Los restos no son sólo arquitectónicos sino que se han dejado en su sitio los objetos muebles encontrados durante las excavaciones en un intento de ponerlos en contexto, que se complementen los unos a los otros convirtiendo de esa manera el lugar en un museo de sitio.



[www.musee-archeologique-grenoble.com](http://www.musee-archeologique-grenoble.com), marzo 2010

Por otro lado tenemos el Conjunto Episcopal (Baucheron et al 1998) donde se ha optado por primar la conservación de los restos de la época tardoimperial y paleocristiana (restos de la muralla del s. III y baptisterio de los s. IV-V) suprimiendo los restos posteriores que, aunque de escasa relevancia monumental, podrían también ser testigos de la evolución de las mentalidades (abandono del bautismo de adultos, entrada de los muertos en la ciudad..) y vehículos en la transmisión de esos mensajes. Se opta aquí por lo contrario a lo realizado en la iglesia para subrayar una época importante sin intención de mostrar evolución alguna. Se plantea pues la diferencia de los criterios de intervención y conservación entre una y otro en un mismo conjunto dependiendo de los mensajes que se quiere transmitir a los visitantes.

La museografía de la iglesia, previamente desafectada, se realiza en base a un circuito cerrado sobre pasarela de metal con vista de conjunto y acceso limitado al subsuelo. Museografía de paneles, audiovisuales, planos y maquetas y programas públicos y educativos. ([www.musee-archeologique-grenoble.com](http://www.musee-archeologique-grenoble.com)).

### **Iglesia de San Lorenzo, Aosta, Italia**

En los primeros tiempos del cristianismo, sobre zonas de enterramiento de las afueras de la Aosta romana, se creó un centro religioso destinado al culto de los primeros obispos de la ciudad. En el centro de ese complejo se erigió una basílica cruciforme a principios del s. V según el modelo de las de Milán y Rávena (planta cruciforme absidiada) (Bonnet, Perinetti, 1986). Esta basílica será destruida en época carolingia (s. IX) remplazada por una iglesia más pequeña sobre la que se construirá la iglesia románica de San Lorenzo.

Las excavaciones emprendidas a raíz de unas obras en la iglesia pusieron al descubierto una estratigrafía compleja que evidenciaba sucesivas intervenciones. Se trata pues de un yacimiento musealizado que conserva los restos de la antigua basílica paleocristiana situada bajo la románica. La interpretación se desarrolla en tres áreas: una primera sala a pie de jardín que introduce el yacimiento, la evolución arquitectónica de la iglesia y la documentación histórica aunque no se introduce ninguna información en cuanto al tema central que van a vehicular los vestigios: el mundo funerario en la época paleocristiana. Se desciende por unas escaleras metálicas para acceder a la segunda área conformada por los restos, básicamente tumbas, los vestigios de la antigua basílica cruciforme y las sucesivas reformas posteriores. Es de destacar la presencia de la *solea*,



un espacio central contiguo al presbiterio que acogía a parte del clero. Por último se asciende de nuevo al nivel de entrada para acceder a la tercera área donde una serie de paneles narran diversos aspectos de las excavaciones, la restauración, los tipos de ajuares funerarios. La museografía es clásica a base de paneles, vitrinas, audiovisuales, gravas de colores y se encuentra en los dos niveles sin buena conexión entre ambos: arriba se hace referencia a lo romano y abajo a lo paleocristiano con un acceso estrecho y complicado. Importante es reseñar que a fecha del estudio la museografía estaba en proceso de revisión, dos vitrinas estaban vacías tras las medidas adoptadas a raíz de varios robos y el audiovisual se hallaba fuera de funcionamiento. Las piezas, básicamente lápidas, se exponen de manera que sean más comprensibles por el visitante, es decir se encuentran contra el muro en lugar de su lugar original en el suelo. Se completa la puesta en valor con la reconstrucción de algunos muros con bloques de polietileno gris que facilita la lectura (es el caso de la reconstrucción del perímetro de la *solea*), siempre mostrando su modernidad con respecto a los originales. Luz natural en el piso de entrada y penumbra en el subsuelo que se aprovecha con un juego de luces que resaltan el carácter funerario de los restos y acentúan algunos de ellos con focos directos que reproduce una atmósfera muy acorde con la función original. La arquitectura está adaptada y se muestra respetuosa con los restos ya que los protege y se diferencia de ellos, aunque el hormigón resulta chocante aún siendo “inocuo”, hecho que viene facilitado por los grandes ventanales que permiten un diálogo en integración con el parque que rodea el conjunto. ([appearfr.english-heritage.org.uk](http://appearfr.english-heritage.org.uk)).



Vista del ábside de la iglesia desde el piso superior de acceso

### **Cámara sepulcral de San Pedro y Pablo, Pécs, Hungría**

La cámara sepulcral de San Pedro y San Pablo en Pécs, Hungría, fue descubierta en 1782 y protegida desde entonces. El cubículo forma parte de un conjunto más extenso que constituye una necrópolis paleocristiana siendo la única que conserva cubículos de enterramiento en dos niveles y la primera representación pintada de la Virgen María. Por esto y por ser la necrópolis paleocristiana más antigua de Centroeuropa posee un alto valor simbólico. Los descubrimientos se suceden desde 1782 hasta las excavaciones recientes sacando a la luz toda una necrópolis con pinturas murales excepcionales. Ya en 1864 se realiza una primera cubierta protectora y una restauración de las pinturas que se restauran por segunda vez en 1939. En 2004 se reabre el sitio con una presentación renovada. Se trata de un yacimiento musealizado con centro de interpretación (en proyecto) donde se tratará la evolución de la ciudad como si de un museo de historia de la ciudad se tratase. La museografía está bastante limitada ya que falta espacio y los flujos de visitantes tienen que ser forzosamente reducidos por la estrechez del espacio disponible. Esta carencia se compensará con la construcción del centro de interpretación que además propondrá la musealización de otras cámaras sepulcrales en proceso de excavación.



Vista de la decoración de una de las cámaras a través de su estructura protectora, 2005

En los momentos de redacción de este trabajo la parte musealizada se circunscribe a la Cámara de San Pedro y San Pablo. El discurso gira en torno a la emergencia del cristianismo y su enorme influencia social, económica y cultural. Se muestra sobre paneles y folletos aunque el proyecto tiene en cuenta otros recursos más complejos.

Desde el punto de vista arquitectónico el proyecto tuvo en cuenta la integración del edificio que protege los restos con el entorno circundante. Los muros exteriores están hechos de vidrio y hormigón armado lo que permite la visibilidad del exterior y la techumbre que protege los vestigios está hecha en hormigón armado con orificio superior para dejar pasar la luz. El hormigón se ha teñido del color de los muros originales pero se diferencian claramente de lo antiguo por su textura.

([appearfr.english-heritage.org.uk](http://appearfr.english-heritage.org.uk))

## **4.2. Criterios de actuación más extendidos**

Vamos a exponer los criterios con respecto a los puntos siguientes: intervención directa sobre los restos, museografía y cubiertas.

### **4.2.1. Intervención directa sobre los vestigios arqueológicos**

Los criterios giran generalmente en torno a los principios básicos de la *Carta de Venecia* de 1964 y, sobre todo, de la *Carta del Restauro* de 1972. La Carta de Venecia en sus 16 artículos aprobados en el curso del II Congreso Internacional de Arquitectos y Técnicos de Monumentos Históricos, rige los principios básicos para la conservación y restauración de monumentos que giran en torno a: mínima actuación para mantener la conservación, reconstrucción sólo si es con materiales originales (y si hay añadidos modernos tienen que ser claramente diferenciables de los originales), reversibilidad, mantenimiento del contexto y reutilización del bien para usos sociales. La *Carta del Restauro* surge dentro del *Instituto Centrale del Restauro* y resulta ser un documento que amplía la Carta de Venecia con medidas más detalladas y operativas a aplicar no sólo sobre los monumentos históricos sino sobre “*todas las obras de arte de cualquier*

*época...que va desde los monumentos arquitectónicos hasta los de pintura y escultura, incluso fragmentados, y desde el hallazgo paleolítico hasta las expresiones figurativas de las culturas populares y del arte contemporáneo*". En este sentido prohíbe expresamente "adiciones de estilo o analógicas", "remociones o demoliciones", "traslado a lugares diferentes de los originales" (salvo por razón superior de conservación), "alteración de las condiciones... ambientales" y "alteración o eliminación de pátinas". Sí admite "adiciones de pequeñas partes accesorias de función sustentante y reintegraciones de pequeñas partes verificadas históricamente... determinando con claridad el contorno de las intervenciones, o bien adoptando material diferenciado aunque armónico", "anastilosis documentadas", y que toda actuación tenga carácter reversible, todo ello con la máxima prioridad de conservar los restos de manera óptima.

Los yacimientos musealizados desde el último cuarto del s. XX, algunos analizados previamente, se han adherido lógicamente a los principios enunciados, aunque con excepciones que ya hemos visto (Calafell). De esta manera en muchos casos se han eliminado antiguas restauraciones para devolver a los restos su apariencia original, o simplemente se han mantenido éstos tal cual han salido de las excavaciones con una mínima consolidación (Museu d'Historia de Barcelona). Este hecho se muestra especialmente en los casos donde hay una superposición abundante y se pretende mostrar las diferentes fases de ocupación como evolución histórica del lugar (Saint Laurent de Grénoble). Sin embargo cuando el mensaje a transmitir se quiere centrar en un determinado período se puede primar los vestigios de una época sobre los demás siempre y cuando los restos eliminados no sean de gran interés (artículo 11 de la *Carta de Venecia*).

Aunque en general el tratamiento de los restos se limite a la consolidación y discreta reconstrucción que facilite la lectura de los mismos, hay casos en los que la opción ha sido más agresiva llevándose a cabo una reconstrucción parcial o total con materiales y técnicas similares a las originales manteniendo los principios de inocuidad hacia los vestigios originales, resistencia, diferenciación y reversibilidad (Calafell). En estos casos la reconstrucción se basa en los criterios de la arqueología experimental no en los arquitectónicos lo que comporta una investigación sobre las técnicas de construcción (Anejo A, A.9 de la *Carta del Restauro*): se utilizan materiales no agresivos y documentados en la excavación, se realiza la excavación previa completa de

los sectores a reconstruir, se realiza una evidente diferenciación entre las partes originales y las reconstruidas y se asegura una reversibilidad del proceso.

Otra opción cuando se quieren conservar los vestigios de diferentes épocas sin perjudicar la lectura de los mismos es la de recrear los muros con morteros de diferentes colores para cada época, así como la utilización de gravas de colores que faciliten la lectura de los diferentes espacios.

Los elementos estructurales modernos imprescindibles tienden a ser disimulados por medio de la matización de luces, colores, texturas, que ayuden a que pasen “desapercibidos” en la medida de lo posible.

Aunque ambas Cartas admiten como posibilidad la reutilización de los monumentos para usos modernos “no... incompatibles con los intereses histórico-artísticos” (artículo 5 de la *Carta de Venecia* y anejo B, B.3 de la *Carta del Restauro*) es cierto que aún habiendo ejemplos notorios, como por ejemplo la continuada utilización de los teatros clásicos para espectáculos modernos, las tendencias actuales tienden a favorecer el valor patrimonial de monumento a ser contemplado y apreciado sobre su utilidad práctica (Teatro de Cartagena).

#### **4.2.2. Museografía**

La museografía ha sufrido grandes cambios en los últimos años. De montajes clásicos basados en recursos tradicionales como los paneles explicativos, la exposición de piezas originales y los recorridos únicos, se han ido introduciendo progresivamente elementos novedosos o aún utilizando recursos tradicionales, éstos reciben un tratamiento novedoso en sus textos e ilustraciones. En este sentido el criterio fundamental en torno al cual se articula la museografía es el mensaje a transmitir basado en una rigurosa investigación arqueológica. Los paneles ahora son más visuales, con textos menos densos e información mejor jerarquizada y adaptada, más ilustraciones y reconstrucciones en 3D que evitan actuaciones más agresivas sobre los restos sin menguar la comprensión del conjunto. Hay veces que una museografía impactante, que combine elementos tradicionales tratados de manera innovadora al ponerlos en un contexto de reconstrucciones de ambientes y narraciones en 3D y otros TICs muy sofisticados que provoquen un efecto “inmersión” en el visitante, pueden caer en el riesgo de robar protagonismo a los propios restos por lo que hay que hacer un balance en las decisiones que eviten esta posibilidad. Aplicar soluciones imaginativas que aúnen

conservación del patrimonio con accesibilidad y comprensión de los visitantes (como la “burbuja” de la Cueva de Gáldar) pueden solucionar esta paradoja que rodea al patrimonio: conservación de los restos ofreciendo máxima accesibilidad. Cada vez más se instala la cultura de la participación del visitante como agente de su propio aprendizaje con lo que los manipulativos van cobrando mayor importancia y protagonismo (Azuar, Mickla, 2009).

La musealización gira en buena parte también en torno a la construcción de centros de interpretación, muchos de ellos con piezas originales, y museos de sitio que contextualizan los vestigios y permiten mostrar visiones de conjunto y utilización de nuevas tecnologías imposibles de implementar sobre el terreno. En este sentido es muy útil remarcar que la iluminación puede constituir un elemento de interpretación de primer orden (Museu d'Historia de Barcelona) así como un buen audiovisual, elemento hoy en día de recurso « obligado » en estos equipamientos. Las pasarelas son una solución relativamente antigua pero eficaz que permite la conservación de los vestigios y el acceso directo a los mismos por parte del público. Se pueden adaptar a cada circunstancia, sean con suelo transparente para permitir la visión bajo ellas, de madera, metal, sobre pilares o muretes presentándose como una solución adaptada que además vehicula el recorrido de visita y el mensaje funcionando como soporte de otros recursos.

Por último hay que destacar el enorme avance desarrollado en temas de dinamización y difusión de los contenidos. Para ello se ha generalizado la concepción y desarrollo de programas públicos y educativos que abarquen un número cada vez más elevado de usuarios adaptando los programas a las necesidades, tanto curriculares como de ocio, de los diferentes tipos de público.

#### **4.2.3. Cubiertas**

La progresiva sensibilización de los arquitectos hacia el patrimonio arqueológico y la colaboración de equipos pluridisciplinares en los proyectos, ha permitido que se vayan encontrando soluciones más adaptadas a las necesidades reales de los yacimientos, tanto en la conservación de los vestigios como en las necesidades de la museografía, los flujos de público y la propia gestión del equipamiento.

Los criterios básicos giran en torno a conceptos como ligereza, liviandad, adaptación a la topografía, estética atractiva y singular, empleo de técnicas y materiales modernos que en muchos casos favorecen la instauración del nuevo equipamiento como

*landmark* o referencia monumental en el medio en el que se integra (como por ejemplo la polémica cubierta del Museo del Foro de Caesaraugusta). Es además la asunción de este nuevo concepto, el de integración, por un lado de los restos en el entorno construido para protegerlos y por otro la de la cubierta en el entorno circundante, lo que ha provocado una reflexión más matizada a la hora de elegir las soluciones más adaptadas cuyos resultados pueden ser discutibles, en especial en cuanto a integración en el entorno, urbano o rural, se refiere.

La Villa del Casale en Piazza Armerina, Sicilia, muestra una solución innovadora y arriesgada cubriendo la práctica totalidad de la superficie de la villa con una estructura de cristal que reproduce las formas arquitectónicas del edificio antiguo en una reconstrucción conceptual de volúmenes. El efecto desde el aire es bello e impactante (ver pág. 68) y aunque protege los famosos mosaicos que la pavimentan, las temperaturas que se pueden llegar a recoger en el interior en pleno verano ensombrecen los logros de esta cubierta.

La estructura que cubre el poblado y la cueva de Gáldar se adapta a la inclinación de la ladera donde está enclavada. El interior favorece la contemplación diáfana de los restos por sus escasos soportes (posible arquitectónicamente por su liviandad). Exteriormente, su techumbre lisa de color claro intenta integrarse entre el caserío que la rodea, como si de un invernadero próximo a los cultivos circundantes se tratase pero sin dejar de ser chocante.



Cubierta de la Cueva Pintada de Gáldar. [www.cuevapintada.org](http://www.cuevapintada.org), febrero 2010.

La cubierta de la Villa de Materno en Carranque recoge también el interés por la diafanidad interior que permite la contemplación de los restos libre de obstáculos. En el exterior, la estructura se cierra con un muro corrido a media altura construido con bloques de cemento; esto y el hecho de encontrarse aislada en mitad del valle del Guadarrama sin edificaciones próximas parece acentuar una cierta imagen de hangar de aeropuerto, imagen matizada por la decoración de alegres y llamativos motivos pintados sobre dicho muro que recuerdan los mosaicos.



Cubierta de la Villa de Materno, Carranque. [www.turismocarranque.com](http://www.turismocarranque.com), marzo 2010.

La Villa Romana de La Olmeda, Valladolid, recientemente inaugurada, presenta una solución mucho mejor integrada ya que la apariencia de nave o hangar se evita en el exterior con un zócalo de hormigón teñido de blanco sobre el que se instala una estructura metálica enrejada de color óxido que matiza las formas de la techumbre y deja una estructura más compacta que a su vez permite mayor protección contra los agentes climáticos e instalaciones más lujosas en su interior así como un mayor control de la luz natural (gracias también a la envoltura de policarbonato traslúcido). En el interior la techumbre ha optado por una solución en bóveda “enrejada”, una cubierta reticular de acero que recuerda los casetones clásicos. Los colores de integran en el entorno de chopos y tierras de labor.





Villa de La Olmeda, exterior e interior. [www.villaromanalaolmeda.com](http://www.villaromanalaolmeda.com), febrero 2010

Como veremos con más detalle en el capítulo VI, la cubierta del Teatro de Caesaraugusta presenta una solución de gran éxito ya que aúna la protección de los restos con su respeto, subrayando la espectacularidad del teatro sin robarle protagonismo a los vestigios. Además se ha tenido en cuenta que su altura corresponda con la altura original del graderío lo que permite abrirlo a su contemplación desde las casas circundantes y así dar un paso más allá en su integración urbana.



El Teatro de Zaragoza y su cubierta. [www.losviajeros.com](http://www.losviajeros.com), febrero 2010

### 4.3. Decálogo de Principios para una buena musealización

A modo de cierre de este capítulo y a la vista de las prácticas que hemos repasado en los puntos anteriores, puede ser útil hacer un recordatorio de buenas prácticas a la hora de crear y poner en funcionamiento un proyecto de musealización. Las hemos resumido en diez principios necesarios:

**1. Principio de seguridad y conservación de los vestigios.** Es éste el principio a partir del cual son posibles los demás. Sin vestigios no hay musealización, eso es obvio (en algunos casos es la perspectiva de su musealización la que los salva de la destrucción). Por lo tanto es de importancia capital que la intervención arquitectónica y museográfica respete la integridad de los vestigios y asegure la conservación preventiva de los mismos, controlando las condiciones físicas de humedad, luz y temperatura, la afluencia de visitantes y su impacto sobre la conservación de los restos así como su protección ante desastres y actos vandálicos.

**2. Principio de rigor y pertinencia de contenidos.** La traducción de los contenidos científicos, reflejada en la museografía y los programas públicos y educativos, debe ser fiel a la veracidad científica y su desarrollo debe ser pertinente, es decir no debe desviarse de los temas directamente relacionados con los vestigios y su

mensaje. En paralelo a este rigor disciplinar se debe velar también por el rigor en la transposición didáctica que nos lleva al tercer principio.

### **3. Principio de accesibilidad intelectual o comprensión de esos contenidos.**

Junto al número 1 éste es un principio básico pues, como ya hemos dicho, el objetivo central de una buena musealización es transmitir, interpretar, de la manera más clara posible una serie de vestigios más o menos coherentes para que el visitante, sea del tipo que sea, pueda comprender y así valorar los restos que está visitando. El hecho de que la demanda y el interés social por la arqueología y el patrimonio hayan desplazado los valores formales y más puramente técnicos de los vestigios en favor del significado y la contextualización de los mismos, está provocando un cambio de mentalidad en el seno de la disciplina. Un cambio necesario y lógico a tenor de los tiempos de “democratización” de la cultura. Democratización, no vulgarización (que no es lo mismo que divulgación como hemos visto), ni banalización. Sin embargo, a pesar de todo, hay una serie de prácticas, desgraciadamente todavía habituales en algunos medios disciplinares, que hay que evitar a toda costa. Por ejemplo: no explicar, dando por supuesto el conocimiento de términos, objetos y conceptos científicos. El público no es estúpido, simplemente no está familiarizado ni tiene por qué comprender conceptos o la jerga propios de la disciplina, no tiene por qué saber lo que es una *fíbula*, una *fullonica* o una *fusaiola*, es nuestro deber el hacérselo accesible para que en la medida de lo posible lo puedan integrar en su universo. De hecho está haciendo la visita en un afán por conocer y comprender, facilítémosle la tarea. Evitaremos sentimientos de “no estar a la altura” o aún peor, de rechazo hacia la disciplina. Resulta a todas luces inaceptable que en pleno siglo XXI se sigan haciendo equipamientos y exposiciones arqueológicas elitistas, mayormente destinadas a expertos, con las típicas cartelas ininteligibles, con informaciones técnicas que no se explican, sin ilustrar usos de objetos en desuso y totalmente ajenos a la cultura del visitante. Con un poco de sensibilidad, interés e inteligencia se pueden hacer museografías interesantes para expertos y accesibles y adaptadas para público general sin perjuicio de los contenidos. No olvidemos además que el visitante es, en su mayoría, también contribuyente, y hoy en día no se sostiene el hecho de utilizar fondos públicos en el montaje de un equipamiento que sólo va a ser comprendido por unos pocos, o que sirve de mero lucimiento del político o el comisario de turno. Es pues también una cuestión de respeto hacia el público, respeto a su

inteligencia y a su bolsillo. Se necesita que la modernización, este cambio de mentalidad que mencionábamos, cale aún más en muchos profesionales de la arqueología (y del arte) para que esto no se siga repitiendo y lo antiguo no sea identificado con anticuado.

Dentro de este principio podemos incluir un primer “sub-principio” denominado **Principio de adaptabilidad del mensaje y los recursos museográficos a diversos tipos de público**. Dentro de esa labor de mediación en la transmisión de los contenidos disciplinares, hay que tener en cuenta la necesidad de llegar a los diferentes tipos de público (que conoceremos al hacer la evaluación de audiencias correspondiente, sea sobre público potencial o real) de manera que elijamos y adaptemos el tono y nivel de lenguaje empleado, los distintos recursos museográficos y los programas públicos y educativos. Siendo conscientes de la gran afluencia de público escolar, los responsables de la Casa de Hippolytus han desarrollado (posteriormente al presente estudio de la museografía y de públicos) una cartelería nueva, paralela a la existente, destinada a este tipo de público, donde se exponen los mismos conceptos pero adaptados bajo la forma de un cómic.

En este mismo epígrafe podríamos añadir un segundo sub-principio denominado **Principio de claridad de los mensajes y del discurso expositivo**, es decir, no ya asegurar que el mensaje y los conceptos sean inteligibles, sino que además el discurso sea expuesto de una manera clara, ordenada y fácil de seguir.

Para terminar mostrar un tercer sub-principio denominado **Principio de jerarquización de los mensajes**, que quiere decir tanto diferenciar lo principal de lo accesorio o anecdótico como jerarquizar esta información también en distintos niveles de profundización, dando así al visitante la opción de hacer una lectura más superficial o más profunda de la exposición en función de su interés y de su tiempo. En la Crypta Balbi, los responsables idearon un tipo de paneles donde se presenta un primer párrafo de texto en caracteres mayores y negrita, de carácter más general, y un texto más amplio en caracteres más pequeños, sin destacar, para quien quiera ampliar ese tema, como si de un artículo periodístico se tratara.

Promover una concienciación y por ende una mayor protección de nuestro legado arqueológico pasa por hacerlo comprensible y valorable, haciendo partícipe al visitante de la dinámica arqueológica, de las hipótesis y dudas derivadas de la

investigación, descriptando una disciplina con un enorme atractivo y potencial para la ciudadanía.

**4. Principio de protagonismo de los vestigios y su mensaje.** Como elementos centrales de la musealización, los vestigios deben ser puestos en valor de manera que no pierdan ese protagonismo en favor de la arquitectura que los enmarca, de los elementos museográficos que los hacen más comprensibles, o de la estética que los adorna, ya que éstos son los medios y no el fin de la musealización. Es decir, no se puede tomar como pretexto los restos y lo que representan para montar un equipamiento más parecido a un parque temático que a un yacimiento musealizado.

**5. Principio de dinamismo y variedad** en la elección de contenidos a transmitir y de recursos museográficos seleccionados como medio de esa transmisión, es decir no limitarse en la selección de temas que el yacimiento puede ofrecer ni abusar de un tipo de recurso museográfico. Tratemos de evitar esos equipamientos monotemáticos con pocas ideas desarrolladas, esos otros que más parecen un libro pegado a las paredes por la ingente cantidad de textos, o aquellos que nos recuerdan más a una tienda de ordenadores.

**6. Principio de seguridad y confort del visitante.** Tener en cuenta que las instalaciones implantadas no sólo protejan los restos sino que también aseguren la realización de la visita sin riesgos para los visitantes y de la manera más confortable. En este sentido es de gran importancia el establecimiento claro de la circulación de visitantes y de los diferentes recorridos del equipamiento que enlaza con los principios 3, 4 y 5.

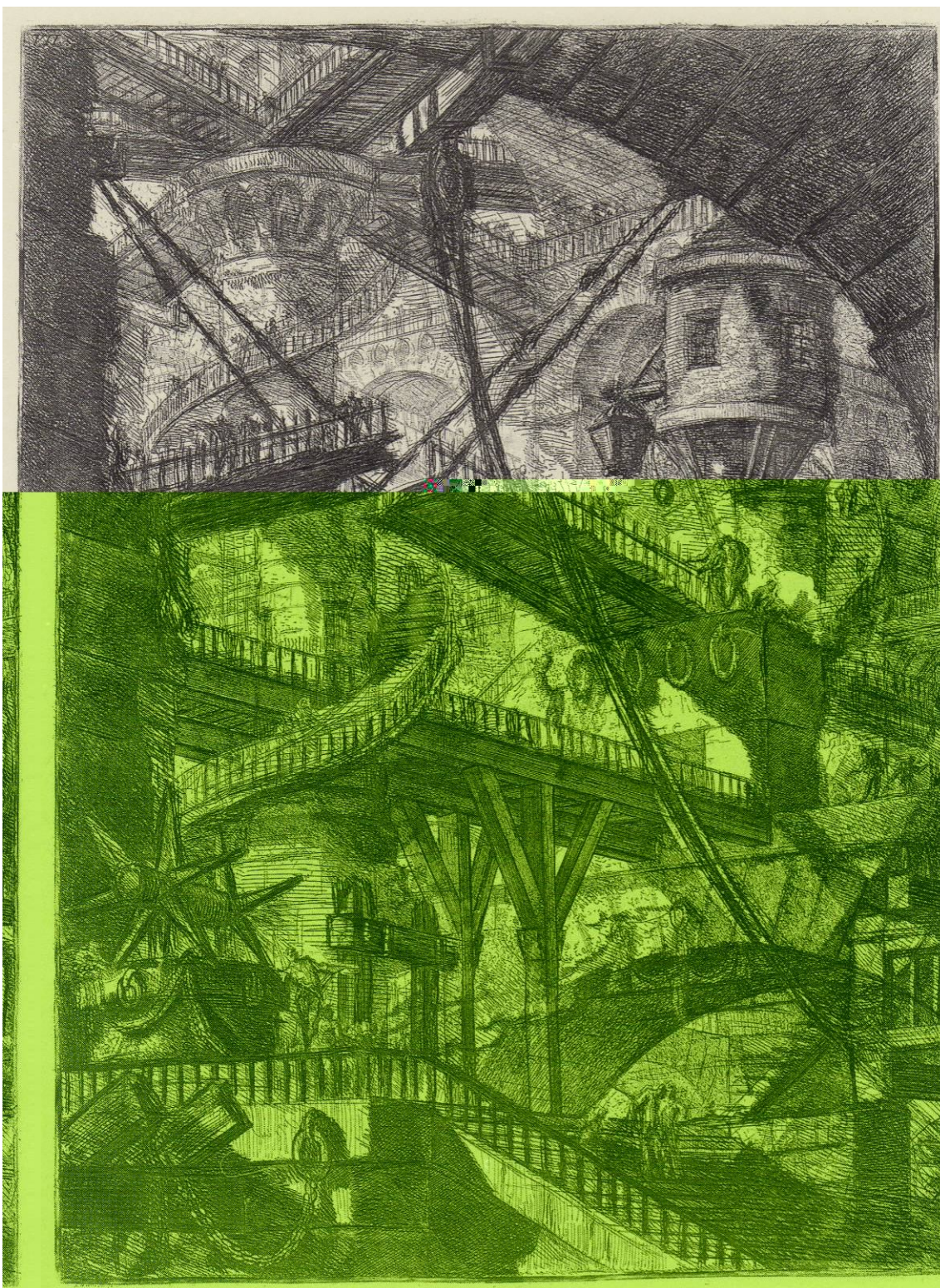
**7. Principio de sostenibilidad económica.** No se trata de que el equipamiento sea obligadamente rentable económicamente mediante la venta de entradas, recuerdos o merchandising, alquiler de instalaciones o celebración de espectáculos (¡si lo es, mejor aún!), sino que el coste de las instalaciones y su mantenimiento general puedan ser asumibles con los medios de que se dispone, sean subvenciones, patrocinio, ventas, donaciones, etc. Recordemos el caso del Rose Theatre y la imposibilidad de mantenimiento de sus costosas instalaciones.

**8. Principio de integración**, con una doble vertiente: por un lado **física**, es decir, de una parte una integración “interna” de los vestigios arqueológicos en el entorno museográfico y arquitectónico que se ha creado para ellos, y de otra una integración “externa” de su arquitectura en el entorno urbano de la ciudad que los alberga. Por otro lado una integración **social y cultural** de los vestigios y de su mensaje con las expectativas, intereses y valores de la ciudadanía.

**9. Principio de la no manipulación de contenidos en favor de intereses sectarios o partidistas**, principio en algunos casos utópico pero necesario si queremos funcionar con un mínimo de ética profesional. No pretendemos abrir aquí un debate sobre la imposibilidad (y poca idoneidad) de tener una visión aséptica de la historia. En ese sentido resulta bastante difícil, y discutible, impedir una cierta ideologización de los contenidos; al fin y al cabo las escuelas de investigación están sometidas a las diferentes corrientes de pensamiento de la sociedad donde nacen y se desarrollan. Sin embargo, eso no invalida el respeto a los resultados científicos desde el mantenimiento de unos valores, deontología y ética profesionales.

**10. Principio de unidad estética**. Una vez que se ha decidido dar al yacimiento una museografía con una estética determinada es conveniente mantener esa unidad en todas las áreas del mismo convirtiéndola, si es posible, en parte de la imagen de marca del equipamiento, de manera que en todos los elementos museográficos, de comunicación y difusión (paneles, trípticos, programas, textos de sala, banderolas, membretes, etc) esa imagen sea reconocible y valorable, sin olvidar que el equipamiento debe mostrar en la dignidad de sus instalaciones arquitectónicas y museográficas, la dignidad de los vestigios que alberga e interpreta.

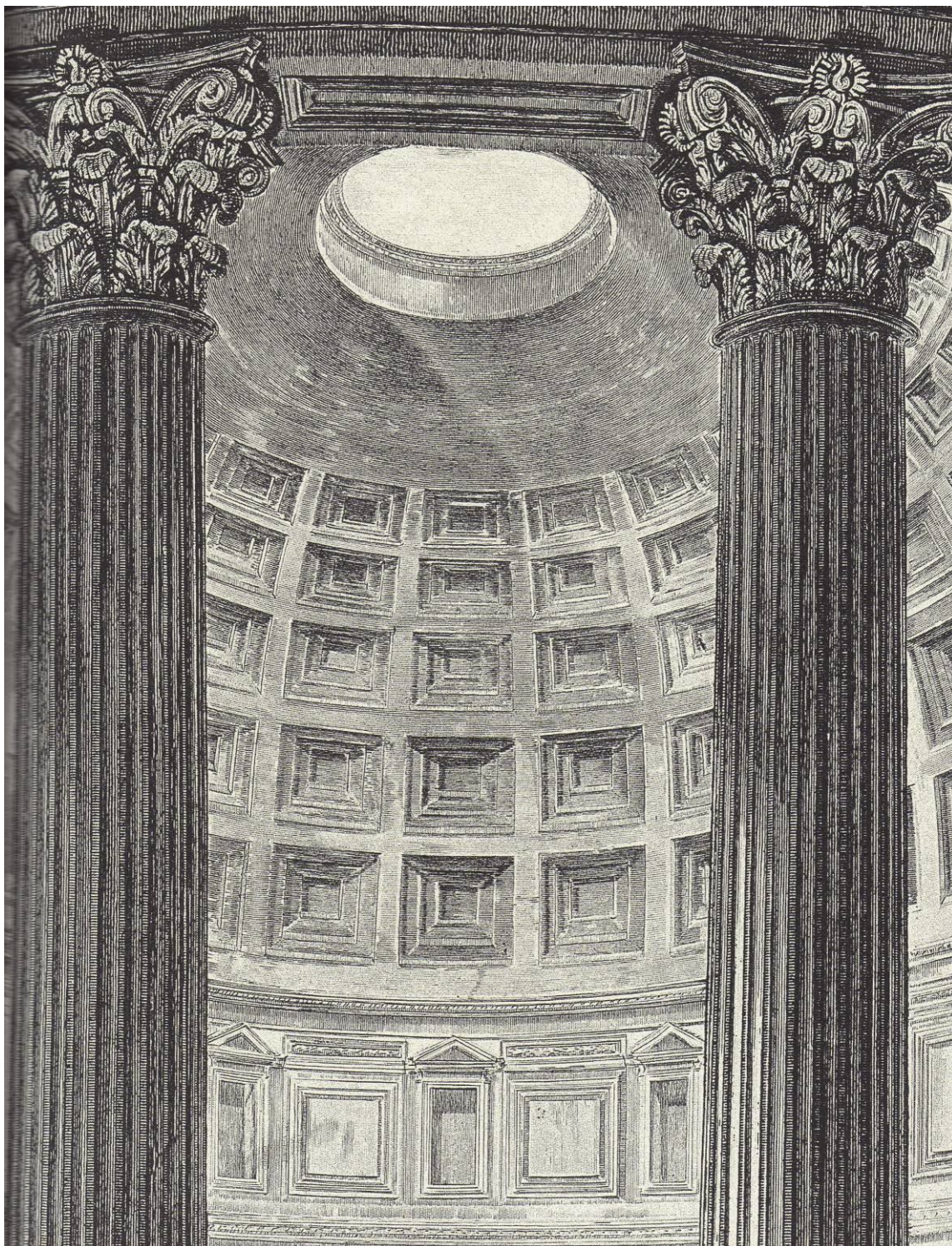
Que duda cabe de que los límites entre unos y otros deben estar ponderados siendo conscientes a su vez de la existencia de solapamientos y sinergias de unos principios con otros que los hacen también complementarios. Finalmente, no hay que olvidar el peso del presupuesto sobre las decisiones que afectan a todos y cada uno de ellos que, a fin de cuentas, hace primar a unos sobre otros.







**SEGUNDA PARTE: LA MEDICIÓN DEL IMPACTO  
CULTURAL: METODOLOGÍA Y ESTUDIOS DE  
CASO**



## CAPÍTULO V. LA MEDICIÓN DEL IMPACTO CULTURAL

### 5.1. Aproximación metodológica

En el presente estudio se han utilizado técnicas metódicas de naturaleza empírica. De una manera operativa se pueden subrayar tres claves del método : se han utilizado de manera complementaria los análisis cualitativos y también cuantitativos, se ha evitado la herramienta única, y se han utilizado los análisis complejos. El análisis cualitativo es esencial para el establecimiento de analogías y el cuantitativo para la realización de análisis transversales donde numerosas variables se ponen en juego. El cuestionario y la entrevista como herramienta casi única de análisis ha mostrado sus límites en otros muchos estudios de carácter patrimonial de manera que se han introducido otras técnicas que completan el análisis del impacto. Finalmente las tareas pueden ser simples o complejas independientemente de que el análisis sea simple o complejo no habiendo una relación directa entre un nivel y el otro. Es importante por ello insistir sobre la capacidad de los análisis complejos y de las interacciones entre los resultados. Generalmente se dice que « no hay herramientas buenas o malas sino apropiadas o inapropiadas para el problema » (Asensio & Pol et al., 2005). También a lo largo de la investigación hemos podido constatar que «no hay herramientas buenas o malas sino bien o mal aplicadas » . A menudo la buena aplicación es vital para la obtención de resultados fiables, por ejemplo es fácil diseñar un cuestionario que muestre siempre opiniones positivas o por el contrario quejas. Las tareas empleadas abarcan un abanico de tipos de herramientas que permiten enfrentarse a una complejidad cuantitativa considerable de las dimensiones estudiadas. Tenemos tres tipos cada uno con sus propias limitaciones :

- Tareas de observación
- Tareas de autoinforme
- Tareas cuasiexperimentales (enmascaradas)

No hay que olvidar que los estudios realizados son fundamentalmente una prospección metodológica que no busca una representatividad estadística de los resultados. Sin embargo, para mantener la lógica interna de los estudios empíricos, se ha

llegado a niveles de muestra suficientes como para ofrecer unos resultados fiables orientativos. Siguiendo la lógica de la metodología utilizada, comenzamos con un análisis cuasiexperimental de tipo empírico caso por caso y después abordamos un análisis analógico entre los casos estudiados.

Debemos recordar la gran carga cuantitativa de estas herramientas que forman parte de una amplia batería de herramientas de corte más cualitativo (como el cuestionario delphi mencionado, los focus group, etc) aplicadas en el contexto del mencionado proyecto europeo APPEAR (*Accessibility Projects Sustainable Preservation and Enhancement of Urban Archaeological Remains*) en áreas de conocimiento complementarias como la arquitectura, la politología, la conservación o la museografía.

### **Variables**

Las hay de dos tipos: independientes, es decir, inherentes al yacimiento y que no se pueden modificar para realizar el estudio; y dependientes, es decir, modificables. Las independientes se pueden agrupar en:

- Aproximación disciplinar/arqueológica o la importancia científica e histórica del yacimiento.
- La situación geográfica, el contexto y su implicación en la comunidad, la ciudad y los alrededores.
- La musealización desde el punto de vista de la intervención arquitectónica : las cubiertas, los accesos, los recorridos, etc.
- La musealización desde el punto de vista de la museografía : los recursos museográficos
- Y por último las variables de tipo museológico relativas a la planificación y a la gestión de la musealización de los vestigios, los públicos, los programas, etc.

Las variables dependientes se pueden reagrupar en los siguientes niveles:

- Impacto sociocultural y económico sobre la comunidad, la ciudad y sus alrededores,
- Impacto patrimonial, sobre la oferta global y sobre la patrimonial,
- Impacto cognitivo sobre los visitantes,
- Impacto afectivo sobre los visitantes.

Precisamente la existencia de las variables independientes hace de este trabajo un estudio cuasi-experimental, es decir, el hecho de no poder modificar las variables

independientes (no podemos quitar las cubiertas, cambiar el emplazamiento de un yacimiento o su presupuesto para ver si funciona mejor, por ejemplo) impide la realización de un estudio plenamente experimental. Desde esta perspectiva de estudio cuasi-experimental **las hipótesis se establecen en forma de objetivos y revisten más un carácter de expectativas (más descriptivas y explicativas) que de hipótesis.**

## 5.2. Criterios de selección de los yacimientos objetos de estudio

Los yacimientos seleccionados para este trabajo lo han sido dentro de los que se estudiaron en el proyecto APPEAR que ya hemos comentado. Este proyecto había establecido unos **criterios generales** de partida que se adaptaban mejor al tratamiento de la problemática de la musealización de yacimientos arqueológicos y que se resumieron en tres:

- a) **Que el yacimiento se encuentre en medio urbano**
- b) **Que esté completa o parcialmente cubierto**
- c) **Que haya una cierta representatividad geográfica europea**

Para realizar nuestro estudio de evaluación de audiencias y de impacto cultural de manera óptima necesitábamos además los siguientes **criterios específicos**:

- d) **Apertura del yacimiento al público desde un cierto tiempo atrás.**
- e) **Musealización del yacimiento** para poder estudiar los objetivos establecidos y poder así comparar los resultados e incluso proponer líneas opcionales que puedan ser tenidas en cuenta por los responsables a la vista de esos resultados.
- f) **Criterios lingüísticos.** Teniendo en cuenta la naturaleza de las técnicas a utilizar donde el discurso del público y de los profesionales es la base del análisis, era aconsejable el **dominio**, o al menos la comprensión, **de las lenguas de los países donde se encuentran los yacimientos**: español, francés e italiano, e inglés en caso de aclarar ciertos matices.
- g) Grado de accesibilidad y **comunicación con los responsables de los yacimientos.** Para garantizar el buen desarrollo del trabajo hacía falta un contacto directo y cordial con los responsables de los yacimientos y que éstos estuvieran dispuestos a colaborar con el estudio.

- h) **Integración del yacimiento en un recorrido que reúna otros hitos culturales**, por la riqueza de un estudio que contemple esta interconexión como conjunto monumental dentro de la ciudad y no que contemple los yacimientos como puntos aislados del entramado cultural de la ciudad.
- i) **Existencia de programas públicos y educativos** más o menos sutiles (no obligatorio).
- j) **Utilización de un abanico diverso de técnicas de estudio a aplicar.**
- k) Por último un criterio específico para la tesis: **homogeneidad en cuanto a la época de los vestigios**, eligiéndose la época romana por su marcado carácter europeo, base común de la historia de la mayoría de países del continente.

Teniendo estos criterios en mente optamos por elegir los siguientes yacimientos:

- La « **Ruta de Caesaraugusta** », Zaragoza, España, con los cuatro enclaves que la componen: El Foro, el Puerto Fluvial, las Termas Públicas y el Teatro, todos de época romana.
- La « **Casa de Hippolytus** », primer hito visitable del futuro Parque Arqueológico de la Ciudad Romana de Complutum, Alcalá de Henares, España. Época romana tardoantigua.
- La « **Domus des Bouquets** » de la antigua ciudad de Vesunna, Périgüeux, Francia. Época romana.
- La « **Crypta Balbi** », Roma , Italia. Época romana, tardoantigua y medieval.

Los resultados del resto de yacimientos que fueron objeto de estudio desde el punto de vista del impacto cultural y de la museografía en el proyecto APPEAR, es decir, el Rose Theatre, Londres, Reino Unido (Renacimiento), la Iglesia de San Lorenzo, Aosta, Italia (Paleocristiano), el Coudenberg, Bruselas, Bélgica (Edad Media-Renacimiento), y la Cripta de San Pedro y San Pablo, Pécs, Hungría (Paleocristiano), pueden consultarse en la página web del proyecto en [www.in-situ.be](http://www.in-situ.be).

### 5.3. Objetivos

Se pretende medir sobre la ciudadanía ocho bloques de objetivos:

- 1-. El **grado de satisfacción** del visitante producido por la visita al enclave arqueológico. Este aspecto de impacto directo en el público tiene a su vez dos grandes dimensiones, la satisfacción absoluta y la relativa: una es la opinión en términos absolutos valorando las diferentes características del sitio, su funcionamiento y sus servicios; y la otra sería la de la opinión relativa respecto a las visitas a otros yacimientos o equipamientos asimilables de la ciudad o de fuera.
- 2-. El **grado de expectativas** que se genera en los visitantes antes de la visita al yacimiento mediante la comunicación externa, sobre la base de las expectativas generales: sus características, así como la satisfacción que produce su cumplimiento o por el contrario su incumplimiento.
- 3-. El **grado de valoración del impacto afectivo y actitudinal** producido por el contacto con el yacimiento.
- 4-. El **grado de impacto cognitivo** producido por la comprensión o incomprensión del mensaje y la adquisición de conocimiento producido.
- 5-. El **grado de uso del yacimiento** medido en términos de recorridos y comportamiento desarrollado durante la visita a la exposición por parte de los visitantes, medido en términos de observación de su comportamiento durante la visita a la exposición.
- 6-. El **grado de legibilidad del yacimiento en el entramado urbano**, es decir, la imagen que tiene el público de la posición del sitio dentro de la red urbana. Este objetivo está matizado en tres parámetros: la percepción estética del sitio en su entorno y con su cubierta, la localización espacial en la ciudad y el barrio, y los aspectos formales, es decir, la adaptación de estos aspectos al objetivo por el que fueron así diseñados más allá de simples valoraciones estéticas.
- 7-. El **grado de identidad del público hacia el yacimiento**, es decir, el sentimiento de pertenencia hacia el sitio y lo que representa dentro del bagaje cultural y personal del visitante. También está matizado en dos parámetros: la relación del sitio con los otros elementos patrimoniales de la ciudad, y su relación con otras épocas relevantes de la misma, opiniones y expectativas del ciudadano.

- 8-. El **grado de impacto del yacimiento sobre la imagen de la ciudad**, dividido a su vez en tres parámetros: la **sensibilización** hacia el patrimonio, la **identificación** y la opinión sobre algunos aspectos de la conservación y la **medición de los cambios económicos percibidos** tras la apertura del yacimiento.

A lo largo del trabajo, estos objetivos han estado agrupados en dos grandes bloques según tengan que ver con la percepción de los impactos dentro del yacimiento (1-5) y fuera del mismo (en el entorno urbano) (6-8).

#### **5.4. Herramientas. Técnicas utilizadas en este estudio**

De acuerdo con los objetivos planteados se diseñaron un conjunto de técnicas que permitieran establecer mediciones fiables. Además, se tuvieron en cuenta una serie de restricciones sobre las medidas que permitieran una aplicación fácil, en términos de personal no especializado, y económicas, en términos tanto absolutos (material, espacio ...), como relativos (personal ...), así como una interpretación sencilla y unívoca. Se mantuvo igualmente un balance entre técnicas de probada eficacia en contextos de aplicación asimilables, especialmente las que provenían del campo de la evaluación de exposiciones y los estudios de visitantes (Asensio & Pol et al., 2005) y un conjunto de técnicas novedosas y originales diseñadas específicamente para este tipo de problemas, en particular las adaptadas de un trabajo anterior del equipo del Laboratorio de Interpretación del Patrimonio de la Universidad sobre la evaluación del proyecto sobre las ciudades históricas y patrimonio de la humanidad (ver también Pol, 2001; Pol & Asensio, 2001).

Finalmente las técnicas utilizadas fueron las siguientes:

<u>Objetivos</u>	<u>Parámetros</u>	<u>Técnicas</u>
1-. Satisfacción	absoluta del enclave relativa con otros sitios	Autocuestionario Escala de valoración







2-. Expectativas	expectativas previas	Cuestionario de expectativas
3-. Impacto afectivo	actitudes y emociones	Diferencial semántico
4-. Impacto cognitivo	comprensión / aprendizaje	Cuest. adquisición conocim.
5-. Conducta visita	recorridos y uso	Observación
6-. Legibilidad	percepción estética	Cuestionario de integración
	localización espacial	«
	aspectos formales	«
7-. Identidad	relación con otros sitios	Escala de preferencia
	relación con otras épocas	Registro de ident. cultural
8-. Impacto	sensibilización patrimonial	Dilema
	identificación conservación	Escala de actitudes
	percepción económica	Cuest. impacto económico

Las tareas propuestas plantean un abanico que si bien no agota todas las posibilidades de evaluar el impacto cultural, sí permite dar una respuesta profunda de su complejidad y aportar resultados operativos y aplicables, claves tanto para los procesos decisionales como para la gestión general de proyectos de musealización.

Pasamos a describir más en detalle cada una de estas herramientas (ver anexos con todas las técnicas utilizadas en cada uno de los yacimientos estudiados):

**Auto-cuestionario (cuestionario auto-administrable) de impacto y perfil.** Se trata de una tarea de autoinforme. Expresa el grado de satisfacción y la opinión del visitante sobre diferentes aspectos de la exposición (montaje, audiovisuales, textos, horarios, etc) mediante opciones cerradas, y muestra sus preferencias dentro de la misma con preguntas abiertas y cerradas (sobre ausencias detectadas, orientación, fuentes de información, modo de la visita y perfil psicográfico).

Su opinión es muy importante para mejorar nuestra institución.  
Por favor, conteste el siguiente cuestionario anónimo, marque en los círculos con una (X). Muchas gracias.

¿Qué le ha parecido...?	 MUY MAL	 MAL	 BIEN	 MUY BIEN
• en general, todo el yacimiento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
• en general, las piezas, la colección	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• la disposición y presentación, el montaje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• el vídeo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• la información escrita, los textos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• las áreas de descanso, zonas con bancos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• los accesos, la entrada, la taquilla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• el precio	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
• el horario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• la tienda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

De todo el yacimiento, ¿qué le ha gustado más y por qué?

¿Qué ha echado en falta que le hubiera gustado encontrar?

¿Se ha sentido perdido en algún momento de la visita?

¿Cómo se enteró de la existencia del yacimiento?

guías turísticas     carteles     trípticos     artículos prensa  
 radio     TV     WEB     publicidad directa  
 amigos     por casualidad     familia     otros, ¿cuáles?

¿Por qué ha venido a ver este yacimiento?

Con esta ocasión, ¿cuántas veces ha visitado este yacimiento?

Si ya lo había visitado, ¿por qué ha vuelto?

¿Ha participado en alguna de estas actividades del yacimiento?

visita normal     talleres niños     visitas guiadas     conferencias  
 otras actividades ¿cuáles?  
 exposiciones temporales, ¿cuáles?

Edad \_\_\_\_\_ Profesión habitual \_\_\_\_\_ Lugar de residencia \_\_\_\_\_

Estudios realizados \_\_\_\_\_

Ha realizado la visita:  sólo     acompañado de \_\_\_\_\_ personas

pareja     amigos     familia     alumnos     niños de edades de \_\_\_\_\_

Si tiene algo más que añadir, comentarios, sugerencias... use el dorso de la hoja.

EC funded Research Project  
 FP5, Energy, Environment and Sustainable Development, Key Action 4 : City of Tomorrow and Cultural Heritage,  
 I.2.3. : Foster integration of cultural heritage in the urban setting

**Escala de valoración de yacimientos arqueológicos.** Expresa las referencias arqueológicas del visitante y el grado de satisfacción de la visita en comparación con esas referencias. Se trata de situar los yacimientos arqueológicos que el visitante conoce en una escala de preferencia del 10 al 1 (donde el 10 es el mejor valorado y el 1 el peor), explicando el porqué o porqués de esta puntuación. Entre ellos posicionará el yacimiento visitado. De esta manera conoceremos el universo de referencias arqueológicas del visitante que le permite posicionar el yacimiento. Esta tarea fue ligeramente modificada tras la realización del estudio piloto previo. Se vió que la muestra tendía a dar el 10 al mejor valorado (cuando nosotros proponíamos dar el 1

como el lugar más valorado y 10 como el último) así que se modificó en favor de la tendencia del público. **Es una tarea creada específicamente para este estudio.**

**ESCALA DE VALORACION DE YACIMIENTOS ARQUEOLOGICOS. Alcalá.**

Tienes a continuación una escala que va del número 1 al número 10. En ella te pedimos que sitúes en la puntuación más alta, o sea el 10, el yacimiento que más te haya gustado de entre los que conoces. En la más baja, es decir el 1, debes consignar el yacimiento que menos te haya gustado de los que conoces. Por último te pedimos que sitúes el yacimiento de la Casa de Hippolytus con la puntuación que a tu juicio se merece.

10,.....porque.....  
9, .....porque.....  
8, .....porque.....  
7, .....porque.....  
6, .....porque.....  
5, .....porque.....  
4, .....porque.....  
3, ..... porque.....  
2, ..... porque.....  
1, ..... porque.....

La Villa de Hippolytus la situaría en el número...porque...

**Cuestionario de expectativas:** Cuestionario de 4 preguntas abiertas. Da una idea de lo que el visitante sabe sobre el yacimiento, su temática y época, así como lo que espera encontrar en su visita. **Es una tarea creada específicamente para este estudio.** He aquí un ejemplo de su contenido:

**CUESTIONARIO DE EXPECTATIVAS.  
Zaragoza**

¿Qué viene a ver?

¿Qué sabe del yacimiento?

*¿Dónde ha obtenido esa información sobre el yacimiento?*

*Si ya ha visitado antes el yacimiento, ¿Por qué vuelve?*

**Diferencial semántico.** Mide las emociones suscitadas por la visita al yacimiento. Se trata de una tarea donde se proponen al visitante 32 pares de adjetivos antónimos para que defina cual se aproxima más a la imagen que se ha formado del yacimiento que acaba de visitar. La gradación ofrecida es: "muy", "bastante", "un poco"(algo) o "ni lo uno ni lo otro". Hemos agrupado los pares de adjetivos en tres factores: animación, "agradabilidad" y activación. Podemos ver algunos de sus ítems a continuación:

***DIFERENCIAL SEMANTICO. Alcalá***

*Piense en la Villa de Hippolytus que acaba de visitar. Elija el adjetivo que más la defina según su opinión matizando a cual de los dos adjetivos se aproxima más:  
Ejemplo:*

		<i>Muy</i>	<i>Bastante</i>	<i>Poco</i>	<i>Ni uno Ni otro</i>	<i>Poco</i>	<i>Bastante</i>	<i>Muy</i>	
	<i>Agradable</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Desagradable</i>
1.	<i>Feo</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Bonito</i>
2.	<i>Monótono</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Variado</i>
3.	<i>Acogedor</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Inhóspito</i>
4.	<i>Amenazador</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Tranquilizador</i>
5.	<i>Activo</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Pasivo</i>
6.	<i>Desordenado</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Ordenado</i>
7.	<i>Animado</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Desanimado</i>
8.	<i>Festivo</i>	....	....	....	....	....	....	....	<i>Serio</i>

**Cuestionario de adquisición de conocimientos.** Mide el grado de comprensión del mensaje científico así como el grado de aprendizaje declarativo tras la visita. Se ha optado por preguntas cerradas, de número variable dependiendo del yacimiento (cuatro opciones a elegir una y excepcionalmente a elegir dos) sobre los contenidos de los enclaves arqueológicos, periodo histórico y civilización en general, así como la metodología de la excavación arqueológica en particular. **Es una tarea creada**

**específicamente para este estudio.** Para ilustrarla mostramos parte de la tarea perteneciente al Teatro de Caesaraugusta:

***CUESTIONARIO DE ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS. Zaragoza. Museo del Teatro de Caesaraugusta.***

*A continuación le planteamos una serie de preguntas sobre los contenidos del yacimiento-museo. Elija la opción que considere más correcta.*

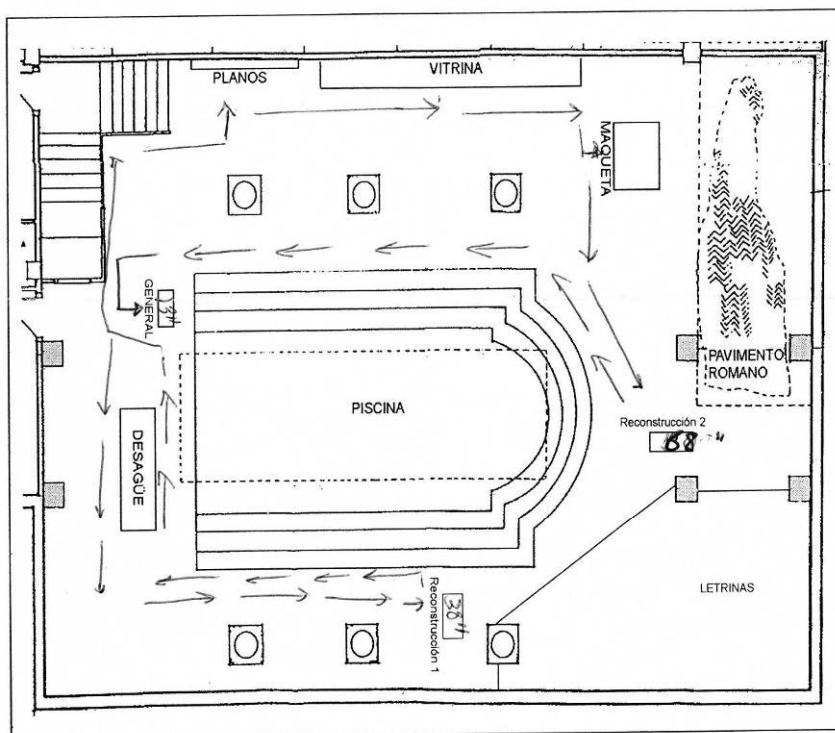
1. *Los restos arqueológicos que vienen de/van a visitar corresponden a:*
  - *un teatro griego*
  - *un teatro del siglo de oro*
  - *un teatro romano del siglo I a. C.*
  - *un teatro romano del siglo I de nuestra era.*
  
2. *Dos de las diferencias entre el teatro griego y el romano es que (elegir dos opciones):*
  - *el griego aprovecha la ladera de una montaña para construir el graderío mientras que el romano generalmente construye una estructura para apoyarlo*
  - *en el romano también se realizaban luchas de gladiadores*
  - *al teatro romano no podían ir los esclavos*
  - *el papel del coro es más importante en el teatro griego*
  
3. *¿Por qué se dismanteló el teatro en época tardoantigua?*
  - *porque fue destruido por Atila*
  - *porque se transformó en iglesia*
  - *porque se utilizaron los sillares para reconstruir y reforzar la muralla*
  - *porque al emperador no le gustaba el teatro*
  
4. *En los siglos posteriores a la destrucción del teatro el solar fue ocupado*
  - *por un campamento militar suevo*
  - *por un barrio musulmán, uno judío y uno cristiano en ese orden*
  - *por una iglesia*
  - *por un teatro moderno*

**Tarea de observación del visitante.** Permite observar el funcionamiento de los elementos expositivos y el uso que el público hace de ellos y de la exposición en general. En el análisis se manejan los siguientes términos que pasamos a aclarar: Accesibilidad: es el tanto por ciento de los visitantes que pasan delante de un elemento o recurso expositivo, tanto si paran como si no, respecto al total de visitantes observados; Atractividad: es el tanto por ciento de los visitantes que paran delante de un elemento expositivo respecto a los visitantes que acceden al área donde se encuentra esa

unidad; Atrapabilidad: expresado como la media en segundos del tiempo dedicado a un elemento expositivo por los visitantes que paran delante del mismo. Se eliminan aquí los datos de los visitantes que no pasan delante del mismo o que no paran. Para ver una exposición de la técnica de observación y, en general, de evaluación de exposiciones se pueden consultar algunos trabajos, donde se describen con detalle la mayor parte de estos instrumentos (especialmente: Asensio & Pol, 2003c; 2002b), así como su fundamentación teórica y metodológica (Asensio & Pol, 2005; Asensio, Pol & Gomis, 2001a).

Esta tarea ha sido aplicada en los 4 enclaves de Caesaraugusta, no se ha podido hacer en el resto de los yacimientos por la dificultad y lo costoso de su aplicación en términos de personal y tiempo.

#### MUSEO DE LAS TERMAS PÚBLICAS DE CAESARAUGUSTA



Día 4-1-05		Hora inicio 13:30		Tiempo TOTAL visita 25'		
Mujer			Hombre			
Joven		18-24 años	25-39 años	40-59 años	X	+ de 60 años
Adulto	X					
Mayores						
Visita individual			X	Visita colectiva *		
Nacional			X	Extranjero		
Observaciones						

(\* Visitante en grupo de 10 o más personas, que no sean colegios)

**Cuestionario de integración en la ciudad:** Es una tarea de auto-informe centrada en determinados aspectos de conocimiento y opinión sobre la ciudad, dirigida a los tipos principales de personas (públicos local y turista), y que se analiza siguiendo las indicaciones generales de los cuestionarios. Nueve preguntas abiertas sobre diversos aspectos de la integración urbana de los sitios arqueológicos: cubierta, integración en su entorno, la ordenación urbana en torno, el yacimiento como punto de referencia (o no) de la ciudad, integración en la oferta patrimonial de la ciudad, identificación con los contenidos, criterios de conservación. Como vemos algunos de estos aspectos están cubiertos ya con otras técnicas, este hecho nos ha permitido la comparación de resultados entre ambas. La mitad de la muestra es público de ciudad (ciudadanos) y la otra mitad público del yacimiento (turistas), de manera que permitiera ver las diferencias entre un grupo y otro así como su complementación.

Su carácter provisional en un estudio piloto previo llevado a cabo en la Casa de Hippolytus (disponible en red en [www.in-situ.be](http://www.in-situ.be)), evolucionó hacia su estado definitivo. De hecho este estudio piloto demostró su eficacia en la detección de errores. Nos dimos cuenta que había preguntas que el público no comprendía. Éstas fueron modificadas, en su enunciado o en su orden dentro del cuestionario, para favorecer su comprensión y por consiguiente su buen funcionamiento en el estudio definitivo.

Como en todo cuestionario con preguntas abiertas, el carácter cualitativo de la información obtenida enriquece los resultados aunque complica el análisis, ya que obliga a reducir el conjunto bruto de información a una serie de categorizaciones (ver punto sobre el análisis). **Es una tarea creada específicamente para este estudio.**

He aquí alguno de sus items:

**CUESTIONARIO INTEGRACIÓN CIUDAD**  
**Zaragoza**

A continuación aparecen unas preguntas sobre sus opiniones a propósito de los *yacimientos romanos de Zaragoza*:

*Conoce los yacimientos:* Foro / Puerto / Termas / Teatro (marcar con un redondel)  
*¿Cuáles ha visitado?* Foro / Puerto / Termas / Teatro (marcar con un redondel)

6. *¿Los yacimientos son un punto de referencia en su imagen de la ciudad? ¿ Si alguien le preguntara por el nombre de una calle figurarían los yac. como referencia a la hora de responder?*

7. *¿Le parece que las cubiertas del Foro, las Termas y el Teatro se integran dentro del conjunto estético de la ciudad?. ¿son disonantes? ¿aportan algo nuevo en su disonancia?*

8. *¿Prefiere usted el aspecto que mostraban estos espacios antes de la construcción de las cubiertas o mejor después?, ¿Por qué?*

9. *¿Le parece que la ordenación urbana (sentido de las calles, peatonalización, etc), ha sido modificada tras la apertura de los yacimientos?, ¿Para bien o para mal?, ¿Por qué?. ¿Su respuesta cambiaría si responde como peatón o como conductor?*

**Escala de preferencia patrimonial:** Se trata de una técnica objetiva de estimación de preferencias sobre los monumentos y equipamientos culturales de la ciudad. Esta técnica permite medir la relación del yacimiento con los demás elementos patrimoniales de la ciudad. Se proponen 9 ó 10 monumentos conocidos de la ciudad representados en fotografías que se tienen que numerar del 1 al 10 en orden de importancia (donde el 1 es el mejor valorado y el 10 el peor), y a continuación se explica el porqué de la puntuación del número 1 y la del enclave arqueológico. También en este caso se optó por una muestra 50% de público de ciudad y 50% público de yacimiento. Se reveló como la tarea más atractiva por parte del público a causa de sus imágenes y la facilidad y rapidez de realización. **Es una tarea creada específicamente para este estudio.**

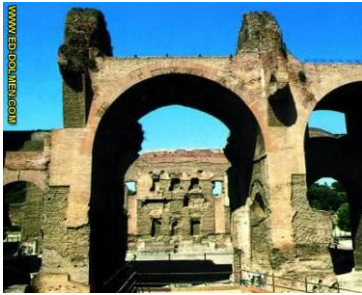
Mostramos la tarea diseñada para Roma:

#### SCALA DI PREFERENZA PATRIMONIALE

**Roma**

*A partire dalla lista qui sotto, scegliete i monumenti che secondo voi sono i più importanti della città. Numerateli da 1 a 9. Il numero 1 sarà il più importante e il numero 9 il meno importante.*





Terme di Caracalla



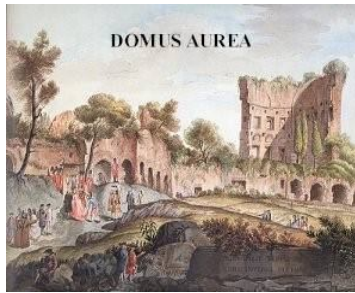
Colosseo



Foro Romano



Foro di Traiano



Domus Aurea



Ara Pacis Augusti



Palatino



Crypta Balbi



Pantheon

*Perché avete messo ... per primo?*

*Perché avete messo la Crypta Balby come.....?*

**Profilo :**

*Età: Titolo di studio: Attuale occupazione: Luogo di residenza:*

**Registro de identidad cultural:** Se trata de una técnica típica de auto-informe a la cual se la administran las normas de corrección de los cuestionarios. Hay una primera parte donde el visitante posiciona su grado de identidad hacia seis períodos históricos o entidades culturales de la ciudad en una escala del 1 al 10 (donde el 1 significa “nada

relevante” y el 10 “muy relevante”). Luego una segunda parte con 5 preguntas abiertas sobre la relevancia de los yacimientos en el universo del visitante. El problema fundamental es la categorización de las respuestas, para lo que se sigue un método doble, de una parte empírico, en la medida en que se forman categorías en función de las respuestas de las personas, y de otra parte teórico-racional, en la medida en que se rastrean también categorías teóricamente desarrolladas con anterioridad a la aplicación y que son relevantes para el análisis teórico de la tarea. Las preguntas son de amplio alcance y abordan las siguientes cuestiones: grado de importancia que el visitante otorga a los diferentes períodos y entidades culturales de la ciudad, conocimiento y visita del yacimiento, aportación del yacimiento a la oferta cultural de la ciudad, tendencia del individuo a dar su preferencia a otro tipo de intervenciones urbanas u otros tipos de visita, así como la importancia del yacimiento para la historia de la ciudad.

Ésta fue otra de las tareas que se modificó tras la experiencia del estudio piloto. En principio constituyó un conjunto de preguntas abiertas en forma de frases de final inacabado que correspondía completar al sujeto. De hecho, el primer nombre que se le dio fue “Preguntas de final inacabado” aludiendo a una tipología de técnicas. Tras la experiencia del piloto se le añadió una primera parte sobre los períodos históricos y luego una segunda con las preguntas de final inacabado y se procedió al cambio de nombre, más adaptado a su contenido y objetivos. Al igual que las tareas anteriores la muestra también estuvo dividida entre público de ciudad y público de yacimiento. **Es una tarea creada específicamente para este estudio.**

*REGISTRE D'IDENTITÉ CULTURELLE*  
*Périgueux*

*Nous vous proposons ci-dessous une liste de sujets en rapport avec la ville de Périgueux. Signalez dans quelle mesure ces sujets sont relevants dans l'image que vous avez de la ville.*

	<i>Peu relevant</i>					<i>Très relevant</i>				
<i>Le chemin de St Jacques</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
	<i>Parce que.....</i>									
	.....									
	.....									
<i>Le passé romain</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>3</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>6</i>	<i>7</i>	<i>8</i>	<i>9</i>	<i>10</i>
	<i>Parce que .....</i>									

.....  
.....

*Les marchés*                    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10  
*Parce que* .....

.....  
.....

*La Renaissance*                1    2    3    4    5    6    7    8    9    10  
*Parce que* .....

.....  
.....

*La période XIX*                1    2    3    4    5    6    7    8    9    10  
*Parce que* .....

.....  
.....

*La préhistoire*                 1    2    3    4    5    6    7    8    9    10  
*Parce que* .....

.....  
.....

*Maintenant nous vous demandons de remplir les questions suivantes :*

*Avez-vous déjà entendu parler du site de Vesunna?*

*Avez-vous déjà visité ce site?*

.....  
*1. L'offre culturelle de la ville s'est améliorée grâce à l'ouverture du site archéologique de Vesunna parce que...*

**Dilema de sensibilización patrimonial:** Es una tarea que mide el grado de implicación y de sensibilización hacia el patrimonio arqueológico. Se trata una técnica que muestra un interés tanto desde el punto de vista teórico ya que confronta al individuo a situaciones reales mediante una aproximación global, como desde el punto de vista metodológico ya que permite comparar y medir las opiniones de las personas de una manera compleja. Se plantea una toma de posición en una situación imaginaria (aunque muy real) que se produciría con las obras de construcción de un túnel para la mejora urbanística y el conflicto de éstas con la existencia de un yacimiento arqueológico. El sujeto debe dar argumentos a su toma de posición a la vez que proponer una solución al problema (algunas de estas técnicas se basan en mediciones complejas y cualitativas del pensamiento, en esta línea ver por ejemplo la revisión de Carretero & Asensio, 2004). **Es una tarea creada específicamente para este estudio.**

### **DILEMA DE SENSIBILIZACIÓN PATRIMONIAL. Zaragoza**

*La ciudad de Zaragoza, sufre graves problemas de tráfico y escasas infraestructuras de comunicaciones. En el curso de los trabajos de construcción de un túnel que comunicaría directamente dos barrios hasta entonces separados por la vía del tren, se han encontrado unos restos arqueológicos que, según los expertos, son de gran importancia histórica y monumental. Pero la excavación y posterior exposición de los vestigios supondría un retraso o incluso la suspensión de las obras del túnel. Ante esta problemática la opinión se ha dividido entre los partidarios del túnel y los de la conservación de los restos.*

*¿Qué argumentos crees que hay a favor de construir el túnel y destruir los restos?*

*¿Qué argumentos crees que hay a favor de conservar los restos y no construir el túnel?*

*¿Se te ocurre alguna solución para dar satisfacción a los dos grupos?*

**Escala de actitudes de contenido patrimonial:** Es un índice cualitativo que anima al individuo a pronunciarse sobre una problemática patrimonial. Se trata de un cuestionario compuesto por 20 afirmaciones sobre aspectos de la conservación, restauración, utilización e integración del patrimonio histórico y/o arqueológico sobre las cuales el visitante debe expresar su grado de acuerdo o desacuerdo en una escala del 1 al 6. La mayoría de las afirmaciones, salvo alguna excepción, se agrupan en pares de contrarios (ítem directo que es el enunciado e ítem inverso que es lo contrario del enunciado) de manera que se pueda ver el grado de coherencia en las opiniones. La mayoría de estas afirmaciones a su vez está de acuerdo o es contraria al criterio de los expertos (una descripción de este tipo de tareas puede verse en Pol, 2001; y en Pol & Asensio, 2001). Es una tarea creada y utilizada previamente por nuestro equipo de trabajo para medir las actitudes hacia el patrimonio en general. He aquí algunos de sus items:

### **ESCALA DE ACTITUDES SOBRE INTERVENCIÓN PATRIMONIAL.**

*A continuación se presentan una serie de afirmaciones sobre patrimonio cultural. Señale en la escala en qué medida está de acuerdo con ellas.*

*1. Es preferible dedicar el dinero disponible a restaurar los yacimientos que presenten mayores problemas y se encuentren en peor estado independientemente de su importancia.*

<i>Muy de acuerdo</i>	<i>Bastante de acuerdo</i>	<i>Algo de acuerdo</i>	<i>Nada de acuerdo</i>		
6	5	4	3	2	1

*2. Es preferible dedicar todo el dinero a restaurar los yacimientos más importantes y representativos de la ciudad realizando restauraciones en profundidad*

<i>Muy de acuerdo</i>	<i>Bastante de acuerdo</i>	<i>Algo de acuerdo</i>	<i>Nada de acuerdo</i>		
6	5	4	3	2	1

*3. Hay que buscar el dinero necesario para restaurar implicando a cualquier tipo de empresas que puedan degradar el medio ambiente*

<i>Muy de acuerdo</i>	<i>Bastante de acuerdo</i>	<i>Algo de acuerdo</i>	<i>Nada de acuerdo</i>		
6	5	4	3	2	1

*4. Es preferible restaurar con los mismos materiales para intentar recuperar la imagen inicial del monumento*

<i>Muy de acuerdo</i>	<i>Bastante de acuerdo</i>	<i>Algo de acuerdo</i>	<i>Nada de acuerdo</i>		
6	5	4	3	2	1

**Cuestionario de percepción del impacto económico:** Se trata de una entrevista que tiene como objetivo medir la percepción del impacto en los niveles económicos, en la ciudad en general y sobre el barrio en particular, tras la apertura del yacimiento. Planteamiento de 5 preguntas abiertas sobre la influencia económica de la apertura de los yacimientos arqueológicos sobre diversos negocios de la ciudad (hoteles, comercios, hostelería) a ser respondidas in situ por los responsables del negocio. El cuestionario comienza con el conocimiento y visita del yacimiento por parte del entrevistado seguida por dos preguntas sobre la influencia de la apertura del yacimiento en la oferta cultural de la ciudad y la pertinencia del mismo frente a otras necesidades no solamente culturales de la ciudad. Le siguen otras dos preguntas, una sobre los criterios de estimación del impacto económico de la apertura del yacimiento sobre la ciudad, y otra

sobre esa misma influencia en el sector económico del entrevistado, es decir, su propio negocio. Finaliza la entrevista con una pregunta sobre las medidas que se deberían tomar para que los beneficios económicos de la apertura del yacimiento se vean reflejados en su entorno.

Se realizaron 30 entrevistas por yacimiento a responsables/personal de 10 hoteles, 10 tiendas de todo tipo (preferentemente comercios en relación directa con el turismo como las tiendas de recuerdos por ejemplo) y 10 bares o restaurantes. Tras la realización del estudio piloto se cambió el enunciado de la última pregunta así como el nombre de la tarea, de “cuestionario de impacto socio-económico” a “cuestionario de percepción del impacto económico”. La razón estriba en que en un principio nos habíamos planteado esta tarea como complemento a la investigación en los archivos municipales sobre la situación económica de la ciudad antes y después de la apertura del yacimiento, ver los cambios comparando la realidad con la percepción que de ésta tenían los agentes económicos. En vista de la imposibilidad de llevar a cabo este plan inicial (presupuesto, personal, tiempo), nos centramos en la entrevista sabiendo que las conclusiones que podríamos extraer de ella serían percepciones de la ciudadanía y no hechos contrastables.

**Es una tarea creada específicamente para este estudio.**

#### CUESTIONARIO DE IMPACTO ECONÓMICO

Alcalá

*¿Conoce el yacimiento de la Villa de Hippolytus ?*

*¿Lo ha visitado ?*

.....

*1. La oferta cultural de la ciudad ha ganado tras la apertura del yacimiento arqueológico de la Villa de Hippolytus porque...*

*2. Más que este tipo de intervenciones, Alcalá necesita...*

*3. ¿Qué beneficios económicos directos cree Vd. que ha tenido la apertura del yacimiento en su ciudad?*

*4. ¿Qué beneficios económicos directos cree Vd. que ha tenido la apertura del yacimiento en su negocio?*

5. *¿Qué medidas se podrían adoptar para que esos beneficios se reflejasen más en el entorno?*

De entre las herramientas descritas en este apartado, hay dos vacíos importantes. Uno hace referencia a las tareas que recogen interacción social, concretamente reuniones tipo *focus group* y *visitor panels*. En segundo lugar, aquellas técnicas que miden los aspectos más complejos de la comprensión y el aprendizaje. Una evaluación más profunda de estos aspectos precisa de métodos de evaluación cualitativos y experimentales más complejos y lentos que no era posible desarrollar (para una reflexión y exposición de algunas de estas técnicas puede verse Asensio & Pol, 2002a; Fernández & Asensio, 2000; Fernández, Kommers & Asensio, 2004).

Por último recordar que para el análisis crítico de la museografía de cada yacimiento creamos y pusimos a punto junto a nuestras compañeras del *Museu d'Historia de la Ciutat de Barcelona*, una última herramienta que denominamos **Ficha de observación de la museografía, programas y comunicación** gracias a la cual pudimos determinar con bastante exactitud las excelencias y lagunas de cada equipamiento. Avanzamos aquí el índice de la misma aunque se puede apreciar en su totalidad, como el resto de las herramientas, en el capítulo de anexos al final del trabajo.

## ***FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MUSEOGRAFÍA, PROGRAMAS Y COMUNICACIÓN***

### **I- Museografía**

#### *1. Recursos museográficos*

- 1.1. Paneles
- 1.2. Imágenes: gráficos, dibujos, mapas, fotografías
- 1.3. Colección
- 1.4. Vitrinas
- 1.5. Cartelas
- 1.6. Reconstrucciones
- 1.7. Dioramas
- 1.8. Maquetas
- 1.9. Nuevas tecnologías
- 1.10. Elementos interactivos
- 1.11. Iluminación
- 1.12. Sonido

#### *2- Recorrido*

3- *Áreas de servicio*

4- *Visitas adaptadas a discapacitados*

## **II- Programas Educativos**

1- *Actividades*

a)-*Actividades periódicas*

b)-*Actividades no periódicas*

2- *Materiales didácticos*

## **III- Comunicación, difusión, fidelización y comercialización**

1- *Horarios*

2- *Entrada*

3- *Señalización*

4- *Vías de difusión y comunicación*

5- *Publicaciones*

6- *Fidelización*

7- *Visitantes*

8- *Gestión*

## **5.5. Trabajo de campo**

### **5.5.1. Muestra**

Al mismo tiempo que se ha buscado una homogeneidad de criterios para la elección de los yacimientos, se ha perseguido a su vez una heterogeneidad en cuanto a su ubicación geográfica, estado de conservación, soluciones arquitectónicas y sobre todo variedad y representatividad de públicos visitantes. Todo ello confiere al estudio una riqueza remarcable. La siguiente tabla resume en un vistazo la muestra seleccionada:

Tarea	España (Zaragoza)	España (Alcalá)	Francia (Périgüieux)	Italia (Roma)	TOTAL
Autocuestionario	627	159	96	73	<b>955</b>
Integración	35	25	26	22	<b>108</b>
Preferencia	35	31	25	25	<b>116</b>
Identidad	35	28	23	-	<b>86</b>
Impacto	30	30	-	-	<b>60</b>
Dilema	40	32	-	-	<b>72</b>
Actitudes	40	28	10	-	<b>78</b>
Valoración	40	23	10	23	<b>96</b>
Semántico	40	30	11	23	<b>104</b>
Conocimientos	120	14	11	30	<b>174</b>
Expectativas	60	30	11	-	<b>101</b>



Observación	60	-	-	-	<b>60</b>
<b>TOTAL</b>	<b>1162</b>	<b>430</b>	<b>223</b>	<b>196</b>	<b>2013</b>

El número 30 supone la división entre los estudios de muestra reducida (menos de 30) y los de muestra amplia, que permiten generalizaciones más fiables. Como mencionábamos con anterioridad, la tarea de observación se realizó sólo en los enclaves de la Ruta de Caesaraugusta por razón de su difícil y costosa aplicación en términos de personal y tiempo. Destaca también la muestra de Vesunna, reducida a un tercio en algunas de las tareas debido a la lentitud del proceso de recogida de datos en este yacimiento. Por último destaca también la ausencia de ciertas tareas en la Crypta Balbi, Roma. La explicación estriba en la planificación realizada para el proyecto Apear. Por razones de presupuesto y personal decidimos que la totalidad o casi totalidad de las tareas se pasarían en la mitad de los yacimientos elegidos para el citado proyecto. La Crypta Balbi pertenece a la mitad contraria, es decir donde se pasaron 6 de las 12 tareas, asegurándonos que se pasaba una tarea por objetivo enunciado y no por parámetro como en Zaragoza, Alcalá y Vesunna (ver tabla arriba).

Debido al carácter excepcional de Zaragoza, se trata de una ruta temática en la que se integran cuatro enclaves arqueológicos de la ciudad romana (Foro, Termas, Puerto y Teatro), la muestra tipo se vio modificada y aumentada como sigue:

Tareas	Muestra
Cuestionario autoadministrable	627, 156-160 por enclave
Cuestionario de Integración en la ciudad	35, 15 en ciudad, 5 por enclave
Escala de Preferencia Patrimonial	35, 15 en ciudad, 5 por enclave
Registro de identidad cultural	35, 15 en ciudad, 5 por enclave
Cuestionario de percepción del Impacto económico	30
Dilema de sensibilización patrimonial	40, 10 por enclave
Escala de Actitudes de contenido patrimonial	40, 10 por enclave
Escalera de Valoración de yacimientos arqueológicos	40, 10 por enclave
Diferencial Semántico	40, 10 por enclave
Cuestionario de adquisición de conocimientos	120, 30 por enclave, 15 antes de la visita, 15 después
Cuestionario de expectativas	60, 15 por enclave antes de la visita
Tarea de observación del visitante	80, 20 por enclave
<b>TOTAL</b>	<b>1182</b>

### **5.5.2. Procedimiento de obtención de datos**

Antes de comenzar el estudio se realizaron varias visitas a los yacimientos con el objetivo de apreciar los vestigios, el entorno, la museografía y tener la oportunidad de entrevistarnos con los responsables. En el curso de las mismas explicamos nuestro trabajo así como el proceso de obtención de datos del que se hicieron responsables. El estudio comenzó en abril-mayo de 2004. Las tareas se habían creado y adaptado previamente a las especificidades de cada yacimiento y a la lengua del país. El cuestionario autoadministrado (mide la satisfacción de la visita) fue asimismo traducido al español, inglés y francés, además de a la lengua del país, para poder así recoger las opiniones de los visitantes no nacionales de cada uno de los yacimientos. Los primeros yacimientos que dispusieron de las tareas fueron Alcalá de Henares y Roma, seguidos luego por Vesunna y Zaragoza. A la entrega de las tareas pudimos entrevistarnos con los responsables de los yacimientos aprovechando estos encuentros para explicar in situ el procedimiento de realización así como otras informaciones de tipo técnico y disciplinar. Estos viajes también nos dieron la oportunidad de pasar las tareas que necesitaban público de ciudad (*cuestionario de integración, escala de preferencia, registro de identidad* así como el *cuestionario de percepción del impacto económico*). Este documento a continuación se adjuntó a las explicaciones (Se adjunta el ejemplo de Zaragoza ya que fue donde se pasaron la totalidad de las tareas, observación incluida):

#### ***Estudios de público: procedimiento para rellenar los cuestionarios.***

##### ***Ruta Romana de Caesaraugusta. Zaragoza***

*Todos los cuestionarios serán distribuidos con el billete de entrada a cada yacimiento por el personal del mismo.*

*Todos deben ser cumplimentados al final de la visita excepto dos de ellos (el cuestionario de expectativas y la mitad (15 de 30) del cuestionario de adquisición de conocimientos, ver tabla). Asimismo los cuestionarios se presentan en pares de manera que a cada visitante se le entrega un par.*

*Las instrucciones para cada cuestionario están recogidas en la siguiente tabla (número de tareas por yacimiento) :*

<b>Numero</b>	<b>Cuestionarios</b>	<b>Realizar</b> <i>Antes/después de la visita</i>	<b>Muestra</b> <i>(número de personas)</i>
1	<i>Cuestionario auto-administrable (el de las caras)</i>	<i>Después</i>	120
2	<i>Cuestionario de integración en la ciudad</i>	<i>Después</i>	5
3	<i>Escala de preferencia</i>	<i>Después</i>	5
4	<i>Registro de identidad cultural</i>	<i>Después</i>	5
5	<i>Dilema</i>	<i>Después</i>	10
6	<i>Escala de actitudes de contenido patrimonial</i>	<i>Después</i>	10
7	<i>Escala de valoración</i>	<i>Después</i>	10
8	<i>Diferencial semántico</i>	<i>Después</i>	10
9	<i>Cuestionario de adquisición de conocimientos</i>	<i>Antes/Después</i>	<i>15 antes, 15 después</i>
10	<i>Cuestionario de expectativas</i>	<i>Antes</i>	15

Los cuestionarios n°2, n°3, n°4, n°5, n°6, n°7 y n°8 y 15 cuestionarios n°9 están grapados tras el cuestionario n°1.

- 15 cuestionarios n°9 y los 15 cuestionarios n° 10 están grapados delante del cuestionario n°1 (para que se rellenen antes).

Se deben repartir los cuestionarios a una muestra de público lo más representativa posible, es decir, un público diversificado desde el punto de vista:

- de la edad ( a partir de los 15-18 años)
- de la formación (estudios primarios, medios, superiores..)
- del origen geográfico (público local, de proximidad, extranjeros..)

Para respetar esta diversidad, se aconseja distribuir los cuestionarios tanto a los visitantes individuales como a los grupos homogéneos:

- En el caso de visitantes individuales o acompañados de 1 o 2 personas se tardará más tiempo en tener todos los cuestionarios listos pero la diversidad estará garantizada.
- En el caso de grupos homogéneos (por ejemplo escolares, tercera edad) lo ideal es distribuir pares de cuestionarios distintos entre los visitantes del grupo, nunca distribuir el mismo tipo a todos los miembros. Por ejemplo, para un grupo de 20 personas se puede distribuir de 7 a 10 cuestionarios distintos, tres personas rellenan un par otras tres otro par y así hasta llegar a los 7-10 cuestionarios iniciales.
- se aconseja no distribuir cuestionarios a grupos de personas de menos de 15 años.

Para la tarea de observación:

#### **Tarea de observación del visitante**

Hay que armarse de un cronómetro y de un plano del yacimiento con todos los elementos museográficos dibujados en él. Seguir discretamente a un visitante. Ir trazando el recorrido viendo dónde se para y donde pasa de largo. Allí donde se pare ir tomando los tiempos de parada frente a cada expositor (en segundos). Mediante esta técnica podremos ver el grado de accesibilidad de los visitantes a los diferentes elementos expositivos (si llegan a pasar por delante, si lo pueden ver), el grado de atraktividad de esos mismos elementos (si se llegan a

*parar ante ellos) así como el grado de atrapabilidad de los mismos (el tiempo que se quedan delante). Así mismo podremos levantar mapas de uso del espacio museal, viendo las diferentes modalidades de recorridos y el uso de los elementos expositivos.*

*Muestra: 20 personas por yacimiento o enclave arqueológico*

Como hemos comentado anteriormente, además de la supervisión del procedimiento, nuestro equipo realizó in situ ciertos cuestionarios que debían ser pasados en la ciudad. Es el caso de 15 *cuestionarios de integración*, 15 del *registro de identidad*, 15 de la *escala de preferencia*, y los 30 de *impacto económico*. De esta manera la obtención de los datos se hizo por un lado en los yacimientos (tarea realizada por el personal cara al público de los mismos, supervisados por los responsables), y por otro lado en la ciudad. Nuestros colaboradores en cada yacimiento pusieron a nuestra disposición personal y medios sin los cuales este estudio no hubiera sido posible. El caso de Zaragoza, de nuevo, destaca por la enorme labor en razón de la cantidad de enclaves y en la realización de la tarea de observación.

En los casos de Alcalá de Henares y Zaragoza la proximidad geográfica ha permitido un seguimiento personal estrecho. Para la Crypta Balbi y Vesunna la supervisión fue fundamentalmente telefónica y electrónica. Esta organización « en red » permitió que el procedimiento se desarrollara de forma uniforme para cada uno de los yacimientos.

Además de lo excepcional del caso de Zaragoza y de la muestra reducida en algunas tareas de Vesunna, nos encontramos con algunas ligeras variaciones: por un lado una fuerte carga de grupos en la muestra de Alcalá y por otro en la Crypta Balbi tres de las tareas a pasar en la ciudad y el yacimiento (*la escala de valoración, la escala de preferencia y el dilema*) no pudieron serlo en el yacimiento debido a objeciones de la gerencia. La responsable estimó que no era apropiado pasarlas debido a la escasa relevancia de la Crypta frente a monumentos tales como el Coliseo, el Panteón o el Foro Romano.

### **5.5.3. Procedimiento de análisis**

Los objetivos buscados y el tipo de información recogida por las herramientas creadas nos llevan a un análisis esencialmente cualitativo aunque también son posibles los cuantitativos. El análisis se realiza en tres etapas consecutivas:

**1. Vaciado y categorización de la información:** Se trata de la supervisión de cada una de las respuestas a cada una de las preguntas de cada cuestionario para luego reagrupar las respuestas similares en una misma categoría: por ejemplo, si las respuestas a la pregunta del autocuestionario « *¿Qué le ha gustado más?* », son: sujeto 1: la proyección, sujeto 2: el film, sujeto 3: el vídeo, sujeto 4: los vestigios. Las categorías resultantes serán: 1: el audiovisual (reagrupando las tres primeras opciones en una) y 2: los vestigios.

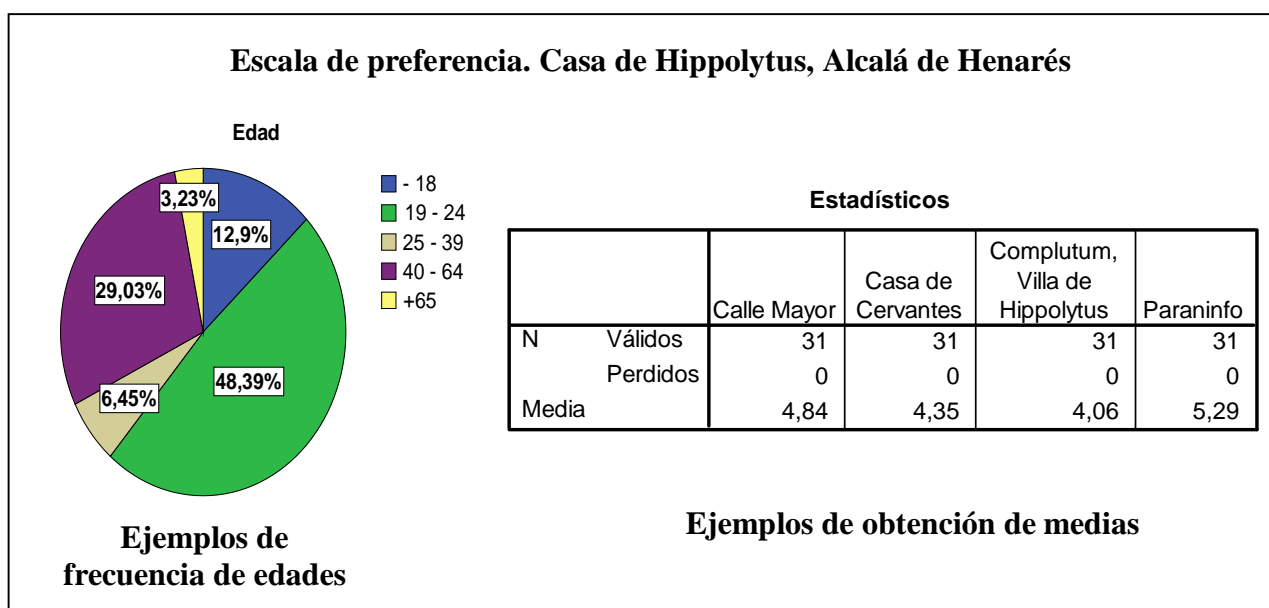
Para el análisis de las variables psicográficas que conforman el perfil de la muestra (edad, profesión, estudios y residencia), se han establecido categorías standarizadas que nos permitirán comparar los perfiles entre los diferentes yacimientos, entre las diferentes tareas y ver el nivel de correlación existente entre ciertos resultados y las variables citadas:

Code	Age	Profession	Formation	Résidence
0	-	-	“Sans études”	-
1	Moins 18 ans	“Cadres supérieurs / Professions libérales”	“Primaires”	“Ville du site ”
2	19 – 24 ans	“Cadres moyens ”	“Secondaires”	“ Région du site”
3	25 – 39 ans	“Employés/ Fonctionnaires ”	“Étudiant Universitaire ”	“Pays de naissance ”
4	40 – 64 ans	“Étudiants ”	“Diplômés LICENCE ?”	“Pays de l’U.E.”
5	Plus de 65	“Chômeurs”	“Maîtrise”	“D’autres pays européens”
6	-	“Femmes au foyer ”	“Docteurs”	“Reste du monde ”
7	-	“Retraités”	-	-

**2. Codificación de categorías:** Se trata de asignar a cada categoría un número con el que trabajaremos en la fase posterior. Siguiendo con el ejemplo anterior asignaríamos el número 1 a « audiovisual » y el 2 a « vestigios » (ver tabla superior).

**3. Análisis de datos:** Es ahora cuando desarrollamos el análisis de datos propiamente dicho. Para ello hemos utilizado un programa informático de análisis estadísticos llamado SPSS, que nos ha permitido conocer y comparar las respuestas más frecuentes.

El carácter cualitativo de la información recogida permite la realización de análisis descriptivos basados en la frecuencia de las respuestas (que nos indican el número de veces que una categoría de respuesta, ligada a una pregunta determinada, aparece) que están habitualmente presentadas en forma de porcentaje, por ejemplo el porcentaje de visitantes mayores de 64 años. En los casos en que las preguntas permiten un análisis cuantitativo, se ha realizado el análisis de la media de las respuestas dadas. Por ejemplo la media de puntuación que recibe cada monumento de la escala de preferencia patrimonial (ordenación de monumentos por orden de importancia para el sujeto) (ver también anexos).



El análisis de esta tarea consiste en encontrar la media de las puntuaciones dadas a cada monumento, siendo los monumentos con la media más baja los más valorados (el 1 es el más y el 10 el menos).

Sin embargo ha habido tareas, como el diferencial semántico, que necesitan un análisis más complejo. Se trata de una escala con 32 pares de adjetivos antónimos analizada como sigue: se ha hecho en primer lugar un análisis factorial a partir de la cual se han eliminado seis pares que no aportaban información significativa. El análisis

mostró que la información de esos 26 pares de adjetivos podía agruparse en tres factores: *Agradabilidad*, *Confortabilidad* y *Activación*. Finalmente se encontró la puntuación media de la muestra para cada uno de los tres factores.

Piense en la Villa de Hippolytus que acaba de visitar. Elija el adjetivo que más la defina según su opinión matizando a cual de los dos adjetivos se aproxima más:									
Ejemplo:									
		Muy	Bastante	Poco	Ni uno Ni otro	Poco	Bastante	Muy	
	Agradable	....	....	....	....	....	....	....	Desagradable
1.	Feo	....	....	....	....	....	....	....	Bonito
2.	Monótono	....	....	....	....	....	....	....	Variado
3.	Acogedor	....	....	....	....	....	....	....	Inhóspito
4.	Amenazador	....	....	....	....	....	....	....	Tranquilizador
5.	Activo	....	....	....	....	....	....	....	Pasivo
6.	Desordenado	....	....	....	....	....	....	....	Ordenado
7.	Animado	....	....	....	....	....	....	....	Desanimado
8.	Festivo	....	....	....	....	....	....	....	Serio
9.	Dormido	....	....	....	....	....	....	....	Despierto
10.	Peligroso	....	....	....	....	....	....	....	Seguro

Ejemplo de diferencial semántico (Casa de Hippolytus, Alcalá)

#### 5.5.4. Variables del procedimiento

Existe un número de factores que tiene una incidencia sobre la aplicación de las tareas y por consiguiente sobre la calidad de los resultados. Estos factores se integran en el procedimiento de obtención de datos de manera que este proceso y la manera en que se presenta el estudio determinan la fiabilidad de los resultados. Informar y hacer tomar conciencia a los gerentes de sitios permite una implicación directa del personal y garantiza la calidad y fiabilidad de los resultados finales. Al mismo tiempo, si el personal está bien formado sobre el procedimiento, serán capaces de transmitir al visitante la motivación necesaria para que se realicen las tareas. Estas responsabilidades pueden resumirse en: establecer una comunicación óptima sobre el objetivo y utilidad del estudio así como del contenido de las respuestas, explicar el procedimiento de realización y luego recoger los cuestionarios.

Para estar seguros del buen funcionamiento del procedimiento se realizaron reuniones con los gerentes y su equipo (más numerosas en los casos de Zaragoza y Alcalá por motivos ya mencionados) primero para explicarles el objetivo del estudio y segundo para informarles sobre el procedimiento de recogida de datos.

### **5.5.5. Adaptación, funcionamiento e incidencias en la aplicación de las técnicas en cada yacimiento estudio de caso**

La adaptación de las tareas a las especificidades de los distintos yacimientos no resultó complicada ya que en general y salvo varias excepciones se ha limitado a la traducción de las preguntas. El funcionamiento ha sido en general muy satisfactorio. Vamos a ver en detalle cada tarea:

#### **Cuestionario de integración**

Como se ha explicado, se tradujeron las preguntas confirmando que los contenidos eran más ricos cuando el cuestionario era rellenado en modo entrevista (los pasados en ciudad). Generalmente las respuestas son cortas, con matices limitados aunque muy claras.

En el caso de Zaragoza, dado que se hacía el estudio sobre los cuatro yacimientos de la ruta, decidimos por economía de esfuerzos, tener 15 sujetos en la ciudad y 5 en cada enclave, lo que hace 35 en total. En Alcalá se realizaron 25, 15 en ciudad y 10 en el yacimiento. En Roma se realizaron 22 cuestionarios, todos en ciudad a causa de las reservas mostradas por los gerentes hacia este cuestionario. En Périgüeux 15 se hicieron en ciudad y 11 en el yacimiento.

#### **Escala de preferencia patrimonial**

La adaptación consistió en seleccionar los monumentos e instituciones patrimoniales a comparar con el yacimiento. En general se eligieron monumentos emblemáticos de la ciudad aunque en el caso de Roma, dada su enorme riqueza patrimonial, se decidió seleccionar sólo monumentos de la Roma Imperial, también emblemáticos, de manera a poder acotar y encuadrar el impacto del yacimiento. Dado que la selección incluía monumentos como el Coliseo, el Panteón, el Foro Romano o los Mercados de Trajano, los responsables estimaron que esta tarea no era conveniente pasarla en el yacimiento debido al agravio comparativo con esos famosos monumentos. De esta manera la tarea sólo fue pasada en la ciudad, en los alrededores de la Via dei Fori Imperiali, con lo que la muestra tiene un marcado componente de público turista que desconoce totalmente la Crypta Balbi. En el caso de Zaragoza, al tratarse de una ruta, decidimos comparar los enclaves con otros monumentos y a su vez entre sí, lo que nos ha permitido no sólo saber el puesto que ocupan frente a otros monumentos sino



también los que son más valorados de entre ellos por los visitantes y ciudadanos. Además, el hecho de pasar la tarea en ciudad y yacimiento ha permitido comprobar que existe una tendencia a sobre-evaluar el yacimiento por parte de los que lo visitan frente al público de ciudad (es lo que se llama « *deseabilidad social* »). Los argumentos para apoyar la elección del más valorado son generalmente limitados y un tanto simplistas. La muestra está distribuida de la misma manera que la tarea anterior. En Alcalá tenemos 31, 15 en ciudad, 16 en yacimiento, Roma 25 en ciudad, Périgüeux 25, 15 en ciudad y 10 en yacimiento.

### **Registro de identidad cultural**

La adaptación de esta tarea, al igual que en la anterior, ha tenido en cuenta la nacionalidad y la historia de la ciudad donde se enclava el yacimiento. El período en el que se inscribe el yacimiento se ha integrado sistemáticamente, información que luego ha sido muy útil para compararla con los resultados de otras tareas (la *escala de preferencia*). Como ejemplo veremos que en Zaragoza la valoración del período romano como parte importante de la identidad del ciudadano se corresponde con las buenas puntuaciones recibidas por los enclaves arqueológicos en la escala de preferencia de hitos patrimoniales de la ciudad.

La primera parte de la tarea, la escala de épocas históricas, ha funcionado especialmente bien aunque las respuestas a los porqués son escasas y generalmente bastante sintéticas. Al igual que lo ocurrido en la escala de preferencia se ha constatado que en los yacimientos existe una tendencia a valorarlos mejor que en las tareas pasadas en ciudad (la denominada *deseabilidad social*). La muestra en Zaragoza ha sido idéntica que para la tarea precedente. En Alcalá se han pasado 28 cuestionarios, 15 en ciudad y 13 en el yacimiento. En Périgüeux 23, 15 en ciudad y 8 en yacimiento. En Roma no se ha pasado esta tarea.

### **Dilema de contenido patrimonial**

Dada la problemática universal que plantea esta tarea, la adaptación ha consistido en la traducción del original a las diferentes lenguas requeridas. Sin embargo, el funcionamiento en cada uno de los yacimientos ha sido diverso observándose diferencias de corte nacional. Aunque en este trabajo no hemos incluido uno de los estudios de caso que sí fue tratado en Appear, el Rose Theatre en Londres, pudimos ver

como mientras los públicos español e italiano se decantaban claramente por una posición conservacionista de los restos arqueológicos frente a la construcción de obras públicas, al inglés le resulta difícil decidirse de manera tan clara.

En Zaragoza hemos decidido pasar 10 cuestionarios por enclave lo que da un total de 40. En Alcalá 32 y en Périgüeux 10. En Roma no se pudo pasar ninguno en razón de las reservas de los responsables de la Crypta Balbi frente a esta tarea.

### **Escala de actitudes de contenido patrimonial**

Como en la tarea anterior la problemática abordada es bastante general a todos los países europeos con lo que la adaptación ha consistido en la traducción de las preguntas/afirmaciones al idioma correspondiente. El cuestionario, aunque fácil de manejar, es complejo en contenidos y matices ya que se trata de pares de afirmaciones contrarias formuladas lejanas en el orden de aparición para comprobar la solidez de las respuestas y su aproximación al criterio de los expertos.

La muestra es prácticamente idéntica que en la tarea precedente.

### **Cuestionario de percepción del impacto económico**

Como en las tareas precedentes la adaptación ha consistido en la traducción de las preguntas que lo integran. El funcionamiento ha sido bastante uniforme en general. Las únicas diferencias vienen dadas por el entorno físico del yacimiento, es decir, por la existencia o no de establecimientos hoteleros, comercios y hostelería en las inmediaciones. Se ha intentado mantener la división de 10 establecimientos de cada ramo pero a veces no se ha podido y hay más de uno que de otros, por ejemplo en Alcalá sólo tuvimos un hotel en el entorno de la Casa de Hippolytus.

### **Cuestionario autoadministrable**

La adaptación fue sencilla ya que fue concebido para ajustarse a las especificidades de los yacimientos arqueológicos. Se tradujo convenientemente y su funcionamiento ha sido óptimo en todos los casos. Ninguna pregunta resultó especialmente difícil aunque la abundancia de preguntas abiertas no se ha correspondido con una mayor riqueza cualitativa de las contestaciones.

Esta tarea ha sido la de mayor muestra de todo el estudio. Fue grapada al resto de tareas pasadas en los yacimientos de manera que se optimizara el esfuerzo del personal

encargado de distribuir las entre los públicos. Cada visitante recibía dos tareas de las cuales una era ésta. El objetivo se planteó en 150 cuestionarios por yacimiento que permitiría ulteriormente efectuar análisis del perfil de visitante así como otros análisis transversales donde se pusieran en juego diversas variables. De este modo tuvimos una muestra de 480 cuestionarios en Zaragoza (120 por enclave), 159 en Alcalá, 96 en Périgüeux y 73 en Roma.

### **Escala de valoración de yacimientos arqueológicos**

La adaptación se resumió de nuevo a la traducción de la tarea. Ésta fue ligeramente modificada, en un principio se planteaba al visitante que diera un 1 al yacimiento que más le había gustado de los que conoce y un 10 al que menos. Viendo que una parte importante de la muestra hacía lo contrario, decidimos cambiarlo dando un 10 al sitio más valorado y un 1 al menos. En la corrección de la tarea observamos como las referencias arqueológicas son muy limitadas y tienden a confundirse con monumentos no arqueológicos, los argumentos en favor de una elección u otra y su puntuación son escasos y bastante superficiales.

La muestra en Zaragoza fue de 10 sujetos por enclave, 23 en Alcalá, 23 en Roma y 10 en Périgüeux.

### **Cuestionario de expectativas**

Se trata de un cuestionario muy sencillo que no ha ofrecido ninguna dificultad, ni de comprensión, ni de adaptación, ni de funcionamiento, ni de análisis. 15 cuestionarios en cada enclave de Zaragoza, 30 en Alcalá y 11 en Périgüeux. En Roma no se pasó.

### **Diferencial semántico**

La adaptación ha consistido en la traducción de los diferentes pares de adjetivos y ha funcionado bastante bien en todos los yacimientos. Hubo personas que no comprendían por qué se les proponían pares de adjetivos que no parecían apropiados para calificar un yacimiento arqueológico (duro-blando, amenazador-tranquilizador, etc). Después del estudio piloto de Alcalá nos planteamos la conveniencia de eliminar ciertos pares, no obstante los guardamos en la perspectiva de integrarlos en el análisis factorial posterior aplicado a esta tarea pero fueron finalmente desechados. Ésta ha sido

la única dificultad relativa a esta tarea, el análisis factorial aplicado con un programa estadístico utilizado también para el resto de tareas (salvo la observación). En cuanto a la muestra: 10 cuestionarios por enclave en Zaragoza, 40 en total, 30 en Alcalá y 11 en Périgüeux. En Roma no se pasó.

### **Cuestionario de adquisición de conocimientos**

La adaptación de este cuestionario ha sido bastante laboriosa y se ha dividido en los siguientes pasos:

Se realizaron primeramente varias visitas en detalle de los yacimientos y se consultaron fuentes documentales con el objetivo de obtener la información sobre la que luego evaluaríamos al visitante. Entre las fuentes documentales se incluyen las entrevistas a los responsables de los yacimientos para obtener de primera mano el mensaje que se pretende transmitir a través de la exposición. En el transcurso de estas visitas se detectaron nociones y términos que podrían crear confusión o dudas. A continuación se seleccionaron las preguntas en relación con las unidades temáticas ideadas por los responsables, incluyendo las nociones poco claras y tomando en cuenta el equilibrio entre las diferentes unidades así como la proporción entre cantidad de preguntas y volumen global de información que propone el yacimiento (el número de preguntas será obviamente mayor cuanto mayor sea la información). Seguidamente realizamos las preguntas introduciendo cuatro opciones de respuesta entre las que se encuentra la correcta. Finalmente se tradujo el cuestionario a las diferentes lenguas. El resultado es una tarea específicamente adaptada a cada sitio, a sus contenidos, problemas de comprensión e idioma. Las únicas preguntas comunes a todos los yacimientos son las que tratan la metodología arqueológica.

El funcionamiento ha sido óptimo, favorecido sin duda por la presencia de opciones cerradas de respuesta. Como hemos visto el procedimiento consistió en pasar 15 cuestionarios antes de la visita y 15 después en cada uno de los yacimientos (120 en Zaragoza, 30 por enclave, 14 en Alcalá, 30 en Roma y 11 en Périgüeux).

### **Tarea de observación del visitante**

Esta ha sido sin duda la tarea más necesitada de medios para su aplicación, es por ello que sólo ha podido aplicarse en Zaragoza, abarcando, no obstante, la totalidad de los enclaves de la Ruta de Caesaraugusta.

El proceso ha sido muy laborioso. En un primer momento se ha confeccionado un plano del espacio expositivo de cada yacimiento con sus elementos museográficos, piezas y áreas de circulación. A continuación se ha formado al personal que se encargaba de la realización de la tarea sobre cómo efectuarla (toma de tiempos, seguimiento de recorridos..). Se ha escogido luego a 20 visitantes de perfil variado a los que se les ha seguido en el curso de su visita anotando recorridos, tiempos de parada ante cada elemento expositivo y tiempos totales de visita. El resultado ha sido un trabajo extraordinario efectuado por los trabajadores de los yacimientos.

#### **5.5.6. La herramienta obtenida.**

Lo que en el proyecto APPEAR denominamos como «Herramienta para monitorizar el impacto sociocultural» es precisamente este conjunto de técnicas de tipología existente, ya aplicadas en los estudios de público de museos y enclaves patrimoniales. **La gran originalidad estriba en tres vertientes:**

**Primero, se han adaptado específicamente a la problemática de la musealización de yacimientos arqueológicos urbanos. Segundo, es la primera vez que se aplican conjuntamente a la problemática arqueológica. Tercero, se ha aplicado a nivel europeo.**

Esta herramienta tiene como objetivo ayudar a los responsables a reflexionar sobre los parámetros que necesitan medirse para obtener información de sus públicos para así poder introducir mejoras que optimicen el funcionamiento de su institución o establecimiento. Las técnicas de que se compone la herramienta permiten medir una serie de objetivos y parámetros relativos al impacto cultural de un proyecto de musealización. Un recordatorio del conjunto lo podemos ver en la siguiente tabla:

<b>Objetivos</b>	<b>Parámetros</b>	<b>Técnicas</b>
<b>Legibilidad en la ciudad</b>	Percepción estética del yacimiento	Cuestionario de integración
	Localización espacial	Cuestionario de integración
	Aspectos formales	Cuestionario de integración

<b>Identidad</b>	Relación del yacimiento con otros elementos patrimoniales	Escala de preferencia
	Opinión-expectativas hacia el yacimiento en la ciudad	Registro de identidad cultural
<b>Impacto</b>	Sensibilización hacia la conservación del patrimonio arqueológico	Dilema de contenido patrimonial
	Identificación y opinión sobre aspectos de la conservación	Escala de actitudes
	Cambios en los niveles económicos	Cuestionario de percepción del impacto económico
<b>Nivel de satisfacción</b>	Del yacimiento en sí	Cuestionario autoadministrado
	En relación con otros yacimientos arqueológicos	Escalera de valoración
	Expectativas generadas	Cuestionario de expectativas
<b>Impacto afectivo</b>	Actitudes y emociones hacia el yacimiento	Diferencial semántico
<b>Impacto cognitivo</b>	Comprensión del mensaje científico y aprendizaje	Cuestionario de adquisición de conocimientos
	Uso del yacimiento	Observación del visitante

Las tareas propuestas constituyen un abanico que, si bien no agota todas las posibilidades de evaluación del impacto cultural, permite no obstante dar una respuesta profunda de su complejidad y aporta resultados operativos y aplicables claves para la gestión de este tipo de proyectos.

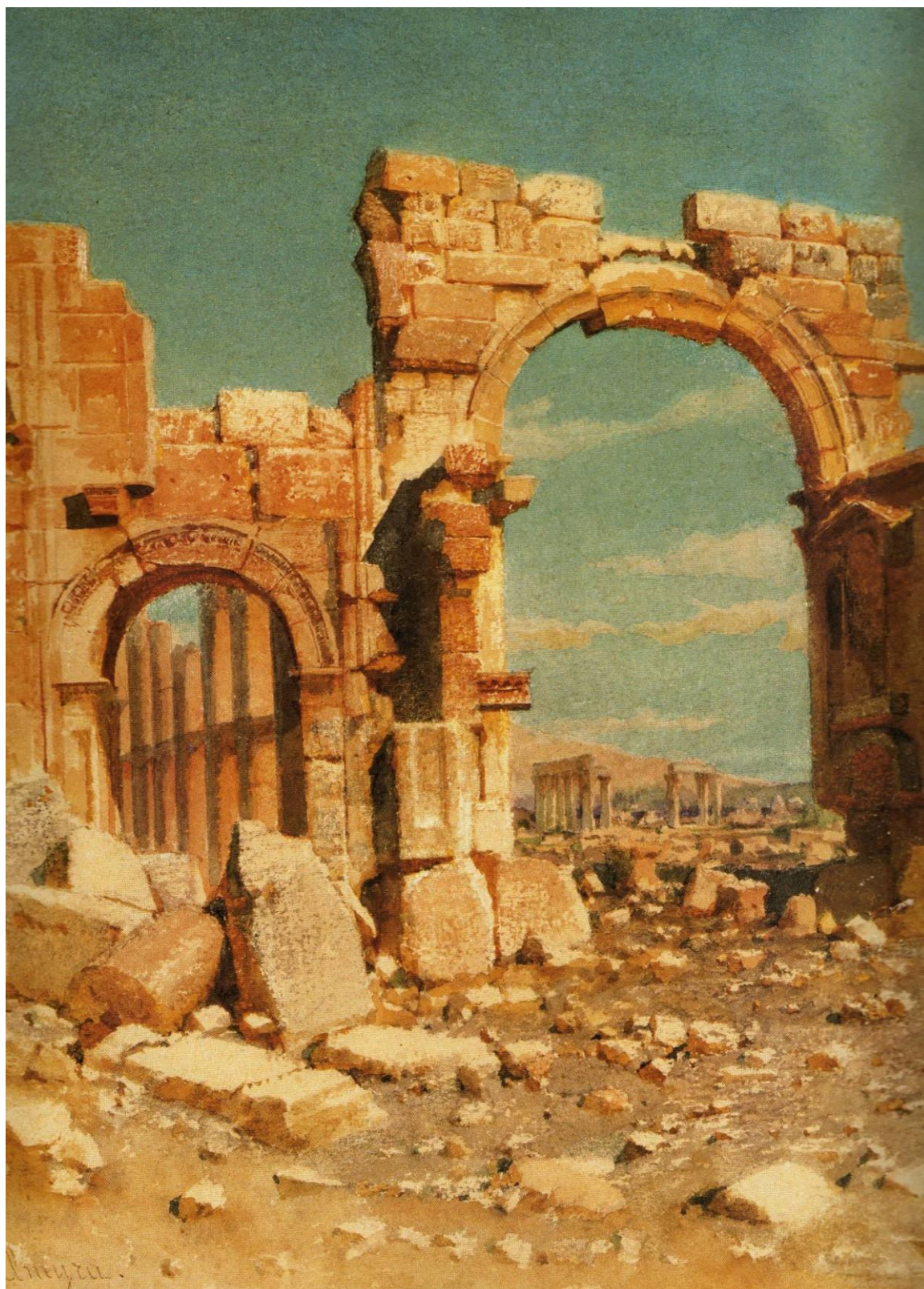
### **Puntos fuertes**

Hemos constatado que el conjunto de objetivos que intentábamos evaluar, bastante amplio y complejo, lo ha sido de forma satisfactoria. Queremos subrayar una serie de puntos que en nuestra opinión han sido un éxito.

En primer lugar, se trata de un estudio internacional de nivel europeo con una variedad remarcable que requiere un nivel muy alto de adaptabilidad. En segundo lugar hemos conseguido una normalización del método, es decir una uniformización de la obtención, codificación y análisis de los datos que permite afirmar que se trata de un modelo adaptable y homogéneo en su aplicación. Un ejemplo interesante es la categorización de respuestas a las preguntas abiertas: a partir de una enorme diversidad se ha llegado a hacer que respuestas aparentemente diferentes, provenientes de yacimientos diversos y países diferentes, se agrupen en una serie limitada de categorías exportables al modelo de análisis final. Hay que agradecer el gran esfuerzo de nuestros compañeros de proyecto que han cooperado en el proceso de obtención de datos y la posterior puesta en común para hacer posible la codificación. La coordinación de la tarea, a priori dispersa y difícil, ha asegurado su realización óptima.

### **Puntos débiles**

Entre los puntos débiles se encuentran las variables del procedimiento de obtención de datos así como el funcionamiento desigual de alguna de las tareas en los diferentes yacimientos. La obtención y codificación de datos dependen en gran medida de la forma en que se propone el estudio al visitante, el cual debe ser correctamente informado de las tareas que se le piden haciéndole comprender la importancia de su opinión. Para ello hace falta que el personal al cargo de esta función sea formado adecuadamente en la supervisión de la muestra, haciendo una buena comunicación y especificando las características de cada tipo de tarea. Para que este personal esté preparado la premisa fundamental es el interés, la implicación y la motivación de los responsables del yacimiento. Hay que tener en cuenta además que en el funcionamiento, mejor o peor, de cada tarea hay siempre un elemento de azar que no siempre se puede predecir (depende del « ser » de cada país, hábitos, interpretación de lo que se le pide, sensibilidad...)





## CAPÍTULO VI. ESTUDIO DE CASO I: LA RUTA DE CAESARAUGUSTA. ZARAGOZA, ESPAÑA.

### 6.1. Breve sinopsis histórica

Aunque las excavaciones han descubierto vestigios del Neolítico, el primer núcleo de población datado en el territorio de Zaragoza se remonta al siglo VII a.C. Se trata de estructuras domésticas de la Edad del Bronce entre el 630-600 a.C.. De la primera etapa del hierro se encontraron vestigios de habitación en forma rectangular (Hernández Vera y Núñez Marcén, 1998).

A la llegada de los romanos el territorio está habitado por el pueblo ibérico de los Sedetanos que se convirtieron en aliados de Roma desde el principio a fines del siglo III a.C. Las fuentes sobre la arqueología del *oppidum* de *Salduie* mencionan materiales y estructuras domésticas así como un muro que podría corresponder a la muralla (Hernández Vera y Núñez Marcén, 1998). *Salduie* constituía un centro estratégico de primer orden para los romanos sobre el Ebro ya que se encontraba en la confluencia de vías fluviales que formaban frontera de los pueblos ibéricos, celtibéricos y vascones.

La Zaragoza romana, *Colonia Caesaraugusta*, fue construída sobre *Salduie* hacia el año 15 a.C. coincidiendo con la reorganización territorial de las provincias de Hispania llevada a cabo por Augusto tras el final de las Guerras Cántabras (19 a. C.) y el comienzo de la *Pax Romana*. La fundación obedece primariamente a una necesidad militar de control del territorio y de recompensa a los veteranos de las campañas de Augusto, apoyada luego por razones económicas y comerciales. Parece ser que el número inicial de colonos debió rondar los 2000 a juzgar por otras fundaciones augústeas, veteranos de las legiones *IV Macedonica*, *VI Victrix* y *X Gemina* (Arce, 1979), los cuales, en su condición de militares acostumbrados a labores edilicias, comenzarían con la construcción de los elementos básicos: sistema de aprovisionamiento de agua, murallas, puentes, etc, sufragadas en parte por el tesoro imperial. En este sentido se llevó a cabo el clásico proceso de romanización incluyendo paulatinamente en la ciudadanía a élites indígenas que irían asumiendo magistraturas en el gobierno de la colonia. La ciudad, como toda urbe romana, tomó el trazado hipodámico en base a la división de los campamentos militares con el *kardo* y el *decumanus* como arterias principales y debió estar prácticamente terminada en la

primera mitad del s. I d. C.. Caesaragusta disfrutó enseguida de un estatus privilegiado como *Colonia Immunis* es decir, estaba exenta del pago de tributos, fue cabeza de un extenso territorio que llegaba a Calatayud (*Bilbilis*), Celsa, Calahorra (*Calagurris*), Lérida (*Ilerda*) o Huesca (*Oscá*) (Arce 1979) y se erigió en nudo de comunicaciones con una actividad comercial remarcable (con ceca de acuñación de monedas propia) favorecida por una estratégica ubicación en el curso medio del Ebro que entonces era navegable hasta *Varea*.

El período de máximo esplendor se produjo en los siglos I-III de nuestra era. De hecho Caesaragusta se convirtió, gracias a su bullicioso puerto fluvial, en el principal distribuidor de mercancías del valle del Ebro. El perímetro de la ciudad no se ha podido determinar con exactitud pero sabemos que los habitantes ocupan un espacio que llega hasta el río Huerva siguiendo un plan urbanístico reticular clásico. De esta época son los monumentos principales: foro, puerto fluvial, termas, teatro, puente (en el actual emplazamiento del Puente de Piedra).

Desde el siglo III d.C, Caesaragusta vive un proceso de crisis común a todo el mundo romano. Es el momento en que se reconstruye una sólida muralla mientras que numerosos edificios públicos son abandonados e incluso desmontados para aprovechar sus materiales para otros. Sin embargo tenemos constancia de un cierto florecimiento de la vida cultural encabezado por los obispos de la comunidad cristiana así como de una actividad comercial significativa. Desde mediados de este siglo se empieza a extender el cristianismo. Tenemos las primeras noticias de cristianos en el contexto de las persecuciones generalizadas de Diocleciano a principios del s. IV y el establecimiento de una iglesia desde esta época. El siglo V marca la desintegración del poder imperial. En el 409 llegan los primeros bárbaros a Hispania. Caesaragusta es tomada sin resistencia por los visigodos en 472. A partir de este momento pasará a llamarse *Cesaracosta* y formará parte del reino visigodo de Tolosa. Seguirá siendo una ciudad de importancia, rodeada de sólidas murallas, y constituyendo un enclave geográfico de primer orden. Desde el punto de vista urbanístico, además de las murallas, la ciudad verá sustituidos ciertos edificios públicos por otros de carácter cristiano como la basílica San Vicente o el monasterio de las Santas Masas (extra-muros).

La población de origen godo es escasa y forma una casta político-militar. El grueso de la población sigue siendo de origen hispanorromano entre la que se cuenta la antigua aristocracia que sigue manteniendo parte de sus privilegios. Desde el punto de

vista económico, se continúa la actividad comercial a lo largo del Ebro pero la producción agrícola se ve mermada a causa de la inestabilidad política y desastres tales como la peste o las guerras. El período visigodo termina con la ocupación pacífica de la ciudad por parte de las tropas de Musa ibn Nusayr en 714. *Cesaracosta* pasará a llamarse *Saraqusta*, con el sobrenombre de *Medina al-Baida* (la ciudad blanca) por el color de sus edificios. Se convierte pues en la capital de la frontera norte de Al-Andalus. Sin embargo la ciudad no aceptará de buen grado la sumisión a Córdoba, lo que provocará numerosas insurrecciones. A partir de la descomposición del poder califal de Córdoba, *Saraqusta* se convertirá en uno de los reinos de taifas resultantes y extenderá su poder durante el siglo XI a todo el valle del Ebro. En 1110 será ocupada por los Almorávides que supondrán la última tentativa de frenar la expansión cristiana. La ocupación musulmana supuso pocos cambios para el entramado urbano. Se distinguen dos sectores: la medina, rodeada de la muralla romana que mantiene el trazado de sus calles, y en segundo lugar los arrabales exteriores. De los edificios principales solo conocemos la Aljama o gran mezquita (construida entre 714-716 y ampliada en 856 y 1018), que se encuentra bajo la Seo del Salvador, y el palacio de la Aljafería, residencia de los monarcas de taifas.

La población musulmana llegada a *Saraqusta* es escasa y los habitantes en su mayoría son de origen hispanovisigodo. Los no musulmanes se concentran en dos barrios: la judería, y el barrio mozárabe, alrededor de la Basílica de Sta María (actual basílica del Pilar). Se calcula una población de unas 25.000 personas para el período de máximo esplendor.

Desde el punto de vista económico, *Saraqusta* constituye una de las ciudades más poderosas de Al-Andalus, gracias al comercio desarrollado a lo largo del Ebro, la cría de ganado, la artesanía y a una agricultura floreciente.

*Saraqusta* fue tomada por los cristianos en diciembre de 1118. El papel de la ciudad fue creciendo en paralelo al poder del reino de Aragón, del que fue su capital en 1205. El núcleo principal sigue delimitado por las murallas romanas aunque rápidamente se desarrollan numerosos arrabales extra-muros como los de San Pablo y San Miguel. Los trabajos públicos se concentran en el mantenimiento de las murallas, del puente y el aprovisionamiento de agua. La ciudad está dividida en barrios que se articulan en torno a las parroquias. Hacia mediados del s.XIV la ciudad y sus arrabales

se encierran dentro de una nueva muralla de ladrillos. En 1119 la mezquita había sido transformada en Catedral (la Seo), ampliada numerosas veces durante los s.XII-XIII. El palacio de la Aljafería continuará siendo residencia real para pasar a ser, a partir del s.XV, la sede del tribunal de la Inquisición.

Tras la conquista cristiana, los musulmanes continuarán viviendo en la ciudad aunque se les enviará fuera de las murallas, en los arrabales de Sinhaya (después llamado morería) mientras que los judíos ocupan el sector sudeste. Más tarde, hacia fines del s.XIII, construirán un nuevo arrabal denominado Judería Nueva.

## **6.2. Crónica de las excavaciones y de la musealización de un yacimiento: Caesaraugusta.**

La investigación arqueológica en la ciudad ha permitido descubrir la historia de la ciudad desde la prehistoria hasta nuestros días, en especial a partir de la creación en el ayuntamiento de un equipo de arqueólogos en 1980. Por otro lado, en 1981 el Ayuntamiento firma un acuerdo con el Ministerio de Cultura que define las condiciones de participación y financiación de las excavaciones realizadas y la posible conservación y musealización in situ de los vestigios encontrados. Este acuerdo se traduce en un conocimiento más profundo de la prehistoria e historia de la ciudad (Mostalac 1991, Hernández Vera et Núñez Marcén 1998 y 2000) así como en la musealización de los cuatro enclaves romanos (Foro, Puerto, Termas y Teatro) a cargo del Ayuntamiento con la ayuda puntual de los fondos europeos.

### El Foro

En 1981, se identificó en el número 56 de la calle D. Jaime, los cimientos de un complejo monumental que se extendían hacia los terrenos colindantes de la plaza de la Seo (Beltran, 1983). En 1988, el Ayuntamiento decide modificar la Plaza de la Seo y programa 6 meses de excavación (Mostalac y Pérez Casas, 1989, Pérez Casas, 1991), lo que permite ampliar los sondeos a los alrededores (Hernández Vera y Núñez Marcén 1998, 2000; Núñez Marcén, Hernández Vera y Bienes Calvo, 1998 y Mostalac 1991), así como los resúmenes de los informes de excavación de los anuarios de Arqueología Aragonesa, 1988, 1989, 1991 y 1994).

En la época de Augusto, Caesaraugusta se convierte en el núcleo de romanización del centro-norte de la Península. El *oppidum* se transforma en ciudad romana con todas sus características. El antiguo foro que en época republicana constituía el mercado y el lugar de reunión político, jurídico y administrativo de la colonia, se convierte en la expresión del poder imperial gracias a los templos y edificios públicos monumentales.

Según los vestigios sabemos que el foro en el momento de su fundación estaba organizado alrededor de un desagüe de opus vitatum, el más antiguo de la ciudad, que seguía un trazado NE-SO y vertía directamente al Ebro. Había 6 salas pequeñas de unos 20m<sup>2</sup>, utilizadas como *tabernae* y protegidas por un pórtico simple. El foro de Augusto estaba formado por una plaza rectangular con un templo en el lado sur (Hernández Vera y Núñez Marcén, 1998) y fue construido en el s. I a.C y se utilizó tal cual hasta la época de Tiberio.

La ciudad fue reformada por este último emperador que ordenó construir el teatro (C/Verónica), revitalizar las termas públicas (c/ San Juan y San Pedro) y elevar una parte del terreno paralela al Ebro. Se amplió el foro que llegó a ocupar una superficie de 3000m<sup>2</sup> y se eliminaron las estructuras más antiguas. Las *tabernae* se protegen con un doble pórtico del que sólo se conservan actualmente los cimientos. La plaza estaba pavimentada con losas de grandes dimensiones que disimilaban el nuevo sistema de cloacas. El templo principal se ha localizado bajo la catedral (Hernández Vera y Núñez Marcén, 2000; Núñez Marcén, Hernández Vera et Bienes Calvo, 1998).

La desmembración del poder romano implicó el desmantelamiento de los edificios y áreas públicas que fueron reemplazados por dependencias domésticas construidas a base de materiales sencillos. Estas transformaciones incluyeron también la restauración de la muralla en el s.III con materiales recuperados del foro. A fines del s.V la parte occidental del foro estaba ya prácticamente desmantelada. Aunque no se ha encontrado ningún vestigio se supone que un primer templo cristiano sería erigido en el actual emplazamiento de la Seo. Posteriormente en época musulmana se construirá aquí la mezquita que fue transformada tras la conquista cristiana en catedral románica, gótica y después barroca (Hernández Vera y Núñez Marcén, 2000).

### Las Termas

El estudio de las Termas está en curso de realización. En el área entre el foro y el teatro se encontraban entre el s.I-IV las termas públicas. De las diversas salas que las componían sólo se conserva una gran piscina porticada al aire libre construida a mediados del s.I en el emplazamiento de unas letrinas anteriores que fueron destruidas. La piscina es rectangular con abside en uno de sus extremos y se conservan 9,7 metros de los 15,8 m totales. Se accedía a la piscina por medio de tres gradas que recorrían todo el perímetro y el fondo estaba cubierto por losas de mármol en parte reutilizadas en el s. IV. Se han encontrado las basas de tres columnas del pórtico que se calcula medían entre 5 y 6 metros de altura. La sala era más grande que la que alberga ahora los vestigios y sus muros estaban cubiertos de mármol con decoraciones geométricas. Existiría además una decoración escultórica.

### El Puerto fluvial

Las excavaciones en el Paseo Echegaray y Caballero y la calle Sepulcro 1-15, descubrieron vestigios de las estructuras del extremo norte y este del foro (Beltrán Lloris et al., 1980 ; Casabona 1992 y 1994 ; Aguarod, Erice, 2003). Los vestigios parecen corresponder a las arcadas de un pórtico de un gran edificio que corría paralelo al Ebro. El desnivel entre esta zona y el foro se salvaba mediante un « perron » (Aguarod, Erice, 2003). Este edificio albergaría probablemente las oficinas del puerto y quizás daría acceso a la basílica del foro (Hernández Vera y Núñez Marcén, 2000).

### El Teatro

Los trabajos realizados en una manzana de casas en 1972 llevaron al descubrimiento del teatro romano. Las excavaciones fueron conducidas por Antonio Beltrán, el principal especialista y protector. Entre 1984 y 1985 se llevaron a cabo otros trabajos financiados por la Diputación General de Aragón y el INEM (Beltrán Lloris, Paz y, Lasheras 1985).

El teatro, construido por Tiberio, sufrió una renovación importante a fines del s. I. Las excavaciones no han podido dilucidar exactamente las modificaciones llevadas a cabo en esa época. Se trata de un teatro de 106 m de diámetro construido sobre terreno llano, es decir, no aprovecha inclinaciones naturales del terreno. Este tipo de

construcción que sigue el modelo del teatro de Marcelo en Roma, aunque estaba muy extendida en Italia durante la primera mitad del s. I, constituye un ejemplo único en Hispania gracias al *aditus* central y al foso de la *orchestra*. Los vestigios del conjunto representan casi la totalidad de la superficie original.

En la *orchestra*, el pavimento de pequeñas losas de calcárea y mármol se conserva en buen estado. La *orchestra* se cerraba mediante un frente escénico o fachada de alabastro de 25 m de alto ricamente decorada. La *imma cavea* se conserva en buen estado con sus 11 gradas divididas en dos por un vomitorio de 4 m de ancho del que conocemos uno de sus lados. La *cavea* está cerrada hacia el exterior por un ancho muro (Beltrán Lloris, Paz y Lasheras, 1985), que corresponde a los cimientos del frente escénico que fue desmantelado para construir la muralla del s. III. Se supone que la *cavea* formaba una estructura de tres pisos con una amplitud de 29 arcadas. En cuanto al pórtico *post scaenam*, los vestigios descubiertos permiten suponer un plan rectangular de alrededor de 138 metros de largo (Escudero y Galve, 2003).

## Cronograma

<b>Historia de la Ciudad : de Caesaraugusta a Zaragoza</b>	
15 a.C.	<i>Colonia Caesaraugusta</i> , la Zaragoza romana, fue fundada en el 15 a.C por legionarios romanos en el marco de la reorganización de las provincias hispanas bajo el reinado del emperador Augusto. La ciudad fue fundada sobre una ciudad ibérica anterior, Salduie.
Siglos I y II	La ciudad conoce un período de florecimiento y juega un importante papel en la distribución de mercancías en el valle del Ebro. De esta época datan los principales vestigios conservados.
Siglo III.	Comienza el declive de la ciudad romana. Se erige una muralla más sólida. Algunos edificios públicos son demolidos para construir otros de uso privado. No obstante la actividad comercial pervive y se empiezan a formar las primeras comunidades cristianas.
472	<i>Cesaracosta</i> , la Zaragoza visigoda, pasa a formar parte del reino visigodo de Tolosa.
714	<i>Salduie</i> , <i>Caesaraugusta</i> , <i>Cesaracosta</i> y ahora <i>Saraqusta</i> , ciudad musulmana tras la conquista pacífica de Musa ibn Nusayr que la convierte en ciudad de primer orden de Al-Andalus.
1018	<i>Saraqusta</i> se convierte en la capital del reino de Taifa de Zaragoza, independiente hasta 1110.
1118	Zaragoza se convierte en ciudad cristiana que va creciendo en importancia dentro del reino de Aragón.
<b>La puesta en valor de los enclaves romanos.</b>	
1972	Descubrimiento del Teatro.
1981	Creación de uno de los primeros servicios municipales de arqueología de España.

1988-1991	Excavaciones en el Foro en el marco de una intervención planificada. Se toma la decisión de construir un museo debido a la importancia de los restos encontrados.
1991	Inauguración del Foro.
1991-1994	El recinto foral se utiliza como sala de exposiciones.
1995	Se crea un equipo multidisciplinar encargado de los problemas de conservación, arquitectura, museografía y didáctica. Se inaugura el Museo del Foro de Caesaraugusta.
1999	Inauguración del Museo de las Termas de Caesaraugusta.
2000	Inauguración del Museo del Puerto Fluvial de Caesaraugusta.
2003	Inauguración del Museo del Teatro de Caesaraugusta.

## 6.3. LOS ENCLAVES

### 6.3.1. El Foro

#### 6.3.1.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes

Desde 1981, el ayuntamiento de Zaragoza a través de la Sección de Arqueología de la Gerencia de Urbanismo, se encarga de todo el patrimonio arqueológico descubierto en la ciudad bajo la supervisión del Ministerio de Cultura a partir de una convención firmada el citado año.

Con el fin de conservar y explotar culturalmente los vestigios, el Ayuntamiento creó 4 museos de sitio/yacimientos musealizados que presentan los vestigios in situ y muestran los aspectos culturales ligados a ellos. Los discursos, claros, sencillos, amenos y científicos muestran un pasado común respetando la conservación de los restos y prestando especial atención a los materiales didácticos (Aguarod, 2000).

La gestión de los 4 enclaves que componen la Ruta de Caesaraugusta se hace de manera conjunta por el Servicio de Cultura, Unidad de Museos y Exposiciones. Es importante recordar que son 4 museos repartidos en la ciudad pero que forman parte del mismo yacimiento arqueológico llamado Caesaraugusta el cual es presentado a los visitantes desde diferentes puntos de vista. Hay pues una unidad en los objetivos definidos que se traduce en un discurso unitario de la ciudad romana (temático, estético y museográfico) desde la particularidad de cada enclave. Se ha creado asimismo un programa informático que vincula los diferentes museos municipales y permite al visitante comprar las entradas en cualquier museo.



## Mensaje y museografía

El foro fue el primer enclave en ser musealizado y este proyecto va a inspirar los que luego siguieron. Tras las excavaciones la decisión de conservar y exponer los vestigios se toma siguiendo los informes de los arqueólogos aún reconociendo cierta falta de monumentalidad de los mismos. Hay una intención de que Zaragoza empiece a ser vista como una ciudad con un pasado de importancia cultural y monumental clara ligado a un presente dinámico y moderno. Los restos arqueológicos pueden ser el puente entre estas dos épocas.

La controversia entre la población, alimentada desde ciertos medios de comunicación, estalló ante la cubierta del edificio, considerada demasiado geométrica e impactante en un entorno tan emblemático como la Plaza de la Seo, a pocos metros de ésta y de El Pilar. El edificio se inaugura por el servicio de urbanismo en 1991. Desde entonces a 1994 hubo dos exposiciones temporales sin relación con los propios restos que en este momento no están musealizados (no hay pasarela ni paneles explicativos). La musealización se realiza en 1995.

En un primer momento, el Ayuntamiento encarga al arquitecto J.M. Pérez Latorre, el proyecto de ordenación del espacio destinado a proteger los restos junto a su cubierta de manera que todo el conjunto sea visitable por el gran público. Una comisión formada por miembros de los departamentos de Urbanismo, Arqueología y del barrio Histórico del Ayuntamiento, un profesor de la Universidad de Zaragoza, M. Martín Bueno, y el arquitecto responsable, se ocupó de los trabajos de control, seguimiento, coordinación y asistencia técnica. Los trabajos se realizaron de 1990 a 1991.

Entre los años 1991 y 1994, el Museo del Foro fue utilizado como sala de exposición sin definición de contenido museal. Se presentaron expos sobre la historia de la ciudad o incluso un salón de antigüedades a continuación de las cuales el espacio se cerraba.

A partir de 1994, dos técnicos del Servicio de Arqueología, el Sr Mostalac y la Sra. Aguarod, entraron a trabajar en el servicio de Acción Cultural. Gracias a su experiencia se les encargó la redacción de los proyectos museológico y museográfico del Foro. Era evidente que había que definir a esas alturas los contenidos del museo, confiriéndole una identidad propia y combinando los restos in situ con los materiales de la exposición permanente ligados a él *«de esta manera, el antiguo mercado y el Foro quedan perfectamente integrados en la vida urbana y sometidos a las diversas*

*visicitudes históricas que la ciudad ha experimentado con el paso del tiempo* » (Mostalac y Aguarod, 1994). El proyecto fue aprobado en 1994 y el museo abrió sus puertas en 1995. Dentro de las diferentes áreas que componen el yacimiento se distinguen sectores que fueron excavados por etapas:

- Los vestigios de la Plaza de la Seo, excavados entre 1988-1989 que pueden verse en el museo;
- Los vestigios de la calle Don Jaime I, n. 56 y de la calle San Valero que han sido preservados a la espera de una futura ampliación del museo ;
- Los vestigios de la calle Cisne que fueron cubiertos tras la excavación y que no son accesibles;
- Los vestigios bajo La Seo también cubiertos y sin musealización prevista.

El Museo del Foro alberga pues la exposición de los restos arqueológicos pertenecientes a una parte de un mercado de la época de Augusto y, sobre todo, al foro de la época de Tiberio. El discurso del museo se basa principalmente en los restos del foro puesto que aquellos del mercado se destruyeron parcialmente durante los trabajos de musealización (Mostalac, Aguarod, 1994). El objetivo radicaba en transmitir a los visitantes los resultados de los estudios arqueológicos e históricos de las estructuras arquitectónicas conservadas (Aguarod, 2000). La versión final recoge los puntos siguientes (Aguarod, Mostalac 1996: 70-71):

- Contar de manera clara y didáctica los restos más antiguos encontrados bajo la plataforma de la Seo correspondientes a un mercado de la época de Augusto;
- Presentar la reforma urbana de la época de Tiberio y su resultado : el foro

Los recursos expositivos utilizados son : el audiovisual, la interpretación in situ de los restos, las vitrinas con objetos originales, la reconstitución, la audioguía y las maquetas, paneles explicativos y de señalización a lo largo del recorrido entre los restos.

El museo se divide en dos áreas claramente definidas: la de la exposición y los servicios, y la de los vestigios. La primera presenta un audiovisual, diez vitrinas y una maqueta así como otros elementos destinados a ordenar el discurso. En la segunda el número de visitantes que pueden acceder a ella está controlado a 60 que son los que pueden ver el audiovisual (que regula directamente las visitas). El primer contacto se

realiza pues a través del audiovisual que sirve para familiarizar al visitante con el sitio y su historia. A continuación se visita la exposición permanente para después acceder a un segundo nivel donde se encuentran los vestigios. El recorrido entre los restos no está dirigido de manera estricta pero si se recomienda un orden mediante la señalización, la disposición de la museografía y las indicaciones del personal del museo.

El escenario del audiovisual, que tiene una duración de 15 minutos (el narrador es un personaje que ha vivido en la época de la Caesaraugusta romana), recorre la memoria del río Ebro desde que hay presencia humana en sus riberas. Nos cuenta las transformaciones sufridas en esta zona del foro (de mercado a foro). Cuando el audiovisual finaliza, se iluminan el espacio de la exposición y las vitrinas invitando al visitante a recorrerlo.

Las vitrinas exponen una selección de los materiales extraídos de las excavaciones de los años 1988 a 1991. El tema principal es la vida cotidiana de los antiguos habitantes. Para transmitir este mensaje se prima el aspecto informativo y didáctico de las piezas no tanto su valor estético. Cada vitrina contiene un dibujo que ilustra la utilización de cada objeto (Aguarod y Mostalac, 1996 ; Aguarod, 2000). Los subtemas tratados son: los constructores, el culto y el ritual doméstico, la escritura, el aderezo femenino y los juegos infantiles, las lámparas, el hilado, tejido y costura, venta y transporte de alimentos, las costumbres a la mesa, y los romanos y el agua.

La exposición permanente se completa con una maqueta (escala 1 :20) del mercado de Augusto y un plano de la ciudad durante el s. I d.C.. La maqueta es táctil con lo que puede ser apreciada por los invidentes que acceden también a la información escrita en braille. El plano de Caesaraugusta se realizó a partir de los descubrimientos de los últimos 20 años y permite situar con gran exactitud los vestigios (Aguarod & Mostalac, 1996).

La parte que contiene los restos arqueológicos conserva los cimientos del lado oeste del pórtico del foro y una serie de estructuras consideradas locales comerciales de época de Tiberio. Hay también restos del mercado de Augusto y un tramo de cloaca del mismo período (Aguarod, 2000). El circuito, provisto de pasarelas, está acompañado de paneles con tres dibujos que recrean los diferentes lugares de manera ideal. Los dibujos se acompañan de indicaciones orientativas del tipo « vd está aquí » y con explicaciones de orden general. La idea es situar al visitante en el espacio y ayudarle a hacerse una

imagen de la arquitectura del foro del que sólo quedan los cimientos. Existe además otra maqueta en el área de las tabernae que reproduce esta parte del yacimiento.

El recorrido puede seguirse con la ayuda de una **audioguía** que ilustra con mayor detalle las distintas áreas. El sonido y los comentarios apoyan la imaginación y dan una imagen global de las actividades que se desarrollaban en el foro (Mesa, 1996). Está dividido en distintos temas tratados por la museografía: el foro, la vida política, las actividades comerciales, el ejército, la escuela, la cultura y el entretenimiento y la mujer. Estos capítulos se señalizan museográficamente por medio de paneles explicativos parte de los cuales hacen referencia a los vestigios en sí y parte a la vida que se desarrollaba en ellos.

Mesa (1996) afirma que dos de los objetivos principales de la audioguía son: transmitir la lengua y cultura latinas y subrayar la herencia, con sus diferencias y aproximaciones, con el mundo actual. Con este fin la audioguía introduce textos latinos (niños que recitan versos de la Eneida por ejemplo) así como aproximaciones entre la vida romana y la nuestra. Este elemento ha sido pensado para adultos pero los materiales didácticos han sido ideados y adaptados al público escolar desarrollando todos los capítulos en detalle salvo el relativo a la mujer.

El proyecto actual trata la ampliación del museo en una superficie de 1.500 m<sup>2</sup>, con el fin de completar la exposición con el área ocupada por el aula basilical.

### **6.3.1.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica**

Los cuatro museos de temática romana de Caesaraugusta constituyen entidades independientes en cuanto a su situación física, su año de apertura al público y su museografía específica adaptada a la temática propia. Sin embargo todos son considerados por la Unidad de Museos y Exposiciones enclaves de un todo que es el yacimiento arqueológico de Caesaraugusta. Por esta razón la interpretación de los vestigios tiene una doble vertiente: por un lado se trata de comprender el enclave en sí y por otro su situación y sentido dentro de la ciudad a la que pertenecía. Para facilitar esta visión de un todo patrimonial, la visita de los 4 yacimientos está agrupada en la llamada Ruta de Caesaraugusta: Se trata de una fórmula atractiva que integra los vestigios en la dinámica cultural de la ciudad (foto 1).

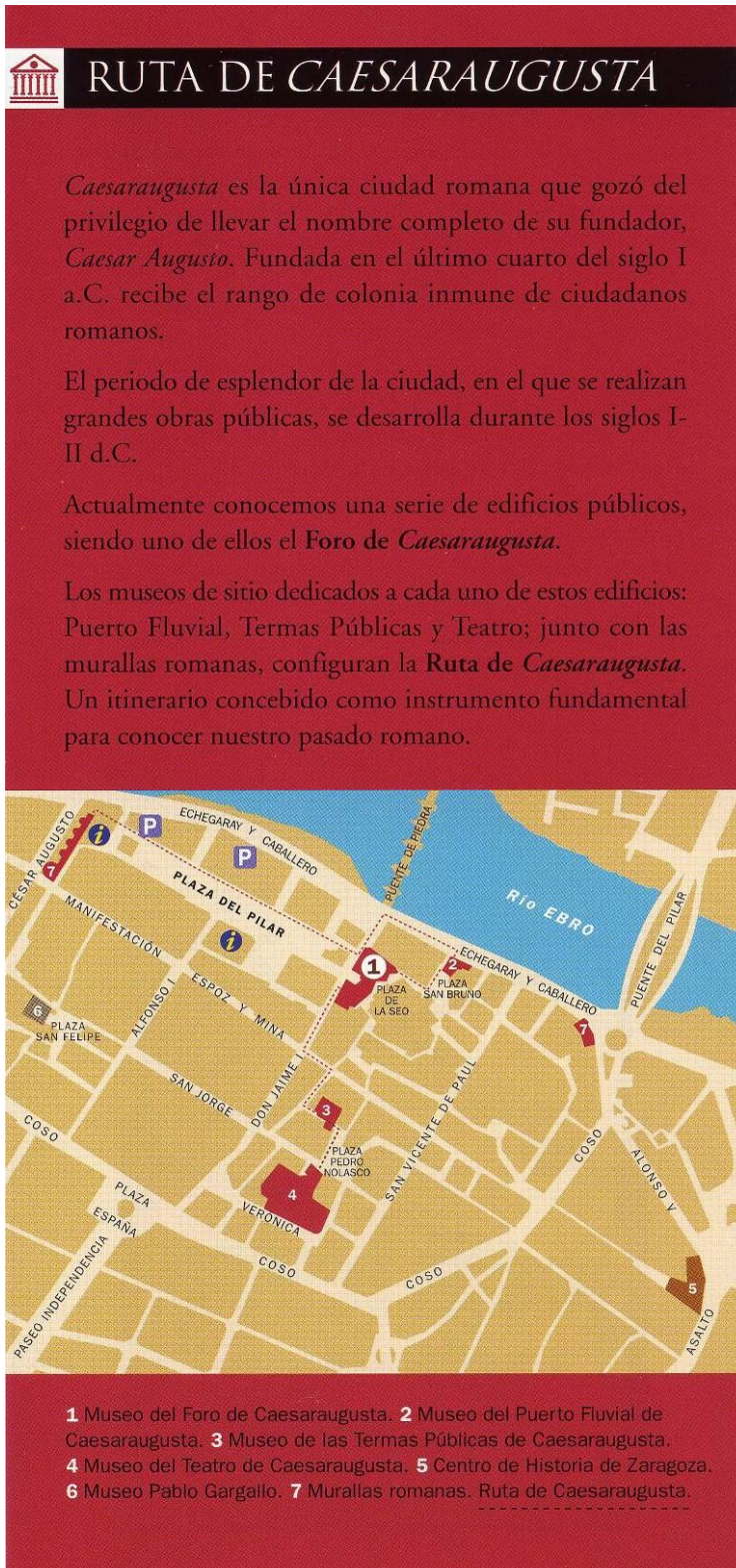


Foto 1

A pesar de esta unidad de interpretación cada enclave reúne características propias que merece analizar en particular para luego pasar a un análisis global.

## El mensaje

El núcleo del discurso del foro se basa esencialmente en los restos de la época de Tiberio, la más esplendorosa, aunque los vestigios de la época de Augusto están integrados también en un discurso que se divide en dos temas: los vestigios in situ, es decir la arquitectura del foro, y la vida que allí se desarrollaba, es decir, las actividades cotidianas. La museografía se compone de un audiovisual (marco espacial y temporal), de vitrinas (la vida cotidiana), de paneles (restos arquitectónicos y vida cotidiana), de una audioguía (actividades desarrolladas en la ciudad) (fotos 2, 3 y 4), dos maquetas, una puesta en escena y un DVD con un resumen para los discapacitados auditivos, subtulado y traducido a lenguaje de signos.



foto 2

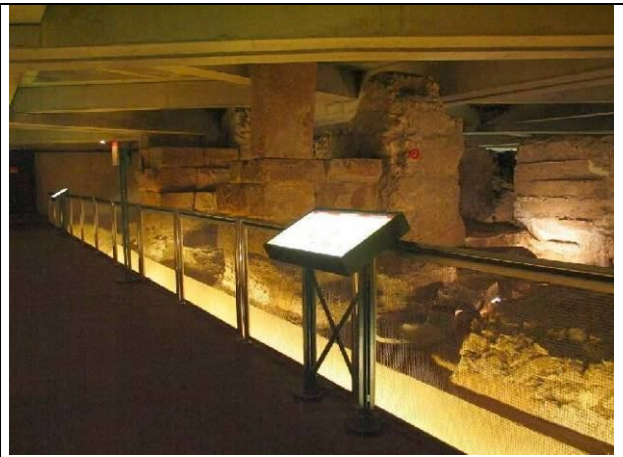


foto 3



foto 4

Toda esta museografía tuvo que adaptarse a posteriori al proyecto arquitectónico ya existente con todas las limitaciones que esto supone. El visitante obtiene la información a través de la observación, la lectura y la audición y en ningún caso interactúa con la museografía salvo con la maqueta táctil, elemento que ha resultado ser el más atractivo y al que más tiempo dedica el público.

### **Los recursos museográficos**

Los elementos elegidos son variados y responden bien a los contenidos a transmitir. No hay sin embargo adaptación a los diferentes segmentos de público (escolares, expertos, etc) sino que se opta por dirigirse a un público general. Se observa sin embargo un claro esfuerzo en traducir parte de los contenidos a otros idiomas (inglés y francés). Llama la atención el hecho de que el mensaje no se haya adaptado al público infantil a pesar de que éste sea uno de los objetivos de público potencial de los gerentes, bien es verdad que se hace un esfuerzo en esa línea en los contenidos de la audioguía (hay que recordar que este segmento de público, el escolar e infantil, está subrepresentado en la evaluación de audiencias debido al sesgo de la muestra establecido en el procedimiento de realización del estudio, ya que hemos considerado que es un segmento de público cautivo). En este sentido se puede considerar a la audioguía como un « servicio complementario » ya que no resulta indispensable para la comprensión del enclave. Sin embargo ésta introduce aspectos de la vida cotidiana que enriquecen la visita y evitan la acumulación de paneles que recogerían estos contenidos (foto 5). Ésta ha sido claramente una opción pero podría haber sido otra igualmente idónea o mejor, por ejemplo, la instalación de monitores informáticos o bornes interactivos donde se pudiera obtener esta información de una manera más participativa que hubiera favorecido la interactividad.

El escenario del audiovisual de introducción nos presenta al río Ebro como el protagonista de la historia que cuenta en primera persona los recuerdos de los habitantes que han poblado sus márgenes. La voz clara y rotunda del narrador, la música y los sonidos, así como los efectos de luz y sonido sobre la reproducción de la escultura, ayudan al visitante a seguir la narración y a sentirse identificado con ella. Esta empatía favorece claramente la comunicación del mensaje (foto 6). Este hecho se confirma con el estudio de audiencias que muestra una excelente consideración del audiovisual, es más, a casi un tercio de la muestra le ha parecido lo mejor de la visita.



foto 5

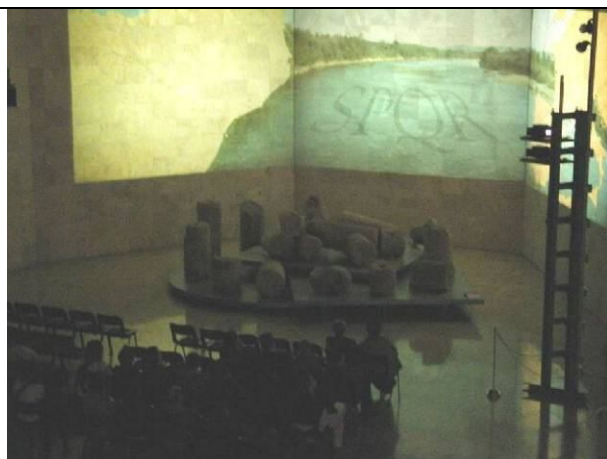


foto 6

El área de exposición permanente se compone de tres grupos de tres vitrinas (foto 7). Cada grupo trata un tema introducido por un texto que reagrupa los contenidos de las tres vitrinas y cuya amplitud puede desanimar a la lectura (la puntuación de los textos es buena pero no de las mejores) (foto 8). Los textos están en español, inglés y francés lo que evidencia, como hemos señalado, la atención hacia el segmento de público extranjero, optando por las lenguas más extendidas dentro de ese segmento. Según nuestro estudio de audiencias dicho segmento está compuesto por 21,5% de visitantes de la UE, con fuerte presencia francesa, extracomunitarios y resto del mundo 6,3% lo que confirma el interés por traducir estos contenidos no sólo al inglés sino también al francés. Si este hecho no hubiera sido tenido en cuenta en la elaboración del proyecto museográfico, este estudio de audiencias lo aconsejaría.



foto 7

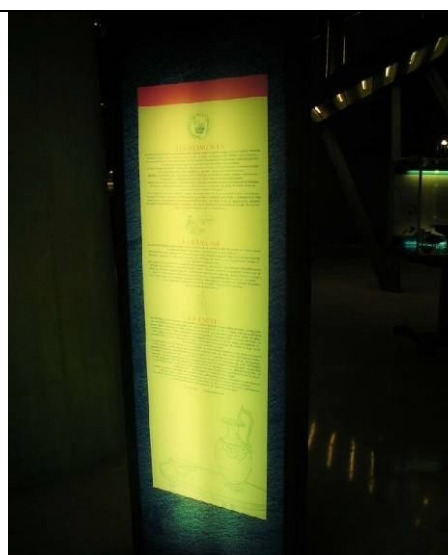


foto 8



En cada vitrina un texto corto en español introduce el tema e interpreta los objetos expuestos (foto 9) permitiendo diferentes niveles de lectura según el interés del visitante (texto introductorio breve y más largo si se quiere profundizar). De manera didáctica se presentan dibujos que muestran como eran utilizados los objetos expuestos (foto 10). Esta combinación de dibujos y textos cortos dinamizan la lectura permitiendo también la profundización de contenidos si se desea esta opción. Según el estudio de audiencias los textos obtienen muy buena acogida por parte de los visitantes aunque esta parte de la exposición atrae y mantiene al visitante sólo medianamente.



foto 9



foto 10

Los temas desarrollados en este área dan una visión de la vida cotidiana en Caesaraugusta sin indicaciones cronológicas y se ponen en relación con los temas desarrollados en la audioguía:

- Panel 1
  - Vitrina 1: los constructores
  - Vitrina 2: el culto y el ritual doméstico
  - Vitrina 3: la escritura
- Panel 2:
  - Vitrina 4: la indumentaria femenina y los juegos infantiles
  - Vitrina 5: las lámparas
  - Vitrina 6: hilar, tejer y coser
- Panel 3:
  - Vitrina 7: la venta y el transporte de los alimentos

- Vitrina 8: ua receta de cocina
- Vitrina 9: las costumbres en la mesa.

La última vitrina, de gran formato, hace referencia al agua en Caesaraugusta (foto 11), el origen, la distribución, la evacuación, así como la ingeniería necesaria (desagües, canalizaciones de plomo, etc), todo ello ilustrado con textos, dibujos y material arqueológico. Esta vitrina aunque de atractividad media resulta muy interesante a tenor de los tiempos de parada muy altos de los visitantes que se interesan, dato también explicable por la gran cantidad de información ofrecida.

El visitante se encuentra finalmente con una maqueta a escala 1:20 acompañada de un audio que habla de la configuración del mercado en época de Augusto (foto 12), es decir, anterior a la reforma de Tiberio. Se trata pues de la única referencia a la arquitectura anterior al foro de Tiberio y el único elemento museográfico con implicaciones cronológicas claras.



foto 11



foto 12

Aunque el audio indica claramente la diferencia cronológica el visitante podría sentirse algo perdido debido al cambio en el discurso, teniendo en cuenta que viene de ver las vitrinas sobre costumbres, indumentaria, arquitectura, etc. No obstante el estudio de audiencias (observación del visitante y cuestionario de adquisición de conocimientos) arroja que un alto porcentaje es consciente de que el discurso cambia en ese punto y concede a la maqueta la distinción de ser el elemento museográfico que

retiene durante mayor tiempo al visitante, de ahí que podamos afirmar que este recurso supone un éxito.

La visita de los restos arqueológicos se hace mediante un recorrido dirigido. Es útil recordar aquí que el itinerario propuesto, audiovisual, vida cotidiana y vestigios, es recorrido en su totalidad por la mitad de los visitantes observados en la evaluación de audiencias, la otra mitad deja de ver algunas partes del mismo. La consideración de piezas y vestigios por parte del visitante es buena en general, para más de un tercio es lo mejor del museo aunque en puntuaciones totales su valoración es inferior a la del audiovisual o la del montaje. Un quinto de los visitantes además echa de menos más vestigios arqueológicos.

Las pasarelas, en madera y/o metal (foto 13), conducen al visitante hacia seis emplazamientos que interpretan otros tantos grupos de vestigios: la plaza, el pórtico, las tiendas, etc. Los paneles están fijados a la pasarela delante del vestigio a interpretar (foto 14). Todo ello se circunscribe al período de máximo apogeo de la ciudad. Los paneles presentan una línea homogénea con una estructura muy clara y visual dividida en tres partes: un texto corto con explicaciones sobre la interpretación de los restos y dibujos de los mismos, y dos dibujos más, uno muestra los vestigios reconstituídos vistos desde la perspectiva de la posición del visitante y el otro su reconstitución a nivel de calle (foto 15). En un esfuerzo por facilitar la comprensión de los elementos que componen los vestigios se numeran éstos sobre el dibujo y esos números tienen su correspondencia sobre el resto al que hace referencia (foto 16).



foto 13



foto 14

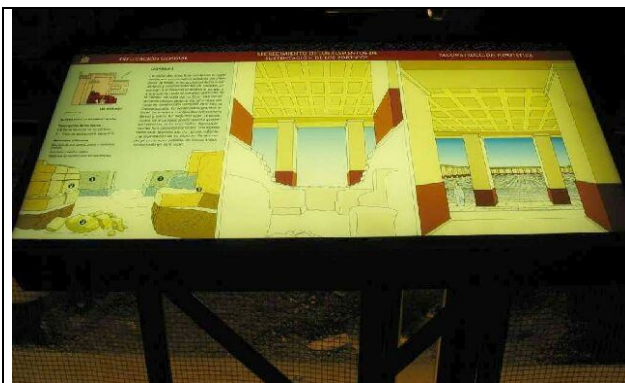


foto 15

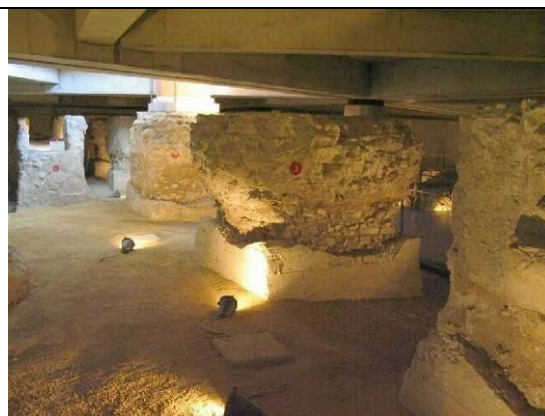


foto 16

En los dibujos además se incluyen figuras humanas que facilitan la comprensión de las proporciones. La lengua utilizada es el español cuidando que el estilo sea generalista y de aparecer algún término técnico éste es explicado en lenguaje común. Hay que recordar aquí que la valoración del montaje es muy positiva y que a pesar de que una buena parte de los visitantes echan de menos más vestigios, sí que más de un tercio manifiesta que es lo que más les ha gustado de la visita, ligeramente por delante del audiovisual. Quedan otros elementos que vienen a completar la comprensión del yacimiento. Por un lado una maqueta del Foro en braille y táctil en escala 1:15 (foto 17) y una puesta en escena de una de las tiendas del foro con diversas reproducciones de cerámica, de mercancías, etc, insistiendo en que lo que se ve son los cimientos por lo que es posible que los objetos allí depositados nunca hubieran estado precisamente ahí (foto 18). Ciertamente sobre la audioguía se aclara que esta puesta en escena es tan sólo una hipótesis pero creemos que se debería hacer más incipiente sobre este hecho en la exposición además de en la audioguía.



foto 17

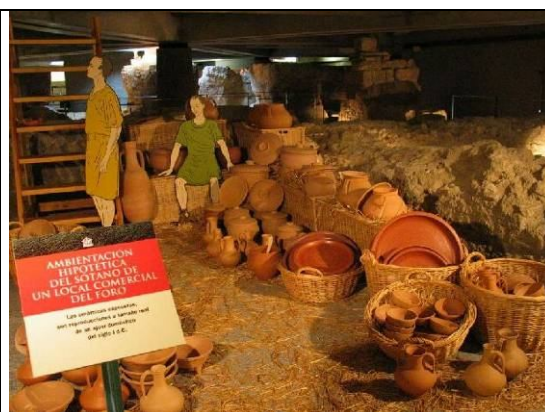


foto 18

Un elemento interesante que ayuda al visitante a situarse es la señalización del nivel que pisaban los romanos mediante dibujos que representan una figura vestida de romano o unos pies indicando el nivel (fotos 19 y 20), que se sitúa unos dos metros por encima del nivel de la visita. De hecho, según el estudio de audiencias (*cuestionario de adquisición de conocimientos*), queda claro que el visitante es consciente de que pisa por debajo del suelo que pisaban los romanos.

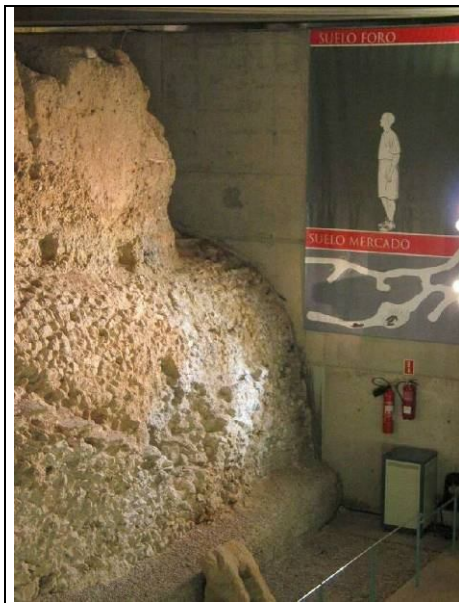


foto 19



foto 20

La iluminación general no subraya elementos en particular. Los restos y el área de exposición están iluminados con focos y las vitrinas y paneles por halógenos (fotos 21 y 22).

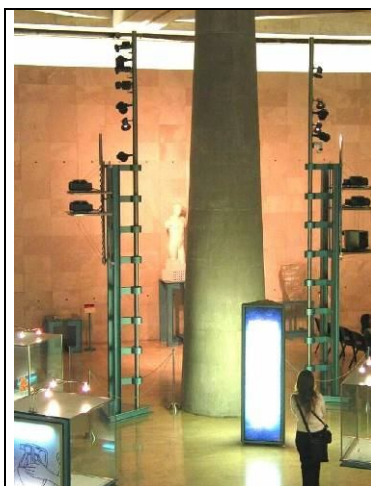


foto 21



foto 22

Los niveles de satisfacción del visitante en cuanto al montaje son muy altos en los cuatro enclaves (97-98%) a pesar de que la tarea de observación arroja una accesibilidad reducida a toda esta segunda parte de la visita, no porque sea físicamente inaccesible, sino porque esta parte del recorrido sólo es completada por el 45% de los visitantes. Los visitantes que se han sentido perdidos durante la visita superan ligeramente el 10% siendo esta última parte la que a nuestro juicio se presta más a esta sensación.

## **Conclusiones**

En general la solución elegida para adaptar el espacio existente al discurso museográfico es adecuada salvo quizás el emplazamiento del audiovisual, un espacio vacío al final de la exposición al cual el visitante accede atravesando los propios vestigios. Este hecho viene explicado porque el proyecto arquitectónico precedió al proyecto museológico y museográfico. Sin embargo a posteriori tanto arquitectos como arqueólogos y museólogos llevaron a cabo un trabajo conjunto para adecuarlo a las nuevas exigencias de la exposición. El discurso museográfico se adapta muy bien a los restos conservados de una manera didáctica, dirigida a un público general que según el estudio de audiencias recibe ese mensaje y lo comprende (el cuestionario de adquisición de conocimientos así lo confirma así como los altos niveles de satisfacción de la visita) En cuanto a la integración urbana se advierte que el público identifica la ruta de Caesaraugusta como la visita de diferentes enclaves de la antigua ciudad romana como un todo aunque distingue los enclaves « grandes » como el Foro y el Teatro como entidades más autónomas mientras que el Puerto y las Termas necesitan más de esa ruta para su puesta en valor. De hecho, aunque la visita se puede hacer sin un orden preestablecido, es aconsejable empezar por el Foro ya que allí se dan pautas generales para la comprensión del conjunto de la ciudad romana.

La adaptación de los contenidos a un lenguaje común dirigido a un público general, los niveles de profundización en la información y la preocupación por el público foráneo así como los detalles de atención hacia públicos discapacitados destacan como los mejores rasgos de este museo. Quedan pendientes ciertas adaptaciones, por ejemplo de los paneles o del audiovisual, a segmentos de público algo más específicos que se sabe presentes como los escolares o los expertos. El enclave es

percibido como un lugar moderadamente agradable y bastante confortable aunque no « mueve pasiones ». No olvidemos además que un no desdeñable 11% de los visitantes se siente « perdido » en algún momento de la visita a pesar de todos los elementos de referencia mencionados.

### **6.3.2. Las Termas públicas.**

#### **6.3.2.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes**

Las excavaciones comenzaron en 1982 con la remodelación de la calle San Juan y San Pedro encontrándose los vestigios de una piscina porticada. Los trabajos acabaron en 1983 no decidiéndose aún sobre la conservación del yacimiento. En julio de 1989, el solar es cedido al Ayuntamiento por parte del propietario que a su vez recibió el permiso de construcción de un bloque de pisos sobre los restos a condición de conservarlos in situ. Los proyectos arquitectónico (Solá, Tirado, Alós y Heredia) y museográfico (Aguarod y Mostalac) fueron redactados entre 1992-1994 y el museo abrió sus puertas en 1999.

La visita fue concebida de manera que se visualizara en un primer momento un audiovisual de 15 min. para un máximo de 30 personas. Se evoca en él la carta escrita por un edil de Caesaraugusta de mediados del s. I d.C a un amigo desde la biblioteca de las termas. Le cuenta en ella como son las termas, como se gestionan, así como las diferentes partes y funciones.

A continuación el visitante inicia la visita del enclave y de los elementos que lo componen. El panel 1 trata sobre la piscina porticada, situada enfrente, definiendo cada una de sus partes (las gradas, el suelo, las losas de mármol etc.) y ofreciendo reconstituciones hipotéticas. Los paneles 2 y 3 muestran dos versiones diferentes de las letrinas. La visita finaliza con una vitrina que muestra los objetos utilizados habitualmente en unas termas (toallas, peines, ungüentos etc.) o que se perdían fácilmente como joyas, agujas para pelo, etc. La otra parte de la vitrina está ocupada por 7 fragmentos de mármol que decoraban los muros del pórtico. Finalmente una maqueta de las termas de Uncastillo completa la visita.

Se ha facilitado el acceso de los discapacitados mediante una rampa eléctrica, el servicio se ha adaptado y la maqueta a escala 1:40 es táctil, sonora y lleva signos en Braille. Asimismo hay un folleto en braille que describe el plano de las termas. Para los

discapacitados auditivos hay un vídeo que resume en cinco minutos los contenidos del recorrido.

### 6.3.2.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica

#### El mensaje

El discurso museográfico del Museo de las Termas (foto 23) gira en torno a la arquitectura que permanece de la que destaca la piscina porticada (no conservada en su totalidad). Se intenta transmitir además del carácter y las funciones de unas termas públicas romanas de una de las ciudades más populosas de la Hispania del siglo I de nuestra era, el uso que tuvo con anterioridad y posterioridad el lugar donde se enclava la piscina que se conserva. La exposición puede parecer simplista pero resulta efectiva: un audiovisual, paneles con textos e ilustraciones, elementos patrimoniales reconstituidos, una maqueta y una vitrina con piezas originales y reproducciones son los recursos museográficos utilizados.



foto 23



### Los recursos museográficos

De nuevo el elemento introductorio lo constituye un audiovisual. En él un edil de Caesaraugusta escribe una carta a un amigo para contarle las últimas obras llevadas a cabo bajo su patrocinio en las termas, describiendo sus partes, disposición y utilización. El narrador según va describiendo las diferentes partes las va dibujando y sobre la pantalla aparecen las imágenes de unas termas de Pompeya con características similares a las de Caesaraugusta.

La pantalla sobre la que se proyecta el audiovisual es móvil desplazándose por la piscina en ciertos momentos de la proyección. Los taburetes para que el público se acomode son retirados al final (foto 24). Los niveles de satisfacción mostrados por los visitantes son muy buenos siendo incluso este audiovisual el mejor valorado de los de la ruta (bien es verdad que muy ligeramente). De hecho es lo que más ha gustado a una cuarta parte de la muestra por encima de los propios vestigios. Hay que tener en cuenta que en este enclave el audiovisual es un elemento central como en el Puerto, mientras que en el Foro y, sobre todo, el Teatro, tiende a diluirse frente a la potencia y presencia de los vestigios.



foto 24

La visita continúa siguiendo los paneles dispuestos alrededor de la piscina que ha sido parcialmente reconstruida (fotos 25).



Estos paneles nos hablan de:

- Panel 1: Cronología de las termas, utilización de las termas y de las salas adyacentes así como una corta explicación de las letrinas que había previamente. A continuación el discurso se focaliza sobre la interpretación de la piscina que se encuentra justo detrás. El último elemento es un plano del sitio del tipo « Vd está aquí ». (foto 26)
- Panel 2: se encuentra frente a los vestigios de las cloacas y las letrinas (foto 27).
- Panel 3: amplía la información del panel 2 y añade detalles de la construcción de la piscina (foto28).

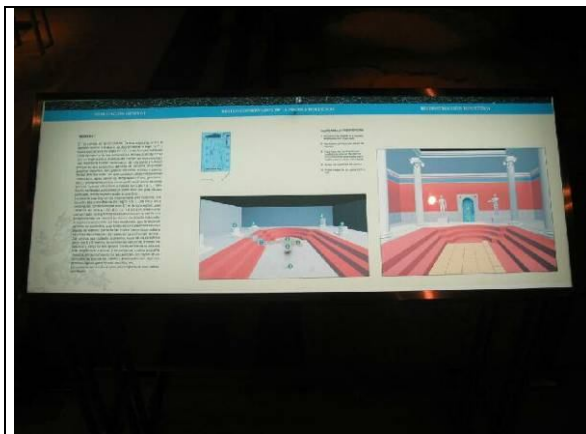


foto 26

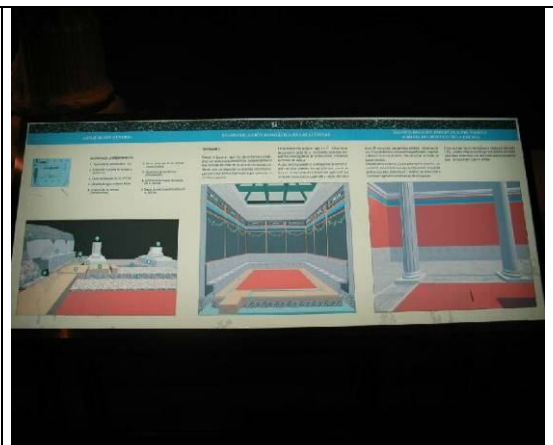


foto 27

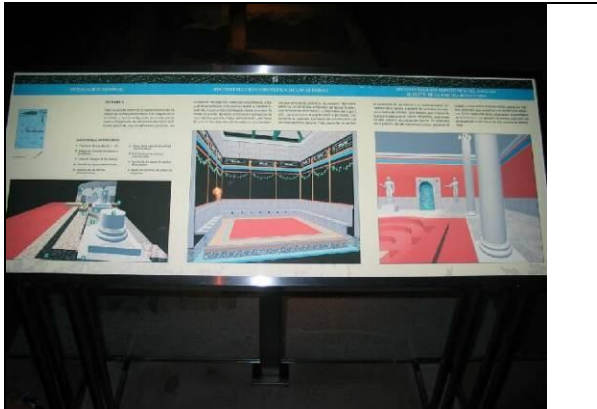


foto 28

Los paneles se dividen en tres partes : un texto informativo, un dibujo que identifica y numera los restos, y finalmente una reconstrucción de los restos identificados de una manera visual y fácil de aprehender en la línea del Foro. La valoración de la información escrita por parte del público es buena pero, al igual que en el resto de enclaves, está por debajo de la valoración del audiovisual, de los restos y del enclave en sí, lo que viene a confirmar la dificultad inherente a los textos en todas las exposiciones.

Una gran vitrina de cristal y aluminio ocupa uno de los muros laterales del museo (el otro lo ocupa la proyección del audiovisual). En ella se exponen objetos encontrados en las excavaciones in situ como losas de mármol que decoraban las paredes así como reproducciones de objetos utilizados en la higiene de los baños romanos (foto 29). Pequeñas cartelas especifican si son objetos originales o reproducciones (foto 30) y se ilustra la utilización de dichos objetos mediante dibujos (fotos 31 y 32) que resultan, al igual que en el Foro, muy útiles para la comprensión. La iluminación está compuesta por halógenos. El impacto de este recurso es inversamente proporcional a su tamaño siendo de los menos atractivos.



foto 29



foto 30



foto 31



foto 32

Las reconstrucciones de las letrinas y de la piscina porticada así como la maqueta táctil de las termas de Uncastillo (provincia de Zaragoza) resultan ser soluciones interpretativas óptimas bien consideradas así también por los visitantes según se desprende del estudio de audiencias, con tiempos dedicados bastante altos. El único problema lo plantea la maqueta que, aunque bien valorada, puede inducir a error ya que el visitante puede pensar que son la reconstrucción de las termas que está visitando cuando el objetivo es dar una idea de lo que serían unas termas romanas con todos los elementos típicos que en las de Zaragoza no se han encontrado. La intención es buena pero quizás se debería insistir en la diferencia para evitar toda confusión explicando las razones de la elección de las de Uncastillo (porque se conservan todas sus partes).

El Museo incluye a nivel de acceso dos grandes paneles : el primero situa las termas dentro de la ciudad romana y de la actual en relación con el resto de sitios musealizados de Caesaraugusta. El segundo muestra un plano de los vestigios descubiertos durante las excavaciones incluyendo las diferentes fases constructivas, el edificio actual y la reconstrucción ideal de los elementos desaparecidos, resultando todo ello de gran interés para la interpretación del enclave (foto 33).

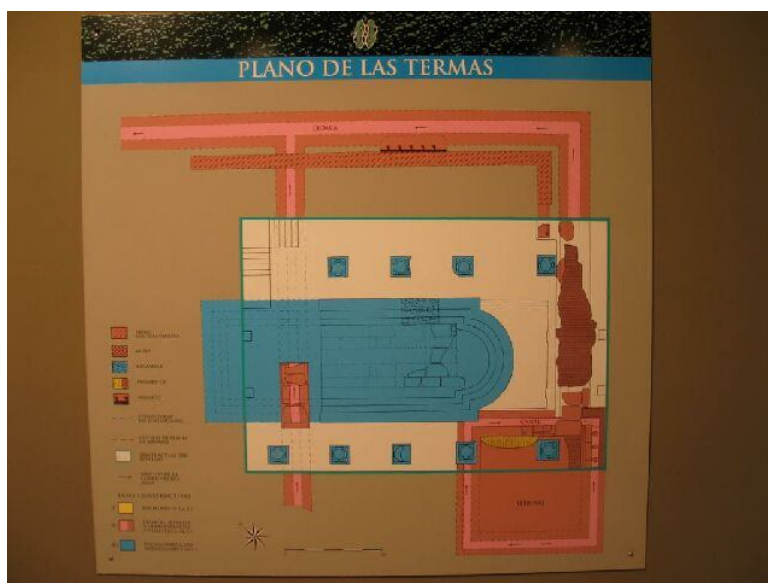


foto 33

## Conclusiones

Al igual que en el Foro el audiovisual da las líneas generales para la comprensión del enclave mientras que el resto de elementos museográficos se ocupan de los detalles. Hemos señalado ya la excelente valoración del mismo por parte del público. Hay un elemento (además de la ya citada maqueta de las termas de Uncastillo) que puede llevar a confusión: en el audiovisual se explican las termas en base a fotografías de unas termas pompeyanas en un estado de conservación extraordinario y completas lo que puede crear expectativas en el visitante que se va a encontrar únicamente con una parte de la piscina y unas letrinas. Este punto no ha podido ser medido con el cuestionario de expectativas ya que éste se pasó antes de la visita, de hecho la mitad de los visitantes no tenían conocimientos sobre lo que iban a visitar; si el visitante poco advertido no está atento puede incluso llegar a pensar que lo que ve es lo que se va a encontrar. Es cierto que en el estudio de audiencias no se ha encontrado que

se produzca esta confusión aunque sí que más de un tercio de los visitantes echa de menos más restos arqueológicos. Conviene recordar que el impacto afectivo resulta similar al Foro siendo percibidas las Termas como un lugar agradable y bastante confortable y el nivel de conocimientos sube aunque muy ligeramente tras la visita al yacimiento. Destacable es el hecho de que las Termas sea el enclave donde un mayor porcentaje de visitantes echa de menos más vestigios arqueológicos, idea lógica teniendo en cuenta las limitaciones inherentes al yacimiento.

### 6.3.3. El Puerto fluvial

#### 6.3.3.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes

En 1989, las obras de un inmueble de protección oficial en la plaza de San Bruno sacan a la luz restos que permitieron completar la información sobre el foro. Este hecho influyó en la decisión, política y técnica, de conservar y musealizar los restos. En 1994, la Sociedad Municipal de la Vivienda cedió al Ayuntamiento los sótanos del inmueble. En 1998 se encarga al arquitecto municipal, Sra Heredia, la elaboración del proyecto de adecuación del espacio y su acceso desde el nivel superior. El proyecto museológico y museográfico estuvo a cargo de dos arqueólogos municipales, Carmen Aguarod y Romana Erice. El museo abre sus puertas en marzo de 2000.



foto 34

El discurso se centra aquí en el río Ebro. La visita comienza con la proyección de un audiovisual que nos habla de los cambios sufridos a lo largo del tiempo, la navegación fluvial de la época y el puerto de Caesaraugusta. A continuación varios paneles analizan la arquitectura de los restos conservados y una vitrina muestra varias ánforas, encontradas en diversas excavaciones de la ciudad, y una maqueta de un barco fluvial. Otra maqueta accesible para los discapacitados visuales, reconstituye de manera ideal el aspecto que tendría el edificio que daba acceso al foro desde el puerto en el s. I cuyos restos observamos. Por último, sobre uno de los muros de acceso al museo, se encuentra un « Ebrómetro », escala que muestra el nivel de las crecidas principales del Ebro desde que se tiene constancia y los diferentes niveles del suelo del foro y del edificio del puerto.

### **6.3.3.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica**

#### **Los recursos museográficos**

El museo tiene como eje interpretativo los restos del puerto fluvial como elemento integrador de la ciudad romana en un intento de dar una visión de conjunto de la antigua ciudad de Caesaraugusta. Al igual que los museos precedentes la visita comienza con un audiovisual que describe la arquitectura del puerto. A continuación dos personajes de ficción, Lucio, el patrón de una embarcación, y Gayo, un comerciante, sostienen una conversación sobre la organización del puerto en lo cotidiano e invitan al visitante a descubrir los restos, en un giro que salta las barreras temporales al dirigirse directamente a los interlocutores (foto 35). Según se van describiendo las diferentes partes del enclave, éstas, acompañadas de efectos sonoros, se van iluminando facilitando así la comprensión (el agua por ejemplo se ilumina en tono azul) y la inmersión en la narración (foto 36)



foto 35



foto 36

El hecho de que el audiovisual se desarrolle primero ante una pantalla frente a las filas de asientos de los visitantes y luego pase a las columnas de hormigón que sostienen el inmueble da un cierto dinamismo a la proyección. La valoración del mismo por parte del público es muy positiva siendo casi tan popular como el de las Termas (foto 37). Tras ello se pasa a una visita con recursos museográficos más clásicos : 4 paneles, 1 vitrina y 1 maqueta.

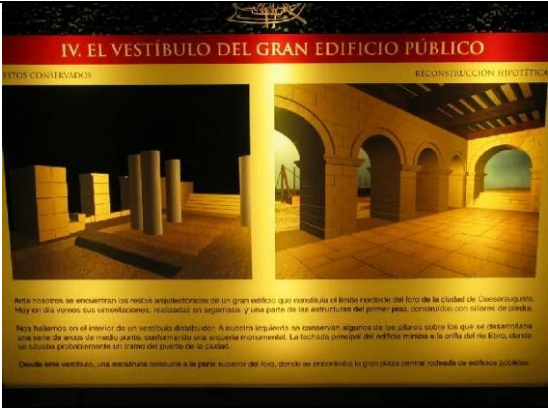



Los paneles: colgados del muro o sobre las barandillas (fotos 38, 39, 40, 41, 42), presentan una estética homogénea con los demás enclaves de la ruta. Éstos jerarquizan y distribuyen la información de manera clara y se emplazan delante del elemento a ser interpretado sin impedir su visibilidad.



foto 37





 <p>IV. EL VESTIBULO DEL GRAN EDIFICIO PUBLICO</p> <p>ESTES CONSTRUCTIVOS RECONSTRUCCION HIPOTETICA</p> <p>Esta muestra se encuentran los restos arquitectónicos de un gran edificio que constituía el límite occidental del foro de la ciudad de Caesaraugusta. Hoy en día vemos sus variaciones, realizadas en sucesivas y una parte de las estructuras del primer piso, construido con sillares de sarda.</p> <p>Nos hallamos en el interior de un vestíbulo distribuido. A su izquierda se conservan algunos de los pilares sobre los que se descansaba una serie de arcos de medio punto, conformando una sucesión arquitectural. La fachada principal del edificio miraba a la orilla del río Ebro, donde las sucesivas perforaciones en el muro del puerto de la ciudad.</p> <p>Desde este vestíbulo, una escalinata conduce a la parte superior del foro, donde se encontraba la gran plaza central rodeada de edificios públicos.</p>	<p>foto 38</p>  <p>LA INFORMACIÓN ESCRITA</p> <p>Las inscripciones romanas eran escritas en latín, en griego o en púnico. Se utilizaban para conmemorar hechos importantes, como la fundación de una ciudad o la victoria de un general. También se utilizaban para anunciar leyes o decretos.</p> <p>En esta exhibición se muestra un fragmento de una inscripción romana, que forma parte de un conjunto de inscripciones que se encontraron en el foro de Caesaraugusta. El fragmento muestra una inscripción en latín, que conmemora la fundación de la ciudad de Caesaraugusta.</p>
<p>foto 39</p> 	<p>foto 40</p>  <p>II. MARCAS DE CANTERIA</p> <p>Estas marcas se encuentran en los sillares de la fachada principal del edificio, que constituía el límite occidental del foro de la ciudad de Caesaraugusta. Las marcas se hicieron para indicar el nivel alcanzado por las crecidas del río Ebro en 1871.</p> <p>Las marcas se hicieron en forma de T, y se hicieron en los sillares de la fachada principal del edificio, que constituía el límite occidental del foro de la ciudad de Caesaraugusta.</p>
<p>foto 41</p>	<p>foto 42</p>

Los temas tratados son :

- El edificio que une el foro con el puerto en el sector noroeste del foro.
- Las marcas dejadas en los sillares por las legiones que construyeron el puerto
- Las crecidas del Ebro indicando el nivel alcanzado por la de 1871 por medio de un nivel o « ebrómetro »
- Reconstrucción hipotética del edificio que se visita con la explicación de las técnicas constructivas romanas.

La información se transmite de manera clara y veraz sin recurso a tecnicismos en un intento de adaptación al público general. Los textos están acompañados de fotografías y según el estudio de audiencias la valoración de los mismos es positiva (aunque algo inferior que en los otros enclaves). Asimismo hay un plano general de

Caesaraugusta donde se inscriben todos los enclaves de la ruta (foto 43) que recuerda al visitante el todo monumental al que pertenece el yacimiento.

La vitrina, de aluminio y cristal, (foto 44) está integrada en uno de los muros y en ella se explica el comercio, los productos y las formas de transporte ilustrando el tema con un ánfora y una embarcación. Su nivel de atractividad y de atrapabilidad son altos en el público.



foto 43



foto 44

El último elemento museográfico es una maqueta de madera en braille que reproduce el área portuaria (foto 45). A escala 1:40, como las del resto de enclaves, se puede tocar y propone un sistema de audio adaptado a los discapacitados visuales. Es este recurso el más atractivo y ante el que pasan más tiempo los visitantes.

La museografía ha sido elaborada en español aunque el audiovisual tiene versiones en francés e inglés. A pesar de las estrecheces del área de los vestigios (en un principio no se contemplaba su apertura al público de ahí que todos los servicios de acogida estén en la planta calle, foto 46) se ha hecho un esfuerzo para adaptarla a los discapacitados motores, visuales y auditivos. Aunque la valoración del montaje museográfico es buena resulta la más baja de todos los demás enclaves, siendo Foro y Teatro los más valorados en este apartado.



foto 45



foto 46

## Conclusiones

Como en los anteriores enclaves el audiovisual ocupa un lugar preeminente en el discurso museográfico o esquema de interpretación. De hecho se utilizan partes del yacimiento como escenario de la proyección haciendo ésta más dinámica, estimulante y dando las pistas necesarias para la comprensión. Los aspectos más concretos son tratados por el resto de elementos museográficos. Aunque pueda parecer que el protagonismo sea del audiovisual no pensamos que éste reste importancia a los otros elementos que completan la visión del enclave, incluidos los restos, que aunque escasos, gozan de entidad propia. Esta escasez se ve reflejada igualmente en la valoración de los vestigios y piezas expuestas que es la más baja de los enclaves con diferencia, el público echa de menos más vestigios arqueológicos encontrando escasos los existentes (no obstante el interés reflejado por las marcas de las legiones es patente entre el público).

Respecto a la arquitectura hay que recordar que el espacio en el que se enmarca la museografía no fue ideado para ella ya que no se pensaba abrir el enclave al público. De hecho los grandes pilares blancos que sustentan el edificio obstaculizan claramente la visión de los vestigios. Afortunadamente se ha intentado darles una función (pantallas del audiovisual) que mitiga las desventajas. Resulta aquí evidente la necesidad de un trabajo conjunto entre arquitectos, arqueólogos y museólogos a la hora de llevar a cabo

una puesta en valor/musealización de restos arqueológicos. No obstante y teniendo en cuenta esta serie de desventajas, los resultados de la museografía son interesantes y positivos, la valoración del público lo muestra así aunque la puntuación en este apartado es la más baja de todos los enclaves.

Precisamente la valoración sobre los accesos resulta, junto con las Termas la más baja. La percepción afectiva resulta igual a la de las Termas y el Foro, considerándosele al enclave algo agradable y bastante confortable pero sin llegar a despertar tampoco grandes dosis de activación en el visitante.

### **6.3.4. El Teatro**

#### **6.3.4.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes**

El proyecto arquitectónico del Teatro fue desarrollado, como en los casos anteriores, por la Sra Heredia, el arquitecto municipal. El museo tiene la particularidad de haber sido concebido en el seno de un edificio del s. XVI, la Casa Guillén, remodelada en el s. XIX. La fachada es de esta última época. El área se divide en 2.502m<sup>2</sup> de los cuales 1.352m<sup>2</sup> corresponden a las áreas de exposición y 6.186 m<sup>2</sup> están ocupados por los restos propiamente dichos. De las cuatro plantas del edificio, tres están dedicadas a la exposición y una a la administración, talleres y salas multiusos.

El proyecto museológico y museográfico fue confiado de nuevo a los técnicos del Ayuntamiento C. Aguarod y R. Erice. La realización se encargó a dos empresas privadas, por concurso público, siguiendo las directrices de los técnicos del Servicio de Cultura del Ayuntamiento. La apertura al público se realizó en mayo de 2003.

El museo fue concebido para interpretar los restos del teatro romano y las diferentes utilizaciones de este área de la ciudad desde el s. IV, momento de su abandono como teatro, hasta prácticamente nuestros días. Este espacio se concibe pues como una parte muy importante del todo que conforma la ruta de Caesaraugusta. subrayan los tres objetivos fundamentales del Teatro (Aguarod y Erice, 2003b): su carácter estratégico, es decir, recuperar y hacer accesible un monumento para convertirlo en un punto de referencia en la ciudad (objetivo a todas luces alcanzado según el estudio de impactos), su carácter patrimonial, es decir, conservar y poner en valor una estructura arqueológica sobresaliente, con su carácter interpretativo y poder de

comunicación, es decir, transmitir un mensaje al visitante favoreciendo el respeto y la comprensión del patrimonio. El discurso museográfico se incardina en dos direcciones: profundizar y facilitar la comprensión del monumento y explicar la evolución histórica del área del teatro, como punto de partida para explicar la evolución de la trama urbana de Zaragoza desde la época romana hasta nuestros días.

El discurso se desarrolla en tres plantas. La planta baja acoge al visitante, alberga una cafetería y un espacio expositivo donde se explica la historia del área y de las excavaciones allí llevadas a cabo. El sótano alberga una sala donde se proyecta el audiovisual «El tiempo y la memoria» y el área de interpretación del teatro (características arquitectónicas, partes..), desde donde se accede a los restos. El primer piso amplía la interpretación del teatro tratando la puesta en escena del teatro clásico, (temas, autores, público) así como la evolución histórica del área desde el s.III a nuestros días. Esta organización permite seguir tres circuitos según los intereses del público: el conjunto del museo, los restos o la cafetería y la tienda (IngeniaQed 2001).

Para favorecer la interpretación de los restos conservados in situ se ideó una pasarela que los recorre con una serie de paneles explicativos. La fachada que da a los vestigios es de cristal en toda la altura del edificio lo que permite tener una visión de los restos desde cualquiera de los pisos, permitiendo así enlazar las informaciones con los restos en todo momento.

#### **6.3.4.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica**

##### **El mensaje**

El discurso museológico del teatro se centra en dos ámbitos: por un lado el teatro en sí, su arquitectura, uso y funcionamiento en época romana, y por otro, la historia de la trama urbana del recinto, del barrio y por extensión de toda la ciudad, desde la época romana hasta nuestros días (foto 47).

Se retoma aquí la solución de la Crypta Balbi en Roma, donde un área de la ciudad sirve como hilo conductor para tratar la evolución de toda la urbe.

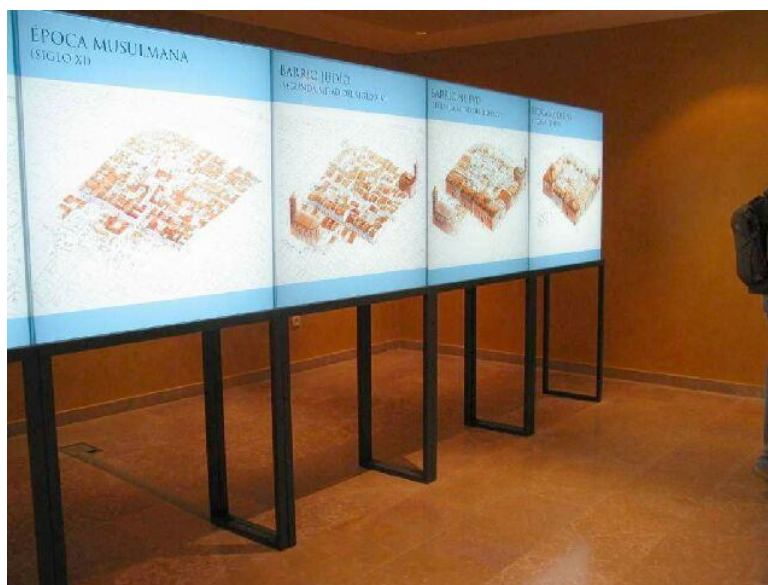


foto 47

La organización del discurso se desarrolla en el museo, frente a los vestigios. Una vez que el visitante ha recorrido los espacios expositivos, puede contemplar in situ, en el exterior, lo que le ha sido explicado en el interior, contextualizando así la información recibida. La contemplación de los restos queda así libre de una excesiva presencia de elementos museográficos que, debido a la potencia de los vestigios, resultarían improcedentes y le robarían protagonismo al teatro en sí. De hecho, la magnífica potencia arqueológica se ve reconocida como lo mejor del museo según la mayoría de visitantes.

### **Los recursos museográficos**

Los diferentes elementos utilizados tienen como objetivo devolver la imagen del monumento en su período de apogeo. Se ha recurrido abundantemente a la infografía en tres dimensiones en dibujos, maquetas o vídeo, y se ha completado con paneles explicativos y materiales arqueológicos salidos de las excavaciones.

Como en el resto de los enclaves un audiovisual da la bienvenida al visitante. Titulado « El tiempo y la memoria », teatraliza la historia de la parcela del teatro (foto 48). Es prácticamente la misma información que nos transmiten los paneles ilustrados del hall de entrada al museo (fotos 47, 49 y 50): la evolución urbanística del área del teatro desde la época romana a nuestros días y las diferentes excavaciones allí

efectuadas. El resultado es muy evocador, efectista, y recibe una buena valoración por parte del público. Ésta es no obstante menor que la valoración del audiovisual en el resto de los enclaves, no tanto quizás porque sea menos efectiva y efectista sino más bien porque pasa más desapercibido entre unos espectaculares vestigios y un montaje más variado y potente que en el resto de los enclaves de la ruta. El protagonismo en el Teatro no es, lógicamente, del audiovisual.



foto 48



foto 49



foto 50

La planta baja se centra en el teatro. La parte externa, como ya hemos dicho, está ocupada por los restos del graderío (*cavea*) y la *orchestra*, protegidos por una espectacular cubierta de cristal y policarbonato que se eleva a la altura original del teatro, 20 metros, y recupera el semicírculo completo que éste ocupaba (fotos 51, 52, 53 y 54).



foto 51



foto 52



foto 53



foto 54

El interior está ocupado por la sala de interpretación del teatro que no está compartimentada, por lo que el recorrido es totalmente libre. En ella se conservan los restos del cuadripórtico visibles a través del suelo de cristal transparente. Todos los elementos interpretativos (paneles, maquetas, etc.) son unidades explicativas autónomas orientadas a temas específicos que permiten su apropiación sin tener que seguir un orden determinado en la visita: el cuadripórtico, el foso escénico, las esculturas y elementos decorativos y arquitectónicos, la acústica, la circulación en el interior, la *cavea*, el *velum*, el telón y su mecanismo, la distribución del público en las gradas, los materiales constructivos, etc (foto 55, 56 y 57). En la entrada a la sala se reconstituye el teatro por medio de una maqueta acompañada de un vídeo con una infografía que resume la función del teatro, de ese modo el visitante puede hacerse una idea de conjunto de lo que va a visitar. No deja de ser curioso el resultado que la tarea de



observación ha arrojado sobre la utilización de este recurso museográfico: por un lado obtiene una atractividad muy baja, sólo un 11% se para ante ella, sin embargo el nivel de atrapabilidad, el tiempo que los visitantes pasan ante ella, es el más alto de todos los recursos del museo, lo que da una idea del interés que suscita.



foto 55

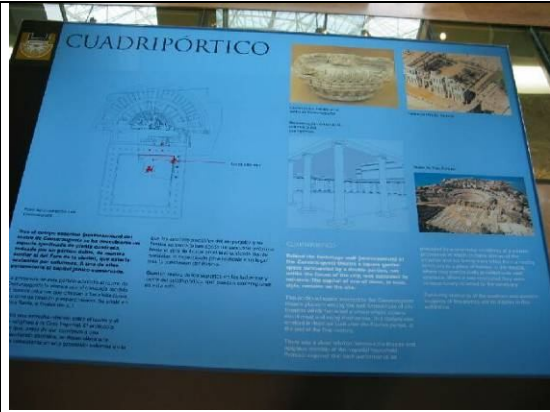


foto 56

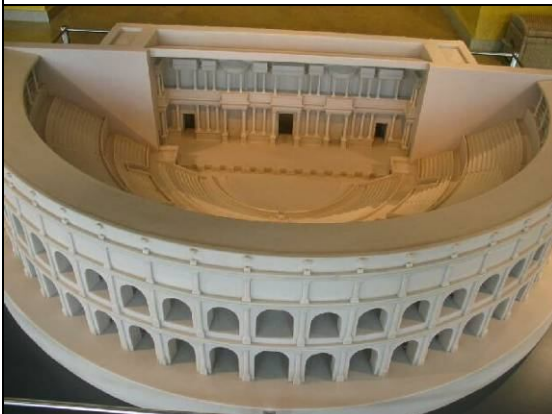


foto 57

La tipología de los elementos museográficos se divide en:

1. Paneles: 13 paneles de diferente tamaño de duratrans en soporte de hierro distribuidos por la sala. Cada uno hace referencia a un elemento arquitectónico del teatro o a su utilización. Son estéticamente uniformes: fondo azul, letras negras o blancas, imágenes, y a veces una pantalla que muestra reconstrucciones animadas. El texto está estructurado por una introducción seguida por un texto corto en español y en inglés, y sobre el costado la definición de los términos técnicos (fotos 58, 59 y 60). En cuanto al impacto sobre los visitantes, los

paneles a los que se les dedica mayores tiempos (en función también de la amplitud de la información contenida) son los de la planta baja sobre la evolución del solar del teatro y los de la historia del barrio desde el S. XI del primer piso (ver foto 47).



foto 58



foto 59



foto 60



foto 61

2. Piezas arqueológicas: encontradas en el curso de las excavaciones están situadas en vitrinas o sobre soportes (foto 61).
3. Las cinco vitrinas, de vidrio y metal, van acompañadas de cartelas en relación al objeto explicado. El texto va en blanco y en español y se hace referencia a la descripción, origen, cronología. La información resulta bastante completa y pertinente aunque el tamaño de la letra puede dificultar la lectura. Según el estudio de audiencias, las piezas y vestigios son lo mejor valorado del museo y los textos son los mejor valorados en relación con los textos de los otros enclaves.

4. Reconstituciones virtuales: ilustraciones o reconstituciones animadas en vídeo (foto 62). El teatro virtual por ejemplo, tiene muy buena acogida por parte de los visitantes siendo el tercer elemento museográfico con mayor capacidad para captar la atención del visitante.
5. Maquetas: junto a las reconstituciones juegan un papel muy importante en la interpretación del enclave. Ayudan a visualizar en tres dimensiones la información arqueológica desprendida de las investigaciones sobre el yacimiento. Las dos maquetas reproducen el teatro y su estructura, mientras que la reconstitución de ciertos elementos ilustran el sistema de anclaje del vellum, la reconstrucción hipotética de la scaena y también de tres gradas a escala natural (foto 63). La atractividad de estos recursos es buena aunque su capacidad para retener la atención no es muy destacada.



foto 62



foto 63

6. Elementos arquitectónicos: el museo se encuentra sobre el antiguo cuadripórtico del teatro, algunas de cuyas estructuras se han conservado in situ y se pueden ver a través de las planchas de vidrio que las cubren (este resto pasa desapercibido para la gran mayoría de los visitantes, casi un 90% de los mismos no lo encuentran atractivo) (foto 64). No hay mucha información sobre ellos ya que el grueso de la misma se centra en la parte exterior. Los vestigios exteriores, cavea y orchestra fundamentalmente, han sido equipados para facilitar la visita del público. Se ha fijado una pasarela de suelo de madera y baranda de metal que se

interna en los restos y los hace accesibles a la visita (foto 65). A lo largo de este recorrido se han colocado estratégicamente paneles que, a través de imágenes, proponen la reconstrucción del área del teatro que ocupa nuestro ángulo de visión en esa posición, completando así la información recibida en el interior (foto 66). Como hemos dicho los restos son considerados lo mejor del museo por la mayoría de los visitantes, son enormemente atractivos y retienen al visitante, de hecho, de los 57 minutos que dura la visita media al enclave (se incluyen los 15 minutos del audiovisual), 10 minutos se dedican de media a la visita de los restos exteriores.



foto 64



foto 65



foto 66

La interpretación se completa en el primer piso. Aquí se trata la vida social en torno al teatro así como las personalidades y obras de los autores. Este área contiene unos elementos en los que destaca la infografía que reproduce una obra de teatro clásico representado por un grupo moderno. La duración de 15 minutos permite hacerse una idea de lo que era una obra de teatro latino (el visitante permanece una media de 3 minutos). La sala, separada del resto de la exposición por una gruesa cortina (semejante a un telón), permite la intimidad suficiente para seguir la trama de la obra. La oscuridad del lugar ayuda en el mismo sentido. El espacio se puede abandonar en el momento que se desee o se puede esperar a que la representación comience de nuevo si se desea ver desde el principio (la proyección se desarrolla de manera continuada). Al salir el espacio se distribuye en dos áreas presididas por tres paneles infográficos cada una que tratan los autores, obras y público del teatro, dando así mayor contenido sobre lo que se desarrollaba en el interior del edificio. Este primer piso resulta penalizado, un 22,3% no lo visita, aunque el área de los paneles resulta medianamente atractiva y retentiva.

En otro espacio se aborda la evolución del solar del teatro con la ocupación de las diferentes culturas que lo poblaron y la impronta que cada una legó. Los paneles de este área como hemos dicho son los que retienen más tiempo al visitante y también los que condensan mayor cantidad de información.

En cuanto a los servicios, el museo dispone de una cafetería en la planta baja con acceso independiente pero que permite visualizar los vestigios. También cuenta con una tienda que ofrece productos culturales. Paradójicamente, teniendo en cuenta las espectaculares vistas y la amplitud del espacio, estas áreas, aún siendo bien valoradas, se quedan en puestos medio-bajos al compararlas con las mismas áreas del resto de los enclaves, que, salvo en el Foro, son muy reducidas y limitadas.

El último piso finalmente acoge salas polivalentes para reuniones, talleres, etc. El museo está adaptado a los discapacitados motores, visuales y auditivos como el resto de enclaves.

## **Conclusiones**

La arquitectura del teatro tal y como ha llegado a nuestros días, es decir, en estado de ruinas, hacía difícil su comprensión. El propósito de la museografía era pues desvelar esa estructura y hacerla accesible al visitante común. Con este objetivo se ha

privilegiado la utilización de imágenes, sea en forma de maqueta, reconstitución de elementos o virtuales, por encima de la información escrita. Se podría pensar que tanta reconstitución puede privar al visitante del ejercicio libre de la imaginación, es posible, pero en nuestra opinión esa abundancia de imágenes no tiene por qué impedir que el visitante pueda imaginar escenarios hipotéticos, es más, estas imágenes pueden poner un marco al libre ejercicio de esa imaginación. Pensemos que el visitante común ya tiene ciertas referencias, más o menos exactas, que provienen del cine por ejemplo. Es de destacar aquí el hecho de que la gran mayoría de los visitantes sabe lo que va a visitar y tiene como objetivo el teatro, dato que contrasta con el Puerto y las Termas donde lo que se va a visitar principalmente es la ruta de Caesaraugusta en su totalidad. La visita puede desencadenar una revisión de esas referencias existentes y promover unas nuevas. Para ello, la información escrita, detallada y abundante, añade verosimilitud y rigor científicos a las ilustraciones. Al estar organizada por niveles de profundización, es el visitante el que elige ir o no más allá, de ahí que la visita no resulte tan pasiva como se pueda pensar. Cada imagen incluye una infinidad de detalles arqueológicos verídicos que han sido trabajados y simplificados para facilitar la apropiación por parte del visitante. El trabajo del equipo de arqueólogos y museólogos para la realización de esta mediación o « traducción » del mensaje científico ha sido enorme y pensamos que muy positiva. Para apoyarlo la valoración del Teatro ante los demás enclaves sale ganando en las dos escalas, la de valoración de yacimientos y la de preferencia patrimonial. Así mismo en el impacto afectivo también destaca sobre los demás siendo considerado bastante agradable y muy comfortable, bien es verdad que el grado de activación no destaca tampoco.

#### **6.4. Programas públicos y educativos, materiales didácticos y difusión**

Los **talleres didácticos** se realizan a través de un contrato con una empresa especializada (*Gozarte*, contratada desde finales del 2003). La actividad en los museos arqueológicos se ha planteado como un paquete global independientemente del museo en el que se realice. Se busca un conocimiento progresivo y selectivo de los museos. Por ello se ha propuesto para las primeras etapas educativas (infantil y primaria) actividades en los museos más pequeños y, por tanto, más asequibles a esas edades, que a la vez

creen expectativas e interés por ir a los otros los museos para conocer más cosas. Para el resto de las etapas educativas se proponen actividades en el museo del Foro y del Teatro. Los objetivos educativos generales de las actividades didácticas son:

-La valoración de nuestro patrimonio histórico, entendiéndolo como un elemento vivo y presente en nuestro entorno.

-El fomento de la tolerancia y respeto entre las culturas que han sido y son parte integrante de nuestro tiempo.

-La promoción del trabajo cooperativo, escuchando y valorando las opiniones de los demás.

Se han planteado las siguientes actividades y talleres didácticos, en los que los propios recursos expositivos y audiovisuales de los museos quedan integrados en las sesiones programadas:

- ***Una aventura en el Mare Nostrum***, que se desarrolla en el Museo del Puerto Fluvial de *Caesaraugusta* y se dirige a escolares de Educación primaria.

La actividad la conduce un personaje ataviado como marino romano. Cargado de productos sorprendentes y por medio del juego, relata aventuras increíbles. Los participantes van descubriendo los distintos elementos, situando en un mapa las ciudades y puertos más famosos del Antiguo Imperio Romano. A continuación, se contempla el audiovisual que se exhibe en el Museo del Puerto Fluvial de *Caesaraugusta* y un descendiente del marino, 2.000 años después, guía una visita a los restos arqueológicos, maquetas y objetos expuestos, que acaba con una referencia al río Ebro, próximo al Museo, y su relación con la ciudad a lo largo de la historia.

*Material didáctico:* gran mapa del Mediterráneo, reseñando las ciudades más importantes, baúl de marinería con diferentes objetos relacionados con la actividad.

- ***Una mañana en las termas con Valeria Máxima***, que se desarrolla en el Museo de las Termas Públicas de *Caesaraugusta* y se dirige a escolares de Educación primaria.

Selene, esclava de Valeria Máxima, aparece en las termas públicas provista de los útiles de aseo y belleza de su ama, muestra los distintos elementos y su finalidad y explica el funcionamiento de la infraestructura, las labores de limpieza, el calentamiento del agua y de las salas, etc., trabajos que se ilustran con las diferentes partes de una maqueta. Seguidamente, se exhibe el audiovisual del Museo de las Termas Públicas de

*Caesaraugusta*, tras cuya proyección aparece Valeria Máxima, que acude a las termas y se prepara para participar en las fiestas dedicadas a la diosa Flora, que sufraga su esposo, un edil de *Caesaraugusta*. Nos cuenta cómo son las termas por dentro y las sensaciones que en ellas se experimentan. Ambas mujeres nos exponen su distinta visión del mundo.

*Material didáctico:* reproducciones de la anilla de un atleta con todos los útiles metálicos, espejo, sandalias para las termas, ungüentarios, esponja, toallas, útiles de maquillaje, etc.

- ***Un día en el Foro.*** Se trata de una actividad que se desarrolla en el Museo del Foro de *Caesaraugusta* y se dirige a escolares de Educación secundaria, Bachillerato, F.P. y ciclos formativos.

Por medio de variados recursos didácticos, se trata de hacer comprender a los participantes el tiempo histórico y su transcurso, situando la fundación de *Caesaraugusta* en las coordenadas espacio-temporales. El viajero que llega a la ciudad se asombra ante el río y su puerto, las edificaciones más sobresalientes, etc. Utilizando nuevamente variados recursos didácticos y juegos, se explica el concepto de foro, en la ciudad romana, sus actividades y funciones, el templo y la religión, la curia y la vida política, la basílica y la administración de justicia, las tiendas, etc. Concluye la sesión con una referencia a la arqueología, los métodos de excavación, las fuentes históricas complementarias y, en suma, el proceso que ha permitido el hallazgo de unos restos arqueológicos como los que se pueden contemplar en el Museo del Foro de *Caesaraugusta*.

*Material didáctico:* gran mapa del Mediterráneo, reseñando las ciudades más importantes, maquetas de foro y mercado, reproducción de una balanza romana, tablilla de cera, pergamino, papiro, toga y distintos objetos relacionados con la actividad

- ***Si las piedras hablaran.*** Se trata de una actividad que se desarrolla en el Museo del Teatro de *Caesaraugusta* y vaya dirigida a escolares de Educación secundaria, Bachillerato, F.P. y ciclos formativos.

El objetivo es mostrar, de forma didáctica y amena, la arquitectura de un teatro romano, materiales, técnicas constructivas, funciones, tecnología utilizada, representaciones, diferencia entre los teatros romanos y los actuales, así como la huella



que la tipología constructiva ha dejado en edificios modernos. Por medio de los recursos que ofrece el propio Museo, se explicará todas las características indicadas, antes de recorrer los restos arqueológicos del monumento, del que se mostrará el *opus caementicium*, las huellas de encofrado o tablonadas, etc. En la primera planta, e igualmente con los recursos del propio Museo, junto con la utilización de coturnos y máscaras, se explicará el proceso de la representación, los materiales de escritura, las obras, los personajes más habituales, los actores, etc. Finalmente, se realiza un pequeño taller de teatro leído.

*Material didáctico:* coturnos, telas, tablilla de cera, baúl con distintos objetos relacionados con la actividad

El control por parte del Servicio de Cultura se realizó con anterioridad al inicio de las actividades, aportando a la empresa la documentación necesaria para la elaboración de las mismas. La propuesta de actividades fue debatida por el equipo del Servicio y aprobada. Desde la puesta en marcha de los talleres, el personal de didáctica de la Unidad de Museos y Exposiciones ha realizado el seguimiento de los mismos, asistiendo a todas las actividades para observar su desarrollo y analizando las encuestas presentadas por cada uno de los grupos que realizan una actividad. Con posterioridad se celebran reuniones con la empresa adjudicataria para corregir los posibles problemas o realizar las adaptaciones o ajustes necesarios.

Con el patrocinio de la entidad financiera IberCaja, y desde el año 1997, se han convocado sucesivos concursos de trabajos escolares sobre los museos arqueológicos municipales, que en una primera fase estuvieron dedicados al Foro de *Caesaraugusta* y en la actualidad se han ampliado a todos los museos arqueológicos municipales, con el fin de difundir, entre el público escolar, el conocimiento de la historia de Zaragoza y de nuestro patrimonio cultural. Se adjuntan folletos de las Bases del VIII Concurso de Trabajos Escolares sobre los Museos Arqueológicos, en las que se especifican las categorías planteadas, la normativa aplicable y los plazos de presentación.

Durante el otoño de 2004 estaba previsto que se iniciaran los talleres para familias, que se realizan en fin de semana. Al igual que con los talleres didácticos, se va a realizar un contrato con una empresa externa para su ejecución. El tipo de control que

se llevará a cabo será el mismo que el que ya se practica con las actividades para estudiantes.

En cuanto a la **publicidad y divulgación**, se estaba realizando la remodelación de la página *web* de museos y exposiciones del Ayuntamiento en la que se incluyen los museos municipales, con una identidad gráfica común. La información se ofrece en castellano, inglés y francés. Asimismo desde la página *web* existirá la posibilidad de realizar reservas por correo electrónico. También se está procediendo a la remodelación de los folletos divulgativos y a la creación de uno conjunto de la Ruta de *Caesaraugusta* que componen los museos arqueológicos.

### **La recepción y acogida de público**

La política en este ámbito es común para los 4 enclaves. Los horarios son de martes a sábados de 10h a 14h y de 17h a 20h, domingos y festivos de 10h a 14h. Lunes cerrado. La única excepción es el Teatro que abre ininterrumpidamente de 10h a 20h. Esta ampliación está muy bien valorada por el público.

En los cuatro enclaves existe información sobre la ruta. De hecho muchos visitantes saben de los enclaves más pequeños, Termas y Puerto, al visitar los grandes, Foro y Teatro. Los cuatro están adaptados al público discapacitado (motores, visuales y auditivos).

El Foro dispone de varios servicios: almacén, área de recepción en la planta baja donde se encuentra el mostrador y el ascensor redondo. En el entresótano se encuentran el ropero y la tienda donde además se puede obtener la audioguía. En el sótano se encuentran los servicios.

El Puerto acoge al público en un pequeño espacio en la planta baja y dispone de una sala multifunción en ese mismo nivel.

En las Termas la escasez de espacio ha obligado a acoger al público al lado de los vestigios en el subsuelo, una vez que el visitante ha descendido.

El Teatro dispone de los espacios más grandes, no sólo por la magnitud de los vestigios sino también por la amplitud de los espacios destinados a servicios para el público (tienda, cafetería, salas polivalentes, etc). El gran hall de recepción se encuentra en la planta baja con el mostrador y un terminal de ordenador para consulta general. En el primer piso se encuentra la sala del audiovisual, la cafetería y la tienda que miran a

los vestigios en la planta inferior. En el segundo piso se localizan varias salas para distintos usos (talleres, oficinas, etc).

## **6.5. El estudio de audiencias y el impacto cultural de la Ruta de Caesaraugusta**

Estudio realizado entre julio de 2004 y febrero de 2005.

Tarea coordinada por los responsables de la Unidad de Museos del Ayuntamiento de Zaragoza en colaboración con el Laboratorio de Interpretación de la UAM.

### **6.5.1. Descripción de resultados.**

Vamos a pasar a describir los resultados tarea por tarea.

**1. Cuestionario de expectativas.** Da una idea de lo que el visitante sabe y espera encontrar al visitar los enclaves arqueológicos.

Muestra: 15 cuestionarios realizados en cada uno de los enclaves arqueológicos, 60 en total.

Procedimiento: Los cuestionarios se realizan en el enclave antes de la visita.

Perfiles: El segmento de edad más representado es el de adultos entre 25-39 años, 62,5%, seguido del de 40-64 con un 23,2%. El 64% son estudiantes universitarios, diplomados o licenciados y la gran mayoría del resto tienen estudios medios 26,8%.

La mitad son empleados y un 20% son estudiantes. Cuadros medios 8,9%, cuadros superiores 7,9%. Desempleados amas de casa y jubilados oscilan de un 3,6% a un 1,8%. Un 35,7% reside en Zaragoza, 1,8% en el resto de Aragón, más de la mitad lo hace en el resto de España, un 3,6% en la UE y un 1,8% en el resto del mundo.

Definición de tarea.: Cuestionario de 4 preguntas abiertas.

#### Pregunta.1. Objetivo de la visita.

El 53,8% de los encuestados en las Termas dicen que el objetivo de su visita es la ruta de Caesaraugusta y el 46,2% restante especifica que lo que va a visitar son las

Termas romanas. En el caso del Puerto el 56,3% dice que el objetivo de su visita es la ruta de Caesaraugusta, el 25% especifica que lo que va a visitar es el Puerto fluvial romano, el 12,5% el Pilar y el 6,3% la ciudad de Zaragoza. En el Teatro el 75% va a visitar el teatro romano y el audiovisual nocturno, el 12,5% la ruta de Caesaraugusta y el 12,5% restante va a visitar el pasado y el legado comunes. En el caso del Foro el 70% va a visitar el “museo romano y sus vestigios” y el 30% restante la ruta de Caesaraugusta.

### P.2. Conocimientos previos de lo que se va a visitar.

El 53,8% de los encuestados en las Termas sabe poco o nada de lo que va a visitar, 23,1% sabe que se trata de un yacimiento arqueológico, 7,7% sabe que fue encontrado en los años 80, 7,7% dice saber bastante sobre el enclave. En el Puerto el 50% sabe poco o nada de lo que va a visitar. 18,8% sabe que se trata de un yacimiento arqueológico, 18,8% sabe que son los restos del puerto fluvial romano y el 12,5% restante dice que el puerto fue importante para la economía y el comercio de la ciudad romana. En el teatro, el 60% tiene pocos o ningún conocimiento previo sobre el enclave, 33,4% sabe que fue construido en el siglo I d.C y descubierto en los años 70 y el 6,7% restante sabe que el edificio sufrió un expolio en el s. III d.C. Para el foro los porcentajes son similares: 60% tiene pocos o ningún conocimiento previo, 30% sabe que se trata de un yacimiento arqueológico y el 10% que fue descubierto en la reforma de la Plaza de la Seo.

### P.3. Fuentes de información.

En el caso de las termas el 70% ha obtenido información sobre el yacimiento en la oficina de turismo, 10% gracias a paneles informativos, 10% por conocidos y el 10% restante por el audiovisual?? (¿¿audiovisuales de los otros enclaves de la ruta??). Para el Puerto los resultados son más variados: 53,3% ha recibido la info de la oficina de turismo, 26,7% gracias a amigos y/o profesores, 6,7% por la página web del ayuntamiento de Zaragoza, 6,7% por bibliografía y el mismo porcentaje por los folletos de la ruta de Caesaraugusta. Para el Teatro, 61,5% lo ha conocido gracias a la prensa, tv, folletos, guías y catálogos, 7,7% por lecturas y estudios propios, 7,7 por la ruta de Caesaraugusta, y un 23,1% paseando. 55,6% de los visitantes encuestados en el Foro ha

recibido la información en la prensa, folletos, oficina de turismo, 33,3% lo ha hecho por la ruta de Caesaraugusta y el 11,1 restante por estudios propios.

#### P.4. Razones de una segunda visita

En general para los 4 enclaves la segunda visita es bastante excepcional y cuando se hace es para acompañar a familiares y amigos, por interés específico en el mundo romano, o porque no acabó de ver todo en su primera visita

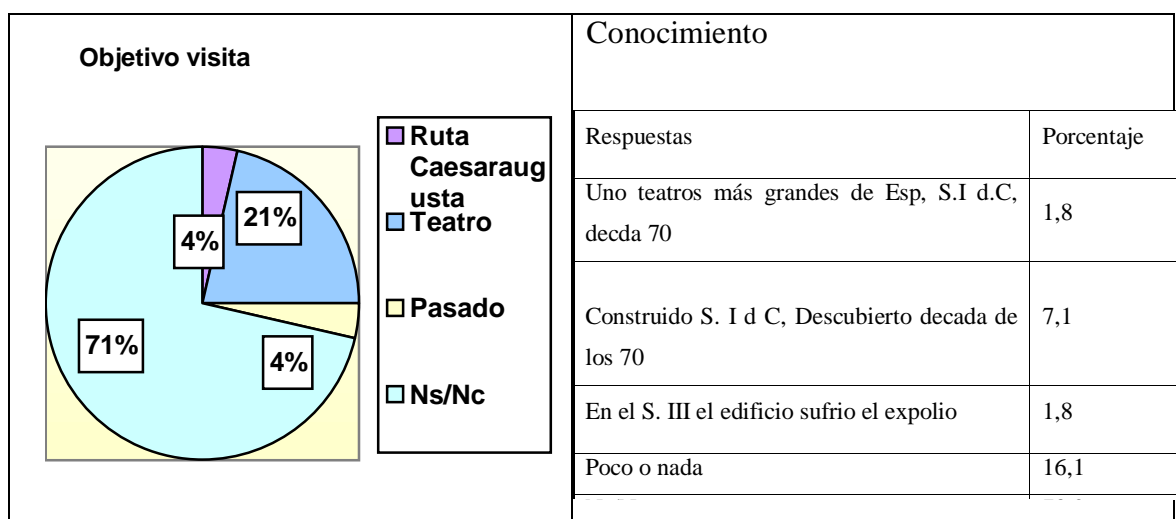
#### Conclusiones:

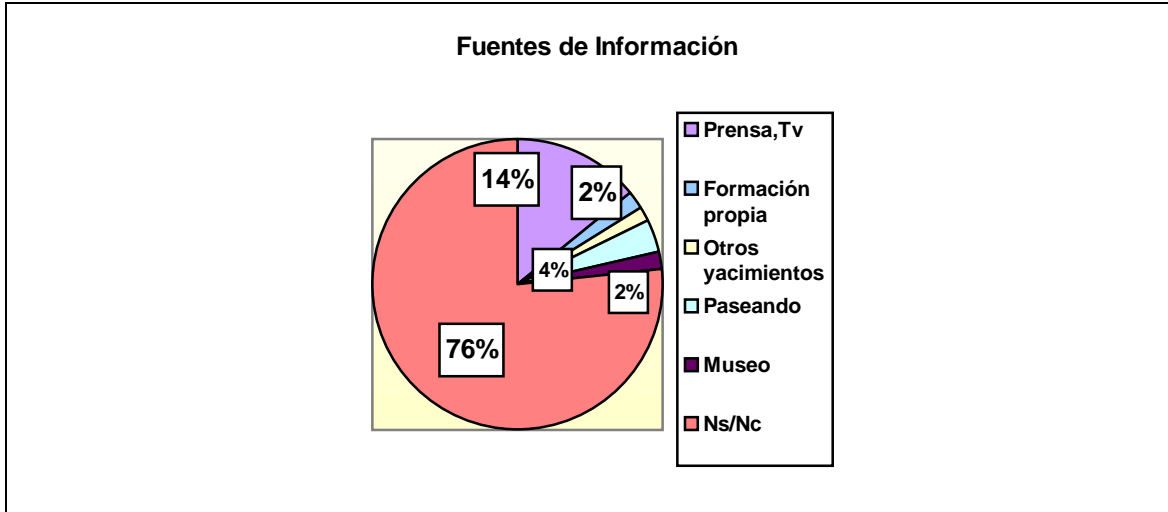
Altísimo nivel de personas que no saben o no contestan. Queda patente una división sobre el objetivo de la visita: para los enclaves “grandes”, es decir, Foro y Teatro, el objetivo de la visita es el enclave en sí mientras que para los “pequeños”, Termas y Puerto, el objetivo es más general, es la visita de la ruta de Caesaraugusta, objetivo por otro lado bien representado en las contestaciones de los 4 enclaves.

En general faltan conocimientos previos del enclave a visitar más allá de que se trate de un yacimiento arqueológico, salvo quizás en el Teatro.

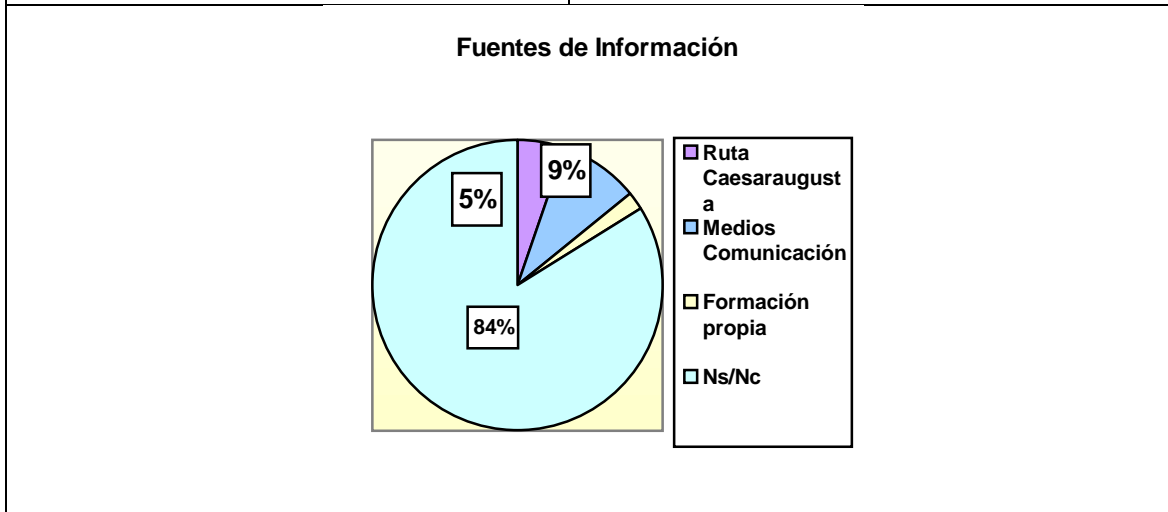
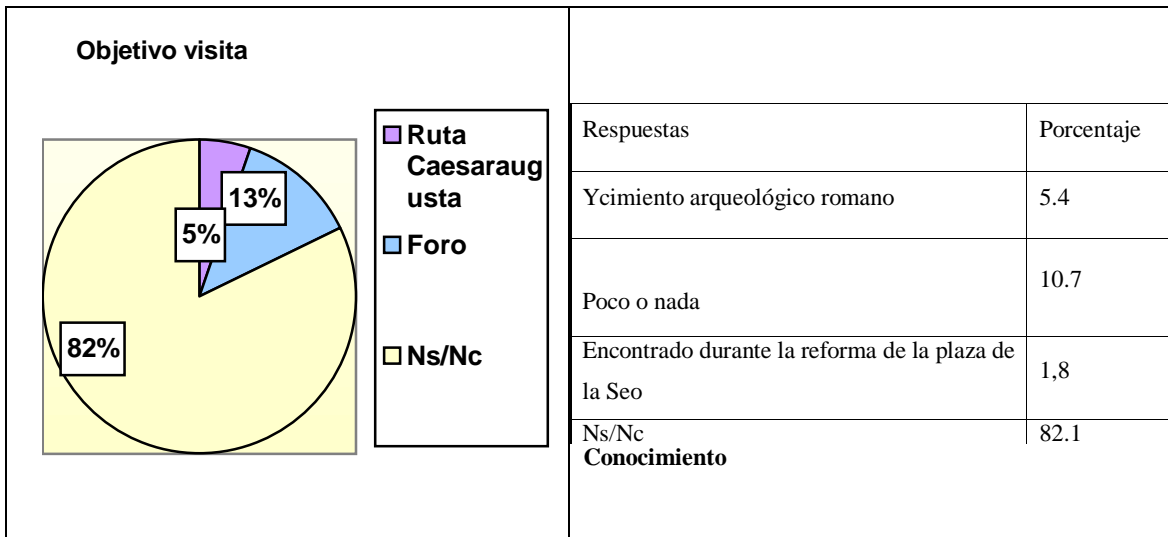
Vemos que la oficina de turismo y la ruta de Caesaraugusta son las fuentes de información más importantes para la comunicación de este patrimonio, salvo en el caso del Teatro donde la prensa y la televisión han cumplido un papel protagonista.

#### **Teatro:**

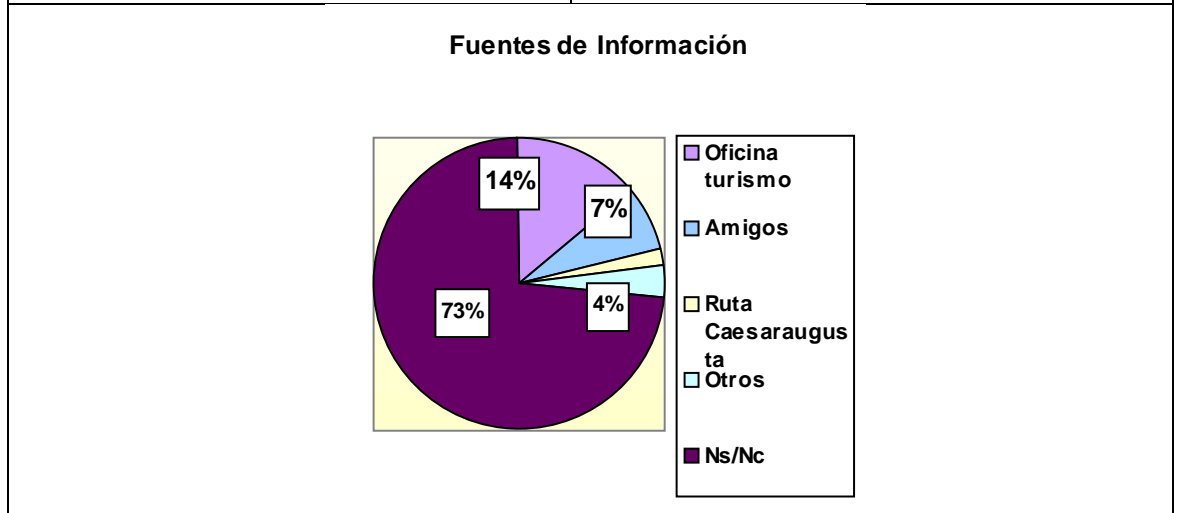
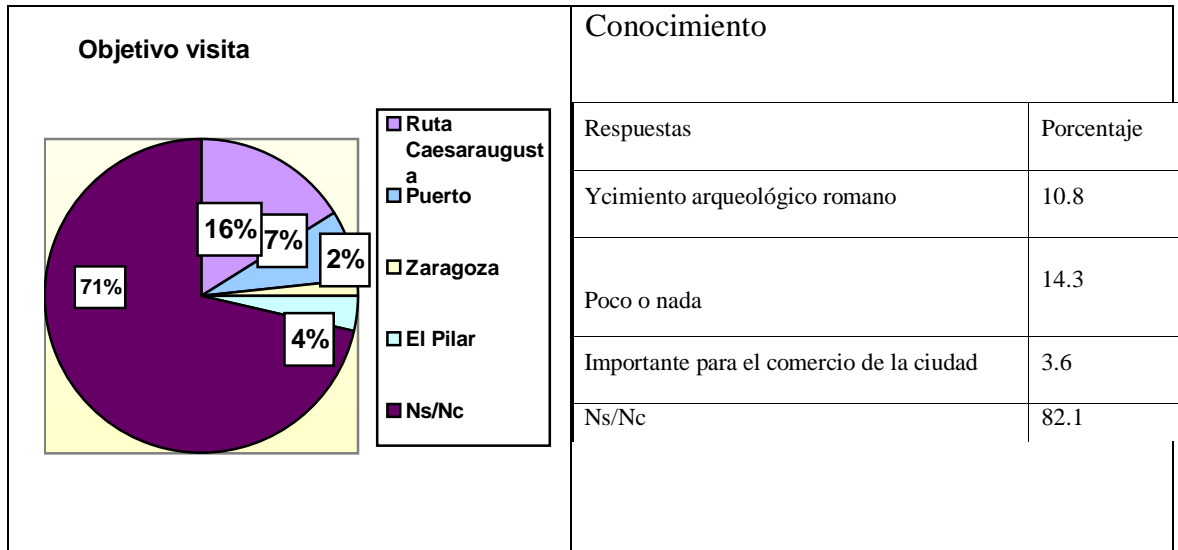




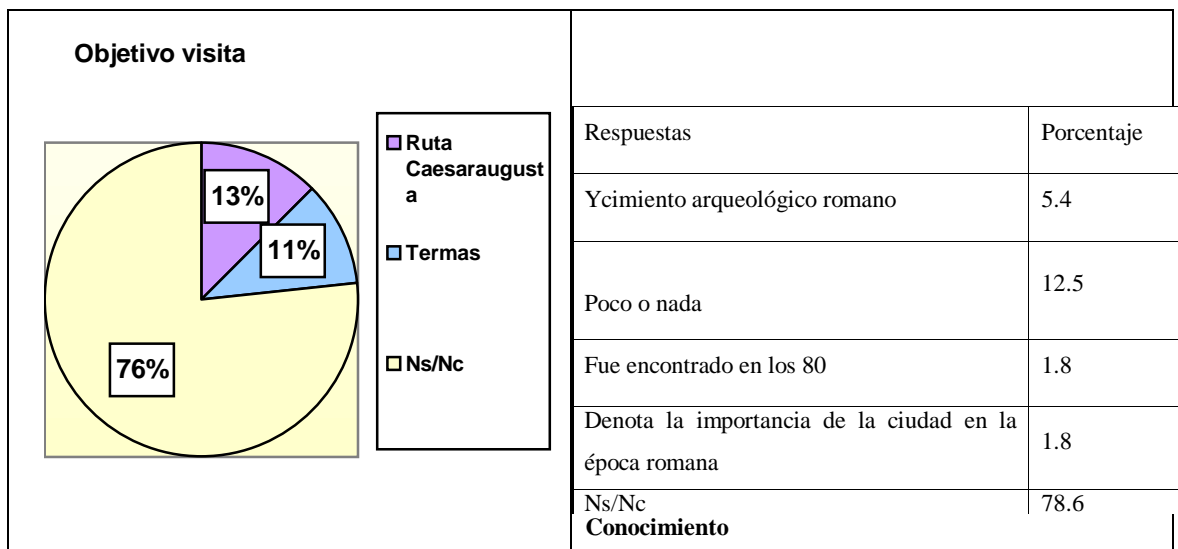
**Foro:**

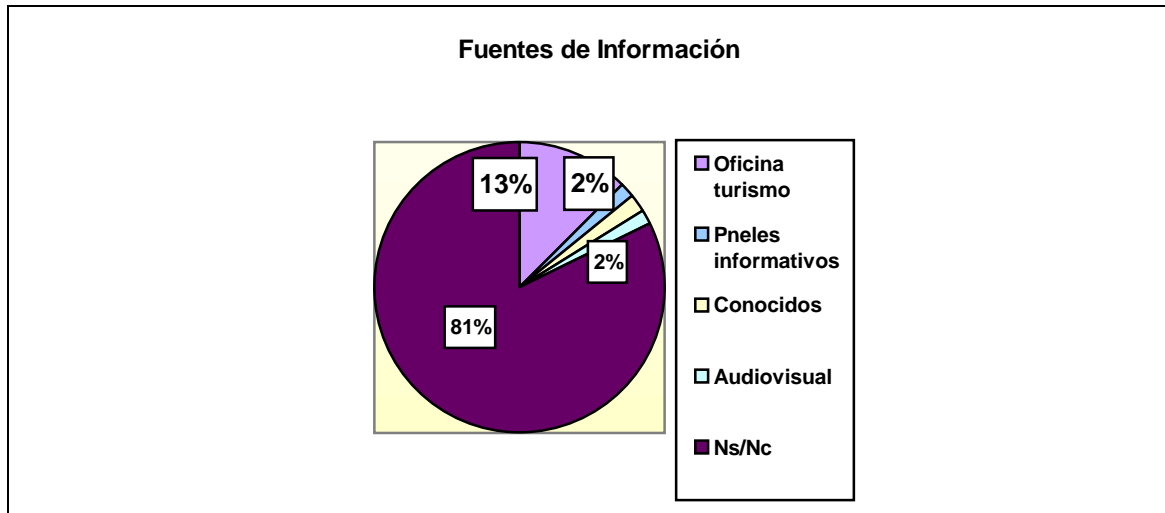


**Puerto:**

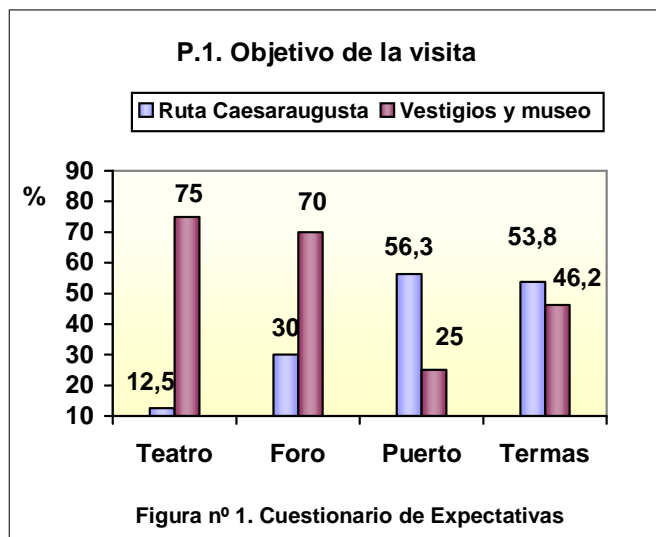


**Temas:**





Podemos ver en el *Cuestionario de Expectativas* que el público que visita los enclaves sí los entiende como parte de una misma ruta.



sí los entiende como parte de una misma ruta.

En el primer ítem de este cuestionario se pregunta cuál ha sido el objetivo de la visita al enclave (Figura nº 1). En los cuatro yacimientos hay personas que contestan de manera específica que el objetivo de su visita es la Ruta de Caesaraugusta. Sin embargo, el

porcentaje de personas que dan esta respuesta inversamente proporcional al tamaño del yacimiento, es decir, cuanto mayor es el tamaño y la entidad del enclave, menos personas mencionan la Ruta y más afirman que el motivo de su visita es ver el propio yacimiento.

**2. Cuestionario Autoadministrable.** Expresa el grado de satisfacción y la opinión del visitante sobre diferentes aspectos de la exposición.

Muestra: 145 cuestionarios realizados en las termas, 142 en el teatro, 148 en el puerto y 142 en el foro. 50 cuestionarios más fueron realizados a personas a las que se ha observado el desarrollo de su visita. 627 en total.



Procedimiento: Este cuestionario ha sido grapado a cada tipo de cuestionario realizado en los enclaves tanto para las tareas sobre los impactos “fuera” de los yacimientos (salvo el de impacto económico) como para las tareas sobre los impactos “dentro” de los yacimientos. Realizado tras la visita del enclave. De los 120 cuestionarios realizados en cada enclave, 20 lo han sido por personas a las que se les ha observado en el curso de su visita.

Perfiles. Medias de los 4 enclaves:

Edad: Público diversificado aunque escasa presencia de mayores (3%). Mayoría de 25 a 39 años (45%), seguido del segmento 40-64 (30%). 19-24 años 15%, menores de 18, 4%. Estudios: mayoría de licenciados (40%), seguido de estudios medios (25%), diplomados y estudiantes universitarios (25%), primarios (7%) y doctores 2,25%.

Ocupación: cuadros superiores 22,5% (32,5% en el Puerto), empleados 33,8% (42% en Termas), estudiantes 19,5%, cuadros medios 17,7%, desempleados, amas de casa y jubilados, 6,7%. Residencia: España 36%, Zaragoza 33,3%, UE 21,5%, extracomunitarios y resto del mundo 6,3%, Aragón 4%.

Modo de la visita: Con pareja parece ser el modo más utilizado, 30,6%, seguido de la visita solo, 20,5%, con familia, 16,8% o con amigos, 15,4%.

Definición de tarea.

Cuestionario donde el visitante expresa su grado de satisfacción sobre diversos aspectos de la exposición (opciones cerradas) y muestra sus preferencias dentro de la misma (preguntas abiertas y cerradas).

Grado de satisfacción de:

El grado de satisfacción de ciertos aspectos del yacimiento y de su musealización se han evaluado mediante una escala compuesta por los siguientes tipos de valoraciones: Muy mal (puntuación = 1); Mal (puntuación =2); Bien (puntuación = 3); Muy bien (puntuación = 4).

A continuación, mostraremos las puntuaciones medias totales, pero también diferenciaremos entre las medias obtenidas de los cuestionarios de observación de las del resto de cuestionarios, porque nos parece interesante observar ambas por separado, sin embargo hay que tener en cuenta que mientras que el número de cuestionarios de

observación es inferior a seis, el número del resto de cuestionarios supera con creces los 100.

	<b>Teatro</b>	<b>Termas</b>	<b>Puerto</b>	<b>Foro</b>
<b>Yacimiento</b>	Media 3,59 (observ. 3,71, resto 3,58)	Media 3,53 (observ. 3,53, resto 3,53)	Media 3,39 (obs. 3,45, resto 3,39)	Med. 3,56 (obs. 3,72, resto 3,54)
<b>Piezas-colección</b>	Med. 3,35 (obs. 3,14, resto 3,36)	Med. 3,30 (obs. 3,20, resto 3,31)	Med. 3,15 (obs. 2,91, resto 3,31)	Med. 3,36 (obs. 3,28, resto 3,36)
<b>Montaje</b>	Med. 3,59 (obs. 3,71, resto 3,59)	Med. 3,68 (obs. 3,73, resto 3,68)	Med. 3,55 (obs. 3,55, resto 3,55)	Med. 3,69 (obs. 3,89, resto 3,66)
<b>Audiovisual</b>	Med. 3,30 (obs. 4, resto 3,27)	Med. 3,63 (obs. 3,47, resto 3,65)	Med. 3,62 (obs. 3,73, resto 3,61)	Med. 3,58 (obs. 3,56, resto 3,58)
<b>Textos</b>	Med. 3,42 (obs. 3,57, resto 3,41)	Med. 3,38 (obs. 3,20, resto 3,40)	Med. 3,13 (obs. 2,80, resto 3,16)	Med. 3,34 (obs. 3,28, resto 3,34)
<b>Areas de descanso</b>	Med. 3,15 (obs. 3,17, resto 3,15)	Med. 3,17 (obs. 3,14, resto 3,18)	Med. 3,63 (obs. 3,11, resto 3,65)	Med. 3,31 (obs. 3,06, resto 3,34)
<b>Accesos, Taquilla</b>	Med. 3,48 (obs. 3,71, resto 3,47)	Med. 3,14 (obs. 3,27, resto 3,12)	Med. 3,27 (obs. 3,27, resto 3,27)	Med. 3,56 (obs. 3,72, resto 3,54)
<b>Precio</b>	Med. 3,17 (obs. 3,29, resto 3,17)	Med. 3,14 (obs. 3,27, resto 3,12)	Med. 3,20 (obs. 3,27, resto 3,19)	Med. 3,26 (obs. 3,17, resto 3,27)
<b>Horario</b>	Med. 3,41 (obs. 2,86, resto 3,44)	Med. 3,21 (obs. 3,20, resto 3,21)	Med. 3,15 (obs. 3,09, resto 3,16)	Med. 3,30 (obs. 3,22, resto 3,31)
<b>Tienda</b>	Med. 2,96 (obs. 3, resto 2,96)	Med. 3,15 (obs. 3, resto 3,17)	Med. 2,64 (obs. 2,57, resto 2,65)	Med. 3,09 (obs. 2,92, resto 3,11)

En general todos los elementos, en todos los yacimientos son puntuados satisfactoriamente. Únicamente las tiendas del teatro y del Puerto son evaluadas negativamente

Pregunta.1. ¿Qué le ha gustado más?

**Teatro:** Por orden: vestigios arqueológicos (56,3%), montaje (9,15%, porcentaje de 28,57% en los cuestionarios de observación), audiovisual (7,75%). En porcentajes menores aparecen la evolución histórica del solar mostrada en el primer piso, las maquetas y las explicaciones gráficas.

**Termas:** Por orden: audiovisual (23,45%), vestigios en general (19,3%), piscina en particular (18%). En porcentajes menores aparecen las letrinas, la maqueta, la información y el montaje.

**Puerto:** Audiovisual (48%), vestigios (25%). En porcentajes menores aparecen el montaje, la maqueta y las marcas de las legiones.

**Foro:** Vestigios (34,3%), audiovisual (27,7%). En porcentajes menores aparecen el montaje, el acceso a la cloaca y la información proporcionada.

#### P.2. ¿Qué ha echado en falta?

**Teatro:** El 42,9% no echa en falta nada, 22,6% echa de menos más restos y piezas, 17,8% echa en falta más información, 7,1% más info en otros idiomas, 3,5% más reconstrucciones y recreaciones más fieles.

**Termas:** 35,5% echa en falta más restos y piezas, 31,1% no echa en falta nada, 11,1% más infos, 10% infos en otros idiomas, 5,5% más visitas guiadas, 2,2% ver las tres salas clásicas de las termas.

**Puerto:** 27,4% echa en falta más restos y piezas, 25,6% no echa en falta nada, 20,3% más infos, 12,3% infos en otros idiomas, 4,4% más recuerdos.

**Foro:** El 41,5% no echa en falta nada, 19,8% echa de menos más restos y piezas, 11,8% echa en falta más información, 8,9% más info en otros idiomas, 2% una maqueta de la Zaragoza romana.

#### P.3. ¿Se ha sentido perdido?

Tan sólo se ha sentido perdido un 2,8% en las Termas, un 5,7% en el Teatro. Sin embargo sí se ha sentido así un 11,4% en el Foro y un 15,3% en el Puerto.

#### P.4. Fuentes de información

La fuente más señalada son las guías con un 37,9% de media para los cuatro enclaves, seguido del boca a boca de los amigos, 21,7%, la familia, 12,1%, artículos de prensa 9,8% (en el caso del Teatro los artículos de prensa tienen mayor porcentaje que la familia). Carteles, trípticos, web, publicidad directa, radio y televisión son minoritarios con menos del 5%. La casualidad no es baladí, 6%.

Se pueden comparar estos resultados con los obtenidos en el cuestionario de expectativas (donde la muestra es mucho más pequeña):

En el caso de las **termas** el 70% ha obtenido información sobre el yacimiento en la oficina de turismo, 10% gracias a paneles informativos, 10% por conocidos y el 10%

restante por el audiovisual (audiovisuales de los otros enclaves de la ruta imaginamos). Para el **Puerto** los resultados son más variados: 53,3% ha recibido la info de la oficina de turismo, 26,7% gracias a amigos y/o profesores, 6,7% por la página web del ayuntamiento de Zaragoza, 6,7% por bibliografía y el mismo porcentaje por los folletos de la ruta de Caesaraugusta. Para el Teatro, 61,5% lo ha conocido gracias a la prensa, tv, folletos, guías y catálogos, 7,7% por lecturas y estudios propios, 7,7 por la ruta de Caesaraugusta, y un 23,1% paseando. 55,6% de los visitantes encuestados en el **Foro** ha recibido la info en la prensa, folletos, oficina de turismo, 33,3% lo ha hecho por la ruta de Caesaraugusta y el 11,1 restante por estudios propios.

#### P.5. Razón de la visita.

La primera razón en Teatro, Termas y Puerto es un interés cultural general con un 42% de media para los tres enclaves (10% para el foro). En el foro la primera razón es un interés específico por la historia y la arqueología con casi un 40% que a su vez es el segundo motivo en importancia de los tres primeros enclaves mencionados (empata con el primero en el teatro, 37,7%, 18,60% en las termas y 32% en el puerto). En el foro el segundo motivo de la visita es el turismo con un 30% y con un 18% de media es el tercer motivo de visita del teatro, termas y puerto. La recomendación por parte de familiares y amigos es una razón importante en todos los enclaves con un 8%. Otro dato interesante es que un porcentaje del 7% en Termas y un 1% en puerto visitan el enclave por incluirse en la entrada conjunta a la ruta de Caesaraugusta, motivo inexistente tanto en el teatro como en el foro.

#### P.6. Número de visitas

Teatro: 1ª 88,6%, 2ª 6,8%, 3ª o más 4,5%

Termas: 1ª 90%, 2ª 6,9%, 3ª o más 3%

Puerto: 1ª 85,9%, 2ª 5,2%, 3ª o más 8,9%

Foro: 1ª 85,6%, 2ª 8,3%, 3ª o más 6,1%

#### P.7. Razones para repetir la visita

En teatro y termas los visitantes repiten en un 80% porque les ha gustado y para completar la visita anterior, el 20% restante para enseñárselo a familiares y amigos. En el puerto y el foro las dos razones expuestas anteriormente se reparten al 50%.

### P.8. Actividades en las que participa el visitante

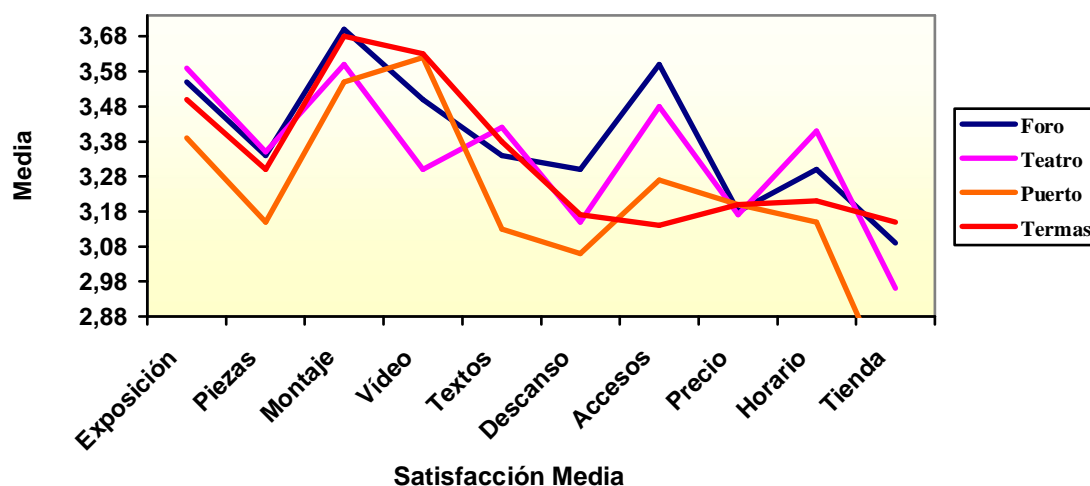
Tanto en el foro como en el teatro el 92,9% participa en la visita normal y un 7,1% lo hace en la guiada. Sin embargo en el puerto y las termas este panorama se diversifica algo más: la visita normal es seguida por un 89%, la guiada por un 7,5% en puerto y 4,6% en termas. Talleres, conferencias y otras actividades suponen el 6% en termas y el 4% en puerto.

### Conclusiones:

En general, todos los elementos evaluados en los cuatro yacimientos son valorados satisfactoriamente, obteniendo puntuaciones ligeramente superiores el montaje y el audiovisual y marcadamente inferiores las tiendas. El porcentaje de personas que se ha sentido perdido es muy bajo en cada uno de los cuatro yacimientos, señalar quizás un 11% de personas en el Puerto, el enclave con porcentaje más alto.

En los cuatro yacimientos la mayor parte de la muestra realizaba su primera visita cuando fueron entrevistados. El tipo de visita más habitual en los cuatro yacimientos es la visita normal seguida por la guiada.

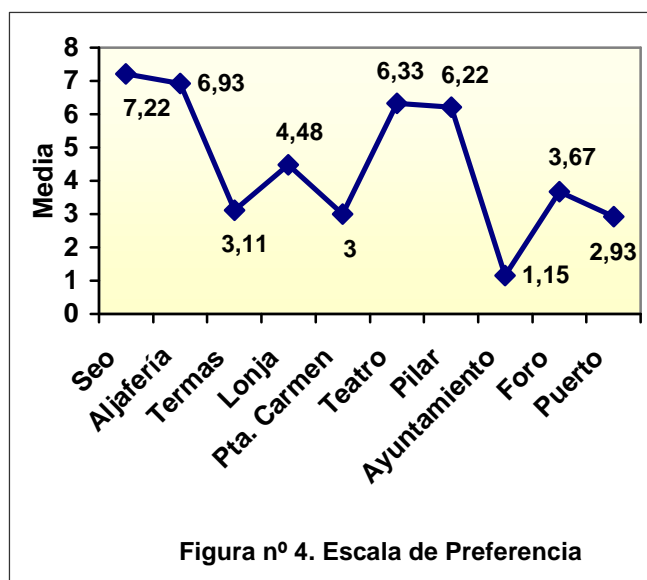
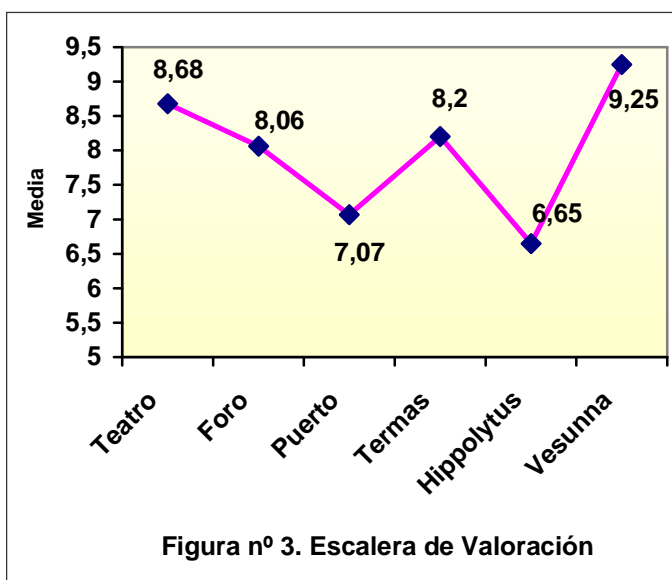
En el *Autocuestionario* se incluye una escala de uno a cuatro, que mide la satisfacción producida por distintos aspectos de los museos que albergan los cuatro yacimientos. En este tipo de escalas, las personas tienden a puntuar por encima del punto medio de la misma debido a diversos procesos psicológicos y sociales, como por ejemplo la deseabilidad social. Por eso sólo aparecen puntuaciones del 2,6 al 3,8.



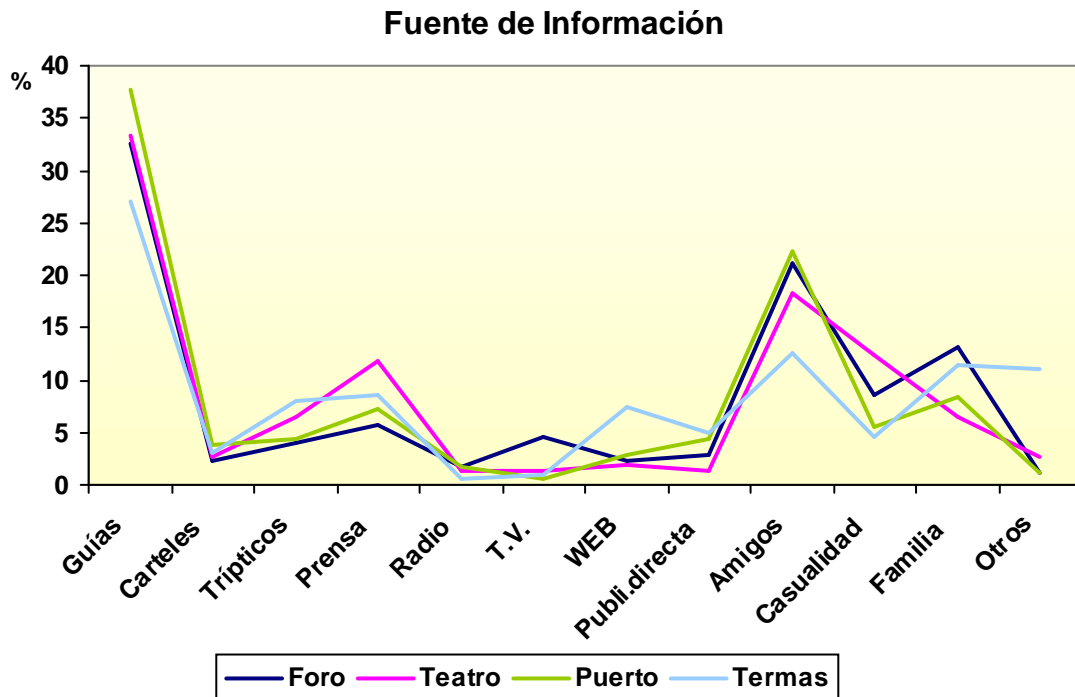
Vemos que el Puerto ha obtenido puntuaciones inferiores que el resto de los enclaves a excepción de la obtenida en la valoración de la exposición general. Las Termas y el Foro se disputan la mejor puntuación respecto a su montaje. En el cuestionario se premia los accesos del Foro, ya que se encuentra situado en la Plaza de la Seo, colindante con la famosa Plaza del Pilar. Por último, el Teatro ve reconocida por sus visitantes la flexibilidad de su horario, ya que no cierra a mediodía.

A lo largo de los análisis de los resultados de las distintas herramientas, hemos encontrado que el teatro es uno de los lugares histórico-culturales preferidos por los visitantes, tanto si se le compara con los otros yacimientos arqueológicos de este estudio, como es el caso de la *Escalera de Valoración* (que veremos más adelante), como si se le compara con otro tipo de monumentos presentes en la ciudad de Zaragoza, como sucede en la *Escala de preferencia* (a continuación).

Cómo podemos ver en la Figura nº 3 (*Escalera de Valoración*) el Teatro de Caesaraugusta obtiene la segunda media más alta por detrás de Vesunna. En la *Escala de Preferencia* (Figura nº 4), el Teatro pugna por el tercer puesto con la Basílica del Pilar, justo detrás de la Catedral de la Seo y del Palacio de la Aljafería que ocupan el primer y segundo puesto respectivamente.



La fuente de información más señalada en los cuatro yacimientos son las guías, seguida por el boca a boca.

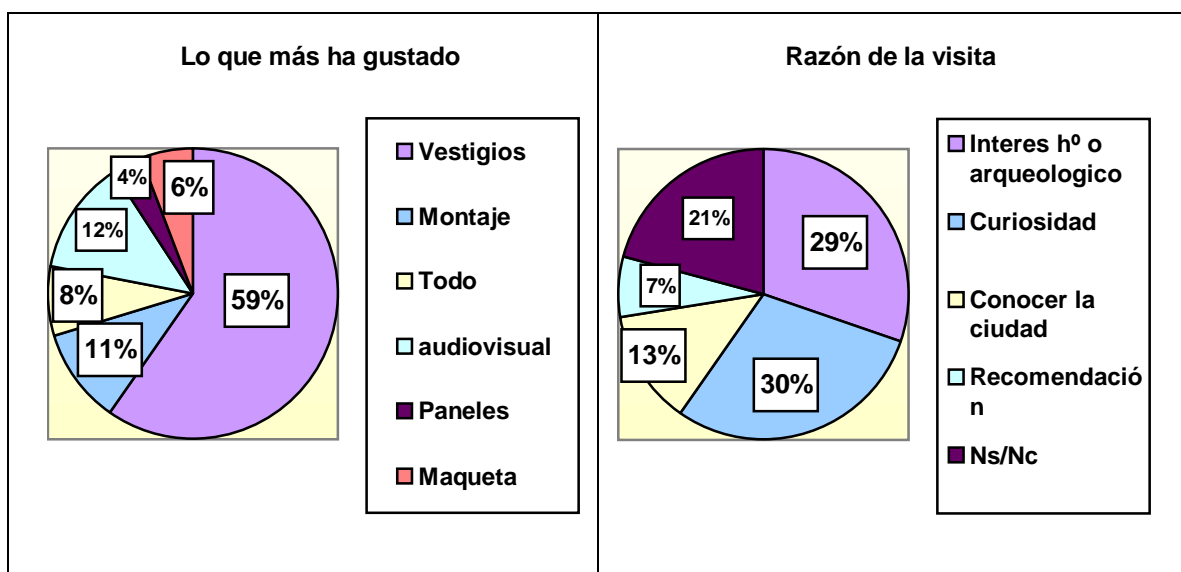


En el Teatro y el Foro lo que más ha gustado han sido los vestigios arqueológicos y la mayor parte de la muestra no ha echado en falta nada.

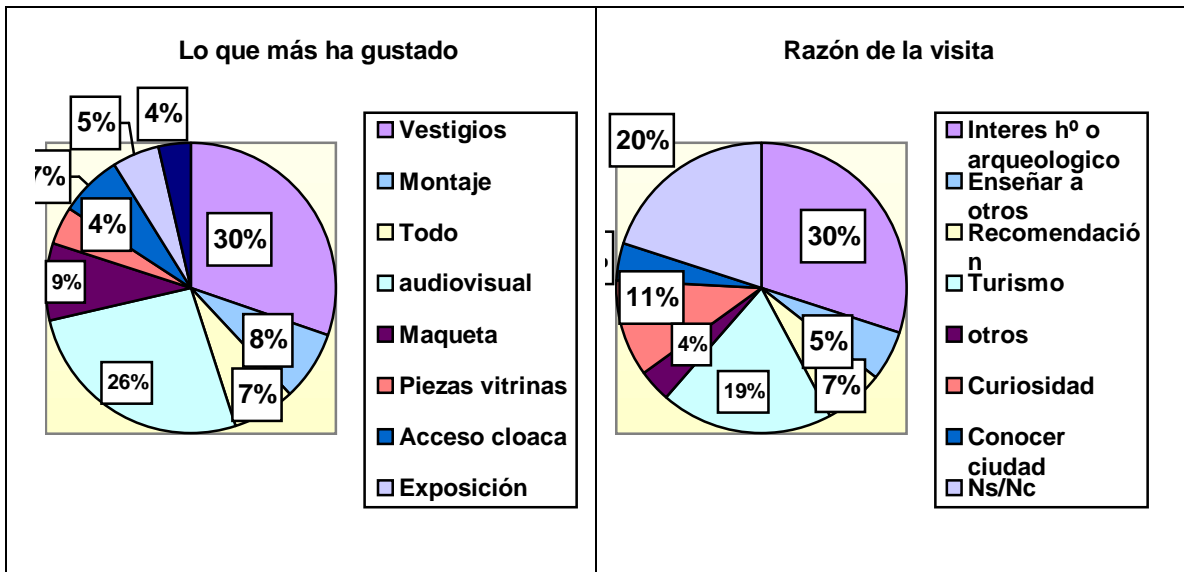
En las Termas y el Puerto lo que más ha gustado es el audiovisual y la mayor parte de la muestra ha echado en falta más vestigios arqueológicos.

La principal razón de la visita en el Teatro, en las Termas y en el Puerto es un interés cultural general, mientras que en el Foro la razón más importante es un interés concreto por la historia y la arqueología.

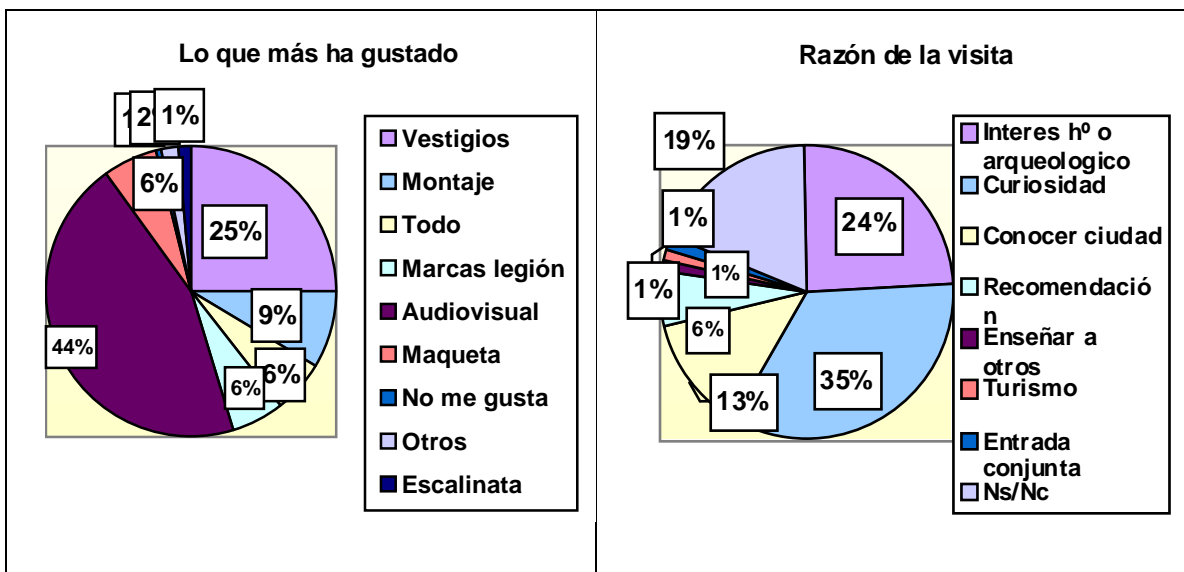
**Teatro:**



**Foro:**

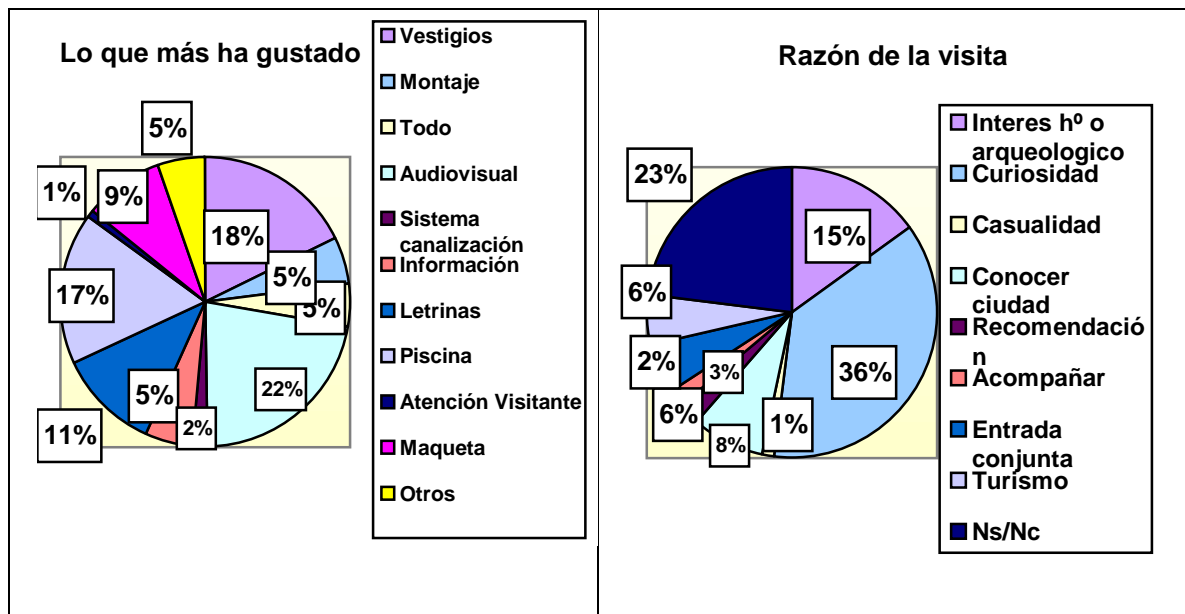


**Puerto:**





**Temas:**



**3. Escala de valoración de yacimientos arqueológicos.** Expresa las referencias arqueológicas del visitante y el grado de satisfacción de la visita en comparación con esas referencias.

Muestra: 40 cuestionarios realizados en los 4 enclaves de Caesaraugusta.

Procedimiento: 10 cuestionarios realizados en cada enclave al concluir la visita.

Perfil: Edad: Público diversificado aunque escasa presencia de mayores de 65 años (2,6%). Mayoría de 25 a 39 años (50%), seguido de los segmentos 40-64 y 19-24(13,2%). Menos de 18 años 10,5%. Estudios: mayoría de estudios medios (34,2%), licenciados (26,3%), diplomados y estudiantes universitarios (13%), primarios (10,5%) y sin estudios (2,6%). Ocupación: empleados 26,3%, cuadros superiores 21,1%, estudiantes 18,4%, cuadros medios 15,8%, amas de casa 5,3%. Residencia: España 44,7%, Zaragoza 42,1%.

Definición de tarea: Se trata de situar yacimientos arqueológicos que el visitante conoce en una escala de preferencia del 1 al 10 explicando el porqué o porqués de esta puntuación (el 1 es la menor puntuación y el 10 la mayor).

**El Teatro de Caesaraugusta** obtiene una puntuación media total de 8,68.

**Las Termas de Caesaraugusta** obtiene una puntuación media total de 8,20.

**El foro de Caesaraugusta** obtiene una puntuación media total de 8,06.

**El Puerto Fluvial de Caesaraugusta** obtiene una puntuación media total de 7,07.

Cuando vemos cómo han sido puntuados cada uno de los yacimientos observamos que:

Las personas que visitan el teatro puntúan como media, al teatro con un 7,17, al foro con 10, al puerto con un 5,50 y a las termas con un 8,50.

Sin embargo, las personas que visitan las termas puntúan como media al teatro con un 9,50, al foro con un 6,80, al puerto con un 8 y a las termas con un 8,44.

En el foro, se puntúa al teatro con un 10, al foro con un 8,86 y a las termas con un 9 (Nadie menciona el puerto).

En el puerto el teatro obtiene como media un 8,71, el foro un 7,80, el puerto un 7 y las termas otro 7.

Según estos datos el teatro es el mejor puntuado en todos los yacimientos a excepción de las personas que contestan el cuestionario en el propio teatro, que dan la mayor puntuación al foro.

Razones para situar los yacimientos con distintas puntuaciones, de más a menos:

Puntos	Teatro	Termas	Foro	Puerto
10	La conservación (3 p). Exposición didáctica, audiovisual (2 p). Monumentalidad (1 p). Porque le gusta (1 p). Historia (1 persona). Diversidad-riqueza (2 p).	Conservación (1 persona). Gusta (1 persona). Historia (1 persona). No conozco más (1 persona).	Exposición didáctica, audiovisual (1 persona). No conozco más (1 pers). Diversidad y riqueza (1 per). Integración en la ciudad (1 persona).	Historia (1 persona). Diversidad y riqueza (1 persona).
9	La conservación (1 p). Exposición didáctica-audiovisual (1 pers).	Conservación (2 pers). Historia (1 pers). Pocos restos (1 pers).	(2 La conservación (1 persona). Exposición didáctica-audiovisual (3 pers)	Porque le gusta (1 pers)
8	Exposición didáctica-audiovisual (1 pers). Buena atención al público (1 pers). Monumentalidad (1 p)		Exposición didáctica-audiovisual (1 pers). Monumentalidad (1p). Porque le gusta (2 pers).	

7	Exposición didáctica- audiovisual (1 pers). Hay Pocos restos (1 pers)	Conservación (1persona). Hay Pocos restos (1 pers)	Musealización como punto de referencia (1persona)	Exposición didáctica- audiovisual (1pers). Le gusta (1p). Hay pocos restos (2 pers). Buena atención al público (1 p). Exposición didáctica- audiovisual (1p)
6		Exposición didáctica- audiovisual (1p) Pocos restos (1 pers).		
5		Pocos restos (1 pers)		Exposición didáctica- audiovisual (1 p). Le gusta (1 p)
1	No conozco más (1 p)			Exposición didáctica- audiovisual (1 p)

Aparte de los yacimientos objeto de estudio, ya comentados, se han mencionado otros que enumeramos a continuación. Cuando solamente los ha nombrado un único sujeto se omite esta información.

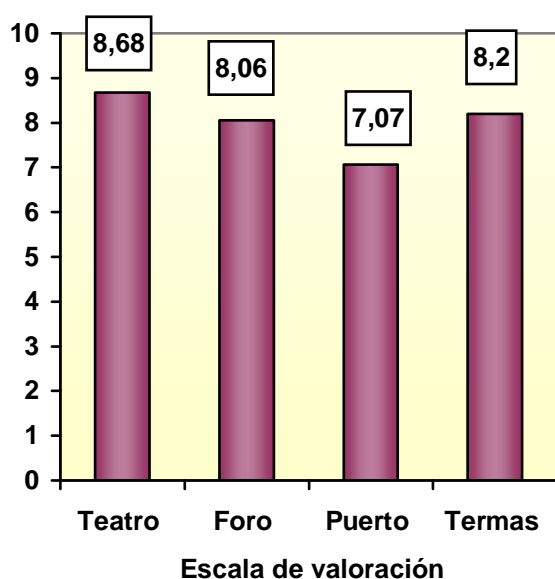
**Ostia Antica** (puesto nº 10), **Herculano** (puesto nº 9), **Atapuerca** (puesto nº 9), **Barcelona romana** (puesto nº 9), **Puente romano de Alcántara** (puesto nº 9), **Pompeya** (puesto nº 8), **Ciudad de Mérida** (puesto nº 8), **Teatro de Mérida** (puesto nº 8), **Ruinas de Caparra** (puesto nº 7), **Segóbriga** (puesto nº 6), **Termas (París)** (puesto nº 5), **Azaila** (puesto nº 4).

Cabe destacar que aunque en la herramienta se especificaba que se enumeraran yacimientos arqueológicos también se añadieron los siguientes monumentos: **El Pilar** (puesto nº 10), **Aljafería** (puesto nº 7) y **Murallas (Caesaraugusta)** (puesto nº 6). Cada uno de ellos fue citado por una única persona.

### **Conclusiones:**

Hay tener en cuenta que el porcentaje de personas que no se han pronunciado en esta tarea es elevado ya que empieza en un 27,1% en el nivel 10, 57,7% en el nivel 9,

61,4% en el nivel 8 y así hasta un 97,5% en los niveles 4 y 3. Sólo han contestado a los porqués un 48% en el nivel 10, un 31% en el 9, un 17% en el 8, un 7% en el 6 y a partir del nivel 4 un 0%. El teatro ha sido el mejor valorado en todos los yacimientos menos en el propio teatro, donde el mejor valorado ha sido el foro. En las posiciones más bajas figuran pocos yacimientos (se tiende a valorar en general positivamente). Se tiene un conocimiento limitado de yacimientos arqueológicos y por tanto se carece de referencias a la hora de comparar el yacimiento visitado.



#### 4. Diferencial semántico. Mide las emociones suscitadas por la visita al yacimiento.

Muestra: 40 cuestionarios realizados en los 4 enclaves de Caesaraugusta

Procedimiento: 10 cuestionarios por enclave realizados tras la visita al yacimiento.

Perfil: Edad: Público diversificado. Mayoría de 25 a 39 años (58,5%), seguido de los segmentos 40-64 (24,4%) y 19-24(9,8%) . Menores de 18 años 10,5%. Escasa presencia de mayores de 65 años (4,9%). Estudios: mayoría de estudiantes universitarios (31,7%), estudios medios (29,3%), licenciados (19,5%), diplomados (9,8), estudios primarios (4,9%) y doctores (2,4%). Ocupación: empleados y funcionarios 41,5%, cuadros medios 19,5%, cuadros superiores 14,6%, estudiantes 7,3%, amas de casa 7,3%, desempleados 4,9% y jubilados 2,4%. Residencia: España 56,1%, Zaragoza 29,3%, UE 7,3%, Aragón 2,4% y resto del mundo 2,4%.

Definición de tarea: Se trata de una tarea donde se proponen al visitante 32 pares de adjetivos (antónimos) para que defina cual se aproxima más a la imagen que se ha formado del yacimiento que acaba de visitar. Los sujetos debían puntuar el yacimiento en una escala del uno al siete, donde uno es uno de los antónimos y siete es el otro.

Para clarificar este sistema, a continuación presentamos las interpretaciones para cada una de las posibles puntuaciones para el par de adjetivos que forma el primer factor (agradable-desagradable): uno **es muy agradable; dos, bastante agradable; tres, algo agradable; cuatro, ni agradable ni desagradable; cinco, algo desagradable; seis, bastante desagradable; y siete, muy desagradable.**

Con todos los datos recogidos en todos los yacimientos arqueológicos con esta herramienta hemos realizado un análisis factorial. Este análisis nos ha permitido resumir los pares de adjetivos en tres categorías más generales (“agradabilidad”, “confortabilidad” y “activación”) que nos dan una idea más concreta de las emociones suscitadas por el yacimiento.

A continuación citamos los pares de adjetivos, que según el análisis funcional, componen los tres factores obtenidos.

#### Factor 1: Agradabilidad.

Los ítems que componen este primer factor son: animado-desanimado, divertido-aburrido, maravilloso-espantoso, acogedor- inhóspito, apacible-desapacible, tranquilizante-amenazante, seguro-peligroso, duro-blando, personal impersonal, bonito-feo, bueno-malo, cercano-lejano y activo-pasivo.

#### Factor 2: Confortabilidad.

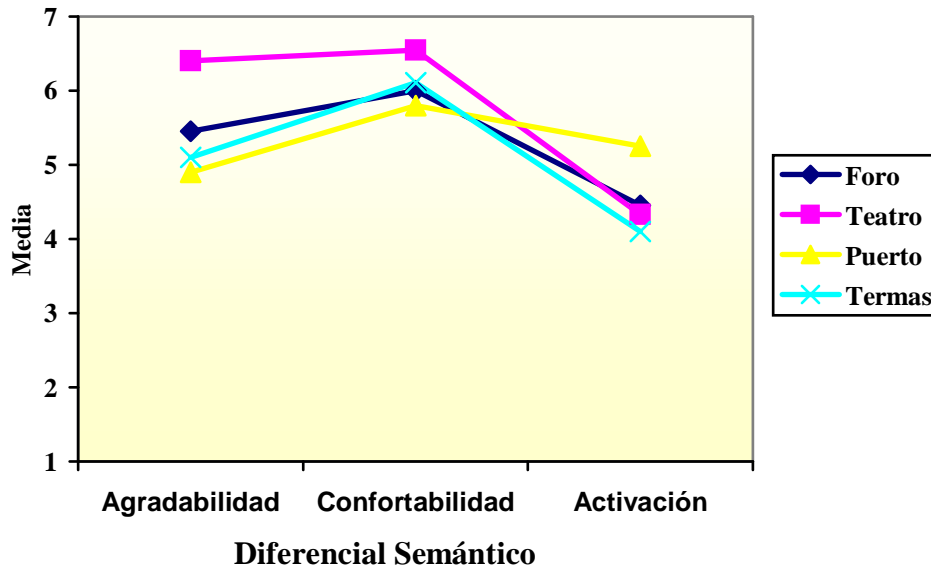
Los ítems que componen este segundo factor son: orden-desorden, tranquilo-intranquilo, confortable-incómodo, pacífico-belicoso, amistoso-hostil, seguro-inseguro, interesante-no interesante, sugestivo-desalentador y relajante-excitante.

#### Factor 3: Activación (activación de emociones y sentimientos)

Los ítems que componen este tercer factor son: alegre-triste, vivo-muerto, familiar-extraño y festivo-serio.

Los cuatro yacimientos que forman la Ruta de Caesaraugusta han sido definidos por la muestra de la siguiente manera:

	<b>Teatro</b>	<b>Termas</b>	<b>Foro</b>	<b>Puerto</b>
<b>Agradable</b>	Bastante (1,60)	Algo (2,90)	Algo (2,55)	Algo (3,10)
<b>Confortable</b>	Muy (1,45)	Bastante (1,89)	Bastante (2)	Bastante (2,20)
<b>Activo</b>	Ni mucho poco (3,67)	ni Ni mucho poco (3,90)	ni Ni mucho poco (3,55)	ni Algo (2,75)



### Conclusiones

Podemos observar tendencias similares en los cuatro enclaves. El sentimiento de confortabilidad está más desarrollado, seguido de la agradabilidad y por último la activación que no es un rasgo destacado. Esta va a ser una constante que iremos viendo en los demás yacimientos. La motivación vehiculada por los vestigios va a ser el factor menos destacado.

**5. Cuestionario de adquisición de conocimientos.** Mide el grado de comprensión del mensaje científico así como el grado de aprendizaje tras la visita.

Muestra: 120 cuestionarios realizados en los 4 enclaves de Caesaraugusta, 30 por enclave.

Procedimiento: 15 cuestionarios son realizados antes de la visita y los otros 15 después por personas distintas.

Perfil: Edad: Público diversificado. Mayoría de 25 a 39 años (50%), seguido de los segmentos 40-64 (23,1%) y 19-24(14%). Menores de 18 años 3%. Escasa presencia de mayores de 65 años (2%). Estudios: mayoría de licenciados (33,7%), estudiantes universitarios (19%), estudios medios (19%), diplomados (7%), estudios primarios (2,5%) y doctores (2,5%). Ocupación: empleados y funcionarios 44,4%, cuadros medios 5,7%, cuadros superiores 11,4%, estudiantes 16,2%, amas de casa 2,4%, desempleados 4%. Residencia: España 34,7%, Zaragoza 42,4%, UE 3,2%, Aragón 4% y resto del mundo 3,9%.

Definición de tarea: Preguntas cerradas (cuatro opciones a elegir una y excepcionalmente a elegir dos) sobre los contenidos de los enclaves arqueológicos, la civilización romana en general y la metodología de la excavación arqueológica en particular (23 preguntas en el teatro, 26 en el foro, 13 en el puerto y 12 en las termas).

**Teatro:** La media de respuestas acertadas antes de la visita es de 14,2 sobre 23 y tras la visita es de 17,2 con lo que se confirma la hipótesis de que se aprenden nuevos conocimientos tras la visita del enclave. Hay más aciertos pues entre los cuestionarios realizados después de la visita. Sólo hay una excepción a esta regla, la pregunta nº 9, que tiene mayor porcentaje de respuestas acertadas antes de la visita. No se cumple el “principio” de que a mayor nivel de estudios más respuestas acertadas (aunque la muestra se queda un poco pequeña para la realización óptima de este análisis).

Merece la pena mirar en detalle ciertas preguntas “clave”: sobre el tipo de teatro al que corresponden los restos sólo el 33,3% responde bien en los cuestionarios de antes de la visita y un 60% en los de después. Las diferencias entre el teatro griego y el latino (hay dos opciones de respuesta correctas) sólo un 20% elige las dos opciones correctas antes de la visita y un 60% después. En las preguntas correspondientes al segundo piso de la exposición (evolución del solar a través de la historia), se aprecia un porcentaje mayor de fallos en las contestaciones, tanto antes como después de la visita. No obstante la pregunta con mayor porcentaje de respuestas erróneas es la número 13 sobre la decoración del frente escénico y la que más aciertos tiene es la 14 sobre la caracterización de los personajes. En las preguntas que versan sobre la metodología arqueológica es curioso observar que las personas que contestan la primera pregunta

(estratigrafía) antes lo hacen mejor que las que lo hacen después de la visita (80% frente a 53%) aunque en la segunda pregunta sobre el tema (destrucción de la estratigrafía durante la excavación) un 40% contesta bien antes y un 60% lo hace bien después.

**Foro:** La media de respuestas acertadas antes de la visita es de 15 sobre 26 y tras la visita es de 19 con lo que se confirma la hipótesis de que se aprenden nuevos conocimientos tras la visita del enclave. Hay más aciertos pues entre los cuestionarios realizados después de la visita. Sin embargo, hay tres preguntas cuyos porcentajes de acierto son ligeramente superiores antes de la visita, una de ellas donde el azar a la hora de elegir la respuesta ha podido influir. No se cumple el “principio” de que a mayor nivel de estudios más respuestas acertadas (aunque la muestra se queda un poco pequeña para la realización óptima de este análisis).

Merece la pena mirar en detalle ciertas preguntas “clave”: La primera pregunta es la que menos se acierta, nadie antes de la visita y sólo un 13% después, quizás los visitantes piensan que cuando se pregunta por el nombre de los habitantes de la región antes de la llegada de los romanos, nos referimos a la Península Ibérica en vez de a la región de Zaragoza. Para la segunda pregunta (nombre romano de Zaragoza) es curioso observar que las respuestas correctas son más numerosas en los cuestionarios realizados antes de la visita. Sobre qué es un foro el 75% responde bien antes y 86,6% después. Sobre la originalidad de la arquitectura romana, sólo 18,75 sabe la respuesta antes de la visita y el 40% después. La pregunta con mayor porcentaje de respuestas correctas es la nº 17, los romanos se iluminaban con lámparas de aceite cuyo nombre, lucernas, se aprende tras la visita del yacimiento (un 62% lo sabía antes y un 93% después).

En las preguntas que versan sobre la metodología arqueológica, se aprecia un claro aprendizaje sobre el tema además de descubrir claramente que durante la visita se está pisando bajo el nivel que pisaban los romanos.

**Puerto:** La media de respuestas acertadas antes de la visita es de 7 sobre 13 y tras la visita es de 10 con lo que se confirma la hipótesis de que se aprenden nuevos conocimientos tras la visita del enclave. Hay más aciertos pues entre los cuestionarios realizados después de la visita. No se cumple el “principio” de que a mayor nivel de estudios más respuestas acertadas (aunque la muestra se queda un poco pequeña para la realización óptima de este análisis).



Merece la pena mirar en detalle ciertas preguntas “clave”: La primera pregunta, aunque se tiende a responder, sobre todo antes de la visita, que el origen del nombre “Ebro” es romano, tras la visita queda claro que el origen es griego, aunque queda como la pregunta que menos aciertos tiene. En la pregunta 5 El 43,7% antes y el 73% después sabe qué son los restos que están visitando. La pregunta que más aciertos ha cosechado es la 10 sobre el nombre de los envases de transporte (ánforas), 93,7% antes y 100% después. En las preguntas sobre metodología arqueológica los resultados varían poco antes o después de la visita conservando mayor porcentaje de aciertos tras la visita.

**Termas:** La media de respuestas acertadas antes de la visita es de 7 sobre 12 y tras la visita es de 8 con lo que se confirma, aunque levemente, la hipótesis de que se aprenden nuevos conocimientos tras la visita del enclave. Sin embargo, hay tres preguntas cuyos porcentajes de acierto son ligeramente superiores antes de la visita, el azar a la hora de elegir la respuesta ha podido influir. No se cumple el “principio” de que a mayor nivel de estudios más respuestas acertadas (aunque la muestra se queda un poco pequeña para la realización óptima de este análisis).

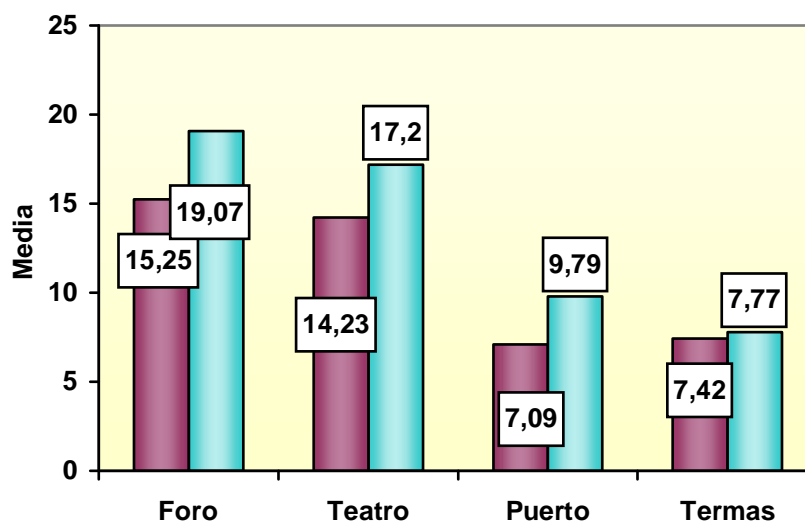
Merece la pena mirar en detalle ciertas preguntas “clave”: La primera pregunta, lo que son las Termas (baños públicos), los porcentajes de aciertos se aproximan mucho, 73,6% antes, 77% después, lo mismo para la segunda, en qué consisten las termas, casi un 59% antes y un 61,5% después. Sobre la utilidad de la piscina (para nadar) es curioso observar que los visitantes conocen mejor esa utilidad antes de la visita, 87%, que después 72,7%. La pregunta con mayor porcentaje de aciertos es obviamente la 9 (qué son las letrinas) y la que menos la 8, un poco más compleja de inferir tras la visualización del audiovisual. Sobre metodología arqueológica también es curioso observar que el porcentaje de respuestas correctas es mayor antes de la visita (es cierto que este tema no está tratado directamente en ninguno de los enclaves arqueológicos salvo en el Teatro)

### **Conclusiones:**

Se confirma la hipótesis de que se adquieren nuevos conocimientos tras la visita del enclave ya que hay más aciertos entre los cuestionarios realizados después de la visita y no se cumple el “principio” de que a mayor nivel de estudios más respuestas acertadas. Las nociones principales que se quieren transmitir se hacen de manera

satisfactoria aunque con reservas por la relativamente poca diferencia entre las respuestas acertadas después de la visita. Los conocimientos sobre metodología arqueológica no parecen verse modificados o mejorados tras la visita de los enclaves.

El siguiente gráfico muestra la comparativa de los resultados antes y después de la visita en cada enclave, dándose las mayores diferencias en el Foro y el Teatro:



**6. Tarea de observación del visitante.** Permite observar el funcionamiento de los elementos expositivos y el uso que el público hace de ellos y de la exposición en general.

Muestra: 60 observaciones en total realizadas a personas en el desarrollo de su visita.

Perfiles. Diversificados y razonablemente representativos (ver autocuestionario, la única diferencia es que aquí el porcentaje de mayores es ligeramente superior, alrededor de un 7%).

Procedimiento, definición de tarea y límites: Se escoge un visitante teniendo en cuenta una cierta variedad de edades y sexo (la ocupación y procedencia se desconocen a priori) y se le sigue en su visita sin que lo sepa, marcando sobre un plano del yacimiento su recorrido, los tiempos de parada ante los diferentes elementos expositivos y la duración total de la visita. 20 observaciones por enclave, salvo en el Puerto donde sólo se han podido hacer 11 y en el Teatro sólo 9.

Hay que recordar que existen una serie de variables a la hora de observar que pueden modificar los tiempos medidos (si la persona se para a hablar en un determinado lugar e interrumpe la visita, si se va al servicio etc) y que por tanto imponen unos límites. Ha habido en este sentido observaciones donde los tiempos de desplazamiento son claros pero en otras no lo son con lo cual resulta difícil calcular el tiempo de parada ante uno u otro elemento expositivo. Asimismo las visitas están reguladas por un audiovisual (en menor medida en el Teatro) tras la proyección del cual los visitantes realizan la visita del enclave, con lo cual la duración de la visita viene parcialmente predeterminada.

Se debe tener en cuenta la llamada “fatiga museal”, es decir, se tiende a ver con más calma los primeros expositores y más rápidamente los del final de la exposición, este factor estaría más presente en los enclaves “grandes”, es decir, en el Foro y sobre todo en el Teatro. Otro factor a tener en cuenta también es el hecho de que algunos expositores son más densos en información que otros por lo que los tiempos que se les dedican serán posiblemente mayores (o no si la información es demasiado densa y tediosa y el visitante se cansa). En el cómputo de tiempos no hay que olvidar así mismo que se calculan las medias pero que la variedad de los mismos depende de los intereses de cada visitante por lo que la desviación típica puede ser grande en ocasiones.

En el análisis se van a manejar los siguientes términos que pasamos a aclarar:

Accesibilidad: es el tanto por ciento de los visitantes que pasan delante de un elemento expositivo, tanto si paran como si no, respecto al total de visitantes observados.

Atractividad: es el tanto por ciento de los visitantes que paran delante de un elemento expositivo respecto a los visitantes que acceden al área donde se encuentra esa unidad.

Atrapabilidad: expresado como la media en segundos del tiempo dedicado a un elemento expositivo por los visitantes que paran delante del mismo. Se eliminan aquí los datos de los visitantes que no pasan delante del mismo o que no paran.

### **Teatro:**

Muestra, por causas técnicas y de calendario, ha sido menor de lo estipulado, 9 personas.

Recorrido: Tan sólo un 11,1% hace un recorrido completo de la visita, es decir de la planta baja, el primer piso y las ruinas exteriores con todos sus expositores (hay que

tener en cuenta la cantidad y variedad de los mismos). La duración media de la visita es de 57 minutos incluyendo el audiovisual de 15 minutos que un 44,4% de los observados no visiona.

Accesibilidad: Son varias las zonas que quedan sin visitar, en especial en el primer piso. De la planta baja cabe destacar el rincón con los paneles sobre la acústica del teatro, el cuadripórtico y los capiteles con un 44,4% de visitantes que no accede a esta parte de la exposición. De la zona exterior, el 44,4% no accede a la vivienda medieval. La planta 1ª es visitada por un 77,7% de los visitantes y un porcentaje muy considerable de esta cifra lo hace de manera parcial, la zona del teatro latino y la vida social es la más penalizada. Una persona se va sin ver esta planta por proximidad del cierre del museo.

Atractividad: las ruinas exteriores tienen gran poder de atracción ya que el 100% de los visitantes las recorren (en un tiempo medio de 10 minutos, aunque el 44,4% no llega a reparar en la vivienda medieval).

De la planta baja los expositores más atractivos son: los paneles de historia del solar y del descubrimiento del teatro, el rincón con la escultura, la cabeza y la fachada escénica y la maqueta del teatro (todo con un 77,7%). Los que menos: el cuadripórtico (con baja accesibilidad también) y la infografía (11,1%).

De la planta 1ª hay que recordar que no es visitada por el 22,3%. Los expositores más atractivos: los audiovisuales de cocina y mesa (71-85% de los visitantes que visitan la planta). En posiciones medias están las vitrinas centrales (caja de alabastro, juegos y cántaro judío), el teatro virtual con un 57,2% de los que visitan la planta al igual que la vitrina del expolio y los paneles sobre el público y los autores así como los paneles que cuentan la historia del solar del siglo XVII al XX. El 28,5% pasa de largo ante los paneles sobre actores, calendario, vida social y el reloj. En las posiciones más bajas: el cuadripórtico es obviado por el 88,8% del total (85,5% de los que acceden a esta planta), la ventana de Zaporta y la puerta G., así como la vitrina de cerámica que obtienen porcentajes similares.

Atrapabilidad: los expositores a los que más tiempo se les dedica independientemente de si son más o menos accesibles o más o menos atractivos son: la infografía de la planta baja, 4,2 minutos (con una atractividad bajísima, 11,1%), el panel de historia siglo XI-XX del primer piso, 4,2 min. (tener en cuenta la cantidad de información contenida), el teatro virtual, 2,9 min., los paneles de historia del solar de la primera sala en planta baja, 2,7 min. (con alta atractividad), la vitrina del expolio de la primera planta

(con baja atraktividad), 2,5 min., la vitrina del cántaro judío, 2,5 min y el panel de los actores con 2,25 min.. A los que menos tiempo se les dedica: el cuadripórtico de la primera planta, 7 segundos, la vitrina de cerámica s. XVII-XVIII, 7 segundos, el expositor (no la mesa) del expolio, 20 seg., la reconstrucción de las gradas, 27 seg., el reloj de la primera planta, 36 seg., la vitrina de la cerámica del s. XVI, 40 seg. y la vitrina de las monedas, 43 seg., todos ellos con muy baja atraktividad también.

### **Foro:**

Muestra: 20 observaciones.

Recorrido: 45% de los visitantes hace un recorrido completo de expositores, audiovisual y restos arqueológicos (hay una persona que no acaba de verlo o ha llegado tarde a la proyección. Hay asimismo una persona que hace la visita del yacimiento sin visionar el audiovisual). La duración media de la visita es de 43,3 minutos (audiovisual de 18 minutos incluido).

Accesibilidad. Las zonas que se quedan sin visitar son: el diaporama 3 y el tema de la escuela con un 65% de visitantes que pasa de largo, la almazara con un 60%, el pasillo donde se trata el ocio, la cultura y la mujer con un 40%, y el ejército con un 35% de ausencias.

La tienda es visitada por un 65% del público donde permanecen como media casi tres minutos (cinco minutos de estancia máxima y uno de mínima).

Atraktividad: Los expositores que más visitantes atraen son : la maqueta del mercado, la maqueta del foro, la reconstrucción del sótano de una tienda y los restos de la cloaca (75% de los visitantes). En posiciones medias se sitúan la vitrina de las conducciones de plomo, el diaporama 2, el 5 y el plano de Caesaraugusta. En posiciones bajas: el prisma de los alimentos (10%), la almazara y el dibujo que se sitúa frente a la misma (5%).

Atrapabilidad: Los expositores a los que más tiempo se les dedica son por este orden: la maqueta del mercado, 3 minutos (con muy alta atraktividad también), la vitrina de las conducciones de plomo, 2 min.50 seg. (con un 55% de los visitantes), la vitrina de las lucernas y el diaporama 3 ambos con 2 min. 20 seg.(aunque ambos con una atraktividad baja que ronda el 15%). La maqueta del foro con 2 min. tiene una buena atrapabilidad y una alta atraktividad, teniendo en cuenta además que tiene la desventaja de estar situada al final de la visita del enclave. A los que menos tiempo se les dedica: la vitrina A de cerámica de transporte, 50 seg., el dibujo frente a la almazara, 60 seg., la vitrina D de

epigrafía, 67 seg (son tiempos mínimos muy altos, temo que los tiempos de desplazamiento entre expositores no estén discriminados).

### **Puerto:**

Muestra, por causas técnicas y de calendario, ha sido menor de lo estipulado, 11 personas.

Recorrido: 45,5% hace el recorrido completo de audiovisual, restos y expositores. Duración del audiovisual: 13 minutos. Duración total media de la visita (con audiovisual): 23 min. 44 seg.

Accesibilidad: El único rincón que queda sin ver por un 54,5% de los visitantes es el de los cimientos bajo la plataforma transparente sobre la que se visiona el audiovisual.

Atractividad: Los más atractivos: las marcas de las legiones y la maqueta del yacimiento figuran como puntos principales de atracción ante los que se para el 100% de los visitantes, el 81,2% lo hace delante de la reconstrucción y la vitrina de las ánforas. Los menos: El panel de los cimientos con baja accesibilidad mantiene su baja atractividad así como el plano de la ciudad con un 45% que se para ante él.

Atrapabilidad: el expositor que retiene más tiempo al visitante es la maqueta con 2 min. 35 seg (que a su vez tiene una muy alta atractividad), seguido de la vitrina de las ánforas con 1 min. 42 seg. y alta atractividad también. Los que menos: el panel de la recreación, 37 seg. y el plano de la ciudad con 57 seg (y baja atractividad también).

### **Termas:**

Muestra: 20 observaciones.

Recorrido: 75% hace el recorrido completo de audiovisual, restos y expositores. Duración del audiovisual: 14 minutos. Duración total media de la visita (con audiovisual): 28 min..Hay una persona que no llega a visionar el audiovisual.

Accesibilidad: La única parte que queda relativamente poco accesible (12% de los visitantes no acceden a ella) es la zona del panel de reconstrucción 1 (el de las letrinas)

Atractividad: Los expositores más atractivos: el panel de reconstrucción de la piscina (reconstrucción 2), 100% de los que pasan se paran. Le sigue el panel de reconstrucción del conjunto del yacimiento (general) con 83,3% y el panel de las letrinas (reconstrucción 1) con 70,8%. Los menos atractivos: el pavimento original, 41%, y los planos de Caesaraugusta, 36%.

Atrapabilidad: el expositor que retiene más tiempo al visitante es la maqueta, 1 min. 43 seg. con, a su vez, una atraktividad media. Le sigue el panel de reconstrucción 2 (piscina) con 1 min. 38 seg. Los que menos “atrapan”: los restos de pavimento romano, 42 seg. y (relativamente) los planos de Caesaraugusta, 1 min. 12 seg.

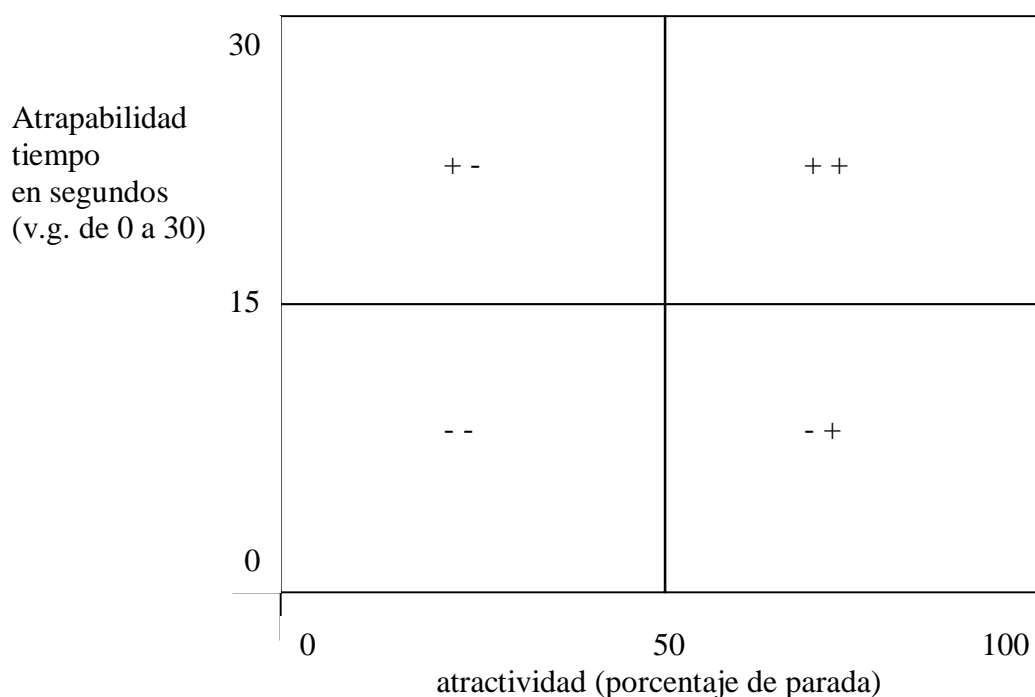
#### Descripción de los diagramas de dispersión.

Los diagramas de dispersión son una herramienta muy útil de análisis a la hora de ilustrar los resultados de una observación ya que permiten cruzar varios tipos de variables / medidas sobre las mismas unidades expositivas.

Los diagramas de dispersión consisten simplemente en la colocación en los dos ejes de las medidas realizadas de manera que cada observación que tiene dos puntuaciones en cada una de las dos variables se sitúe en un punto equivalente de uno y otro eje. Así cada unidad viene definida por su valor en una de las variables, representado en un eje y el valor en la otra variable representado en el otro eje.

Lo más habitual es utilizar los diagramas de dispersión en tandas de dos variables. Sin embargo nada impediría utilizar más ejes y por tanto más variables. De este modo cada unidad expositiva vendría definida al mismo tiempo por tres, cuatro o más dimensiones. Lógicamente la representación espacial de dos dimensiones resulta la más sencilla, mientras que se complican las de más dimensiones.

En el contexto de la observación de superficies expositivas en museos y exposiciones (incluiría yacimientos y otro sitios tanto en el interior como en espacios abiertos), se suelen recoger principalmente dos variables, la de atrapabilidad y la de atraktividad, por ser dos de las propiedades de los montajes y de las zonas expositivas que más interesa cruzar y contemplar de modo conjunto. También estas dos variables con temas de impacto, mientras que en menor medida tienen intereses la variable de accesibilidad. Un diagrama de dispersión sobre las dimensiones de atraktividad y atrapabilidad recoge habitualmente la atrapabilidad en el eje vertical mientras que la atraktividad en el horizontal. Ambos ejes definen cuatro zonas divididas en cuatro cuadrantes, la zona de mayores y menores puntuaciones en atrapabilidad cruzadas con las de mayor y menor puntuación en atraktividad. Suelen establecerse así cuatro cuadrantes (++), (+-), (-+) y (--).

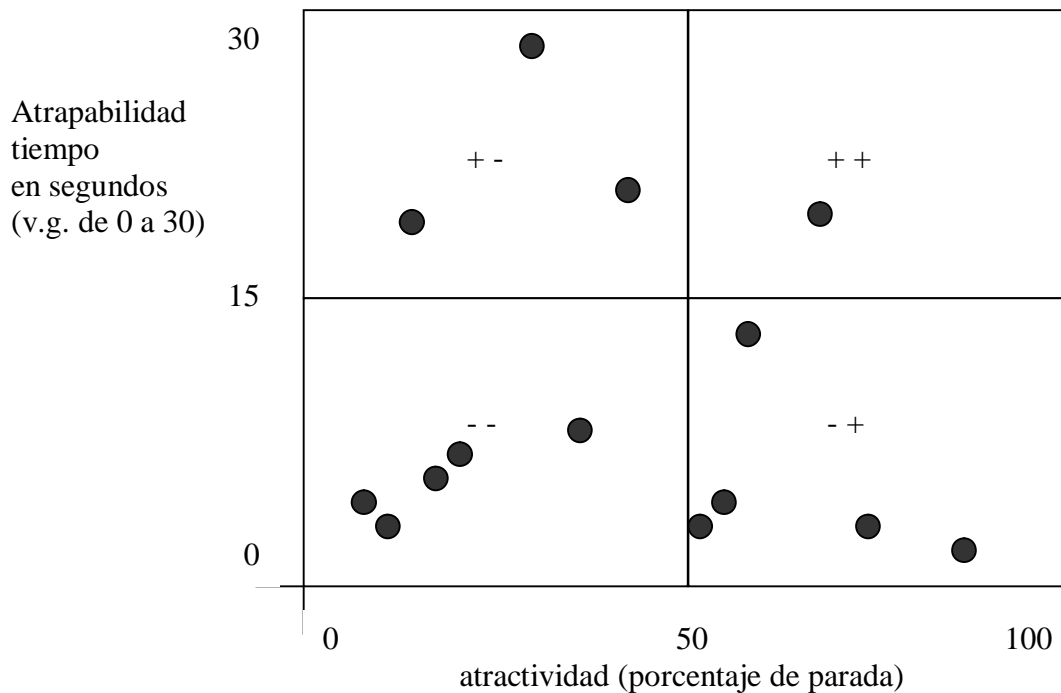


Un montaje o unidad expositiva situado en el cuadrante menos/menos (--) querrá decir que está consiguiendo escasa repercusión en cuanto a atrapabilidad y en cuanto a atractividad y por tanto podríamos decir que no funciona adecuadamente y por tanto habría que cambiarlo. Por el contrario los situados en el cuadrante (++) estarían funcionando correctamente en términos generales. Los situados en el (-+) deberían mejorar su atrapabilidad (probablemente a través de un estudio de la comprensividad de los contenidos propuestos). Mientras que por último los situados en el cuadrante (+-) deberían mejorar la atractividad (probablemente a través de un estudio del diseño de los materiales).

Tomemos el ejemplo de las Termas de Zaragoza.

Cada punto que aparece ● se corresponde con una de las unidades expositivas.





Como puede verse en el gráfico, comparativamente las unidades no están funcionando muy bien, tan solo hay una unidad expositiva con un nivel alto de atrapabilidad, mientras que no hay más que otra con niveles altos en ambas variables, y no demasiado altos, mientras que la mayoría se sitúan en niveles muy bajos de atrapabilidad, siendo algunas de ellas más eficaces que otras en atractividad. Como resulta obvio, este tipo de análisis son muy útiles a la hora de calibrar efectivamente la eficacia de cada una de las unidades expositivas, como mera evaluación sumativa pero sobre todo de cara a una evaluación remedial. Un ejemplo de esta evaluación remedial podría aplicarse a la infografía del Teatro, de una escasa atractividad pero de una alta atrapabilidad, quizás tras comprobar este hecho se pueda proponer la recolocación del este elemento para aprovechar mejor el interés por él suscitado.

**7. Cuestionario de integración en la ciudad.** Mide la legibilidad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales).

Muestra: 35 cuestionarios realizados tanto en público de ciudad como en el de los enclaves arqueológicos.

Procedimiento: 15 cuestionarios se realizan en ciudad y 5 en cada uno de los cuatro yacimientos al final de la visita.

Perfiles: No me extiendo sobre perfiles por no ser tan significativos en esta tarea, interesa sobre todo en los autocuestionarios de cada yacimiento. Simplemente comentar que la muestra ha sido diversificada desde el punto de vista de la edad, formación y ocupación. En cuanto a la residencia, lógicamente la mayoría son vecinos de Zaragoza, 60%, España, 31% y Unión Europea, 2,9%, dato que se acentúa en los cuestionarios realizados en ciudad (93,3% son vecinos de Zaragoza) y se atenúa en los realizados en yacimiento (casi un 40% son foráneos).

Definición de tarea: Nueve preguntas abiertas sobre diversos aspectos de la integración urbana de los enclaves arqueológicos.

#### Conocen y/o han visitado los yacimientos.

Foro: 85,7% conoce o ha oído hablar del foro (86,7% en ciudad y 85% en el yacimiento) y el 71% lo ha visitado (66,6% en ciudad y 75% en el sitio).

Teatro: 80% lo conoce (93,3% en ciudad y 70% en yacimiento, esto quizás por haber un porcentaje elevado de visitantes de fuera) y un 62,9% lo ha visitado (86,6% en ciudad y 45% en yacimiento).

Termas: 65,7% lo conoce (80% en ciudad y 55% en yacimiento) y un 45,7% lo ha visitado (53,3% en ciudad y 40% en yacimiento).

Puerto: 62,9% lo conoce (73,33% en ciudad y 55% en yacimiento) y un 40% lo ha visitado (33,3% en ciudad y 45% en yacimiento).

#### P.1. Señalización.

El 71,4% piensa que los enclaves están bien señalizados (53,3% en ciudad, 85% en yacimiento), 17,1% que no lo están, 8,6% que el puerto no lo está y el resto sí y 2,9% que sólo está bien señalizado el foro. El puerto queda como el peor señalizado y el foro como el mejor.

#### P.2. Integración en oferta cultural.

El 77,1% piensa que los yacimientos están bien integrados en la oferta cultural de la ciudad (porcentajes similares en ciudad y yacimiento)

### P.3. Contribución al bienestar de los vecinos y la ciudad.

El 54,3% piensa que la apertura de los yacimientos ha reportado mayores ingresos y mejoras urbanísticas para la ciudad gracias al turismo. Esta percepción se acentúa en el público de los yacimientos (mayor presencia de público foráneo) y se atenúa en la ciudad (público local mayoritario). Un 25,7% piensa que la apertura ha reportado un mayor enriquecimiento cultural que da mayor entidad a la ciudad, percepción que se acentúa entre los vecinos (40%) frente al público de los yacimientos (15%). Finalmente un reducido 11,4% no piensa que los yacimientos hayan reportado ningún tipo de bienestar a los habitantes.

### P.4. Identidad

El 82,9% se identifica con los vestigios y lo que representan (porcentajes similares en ciudad y yacimiento) y sólo un 5,7% piensa que son algo ajeno (10,5% en yacimiento y 0% en ciudad).

### P.5. Criterios de selección para la conservación de yac. arqueológicos

Conservar todos los vestigios que se encuentren, 28,6% (mayoritario entre los visitantes de los enclaves, 42%), dejar esa decisión a los expertos, 17,1%, conservar sólo los de mayor valor histórico, 14,3%, preservar los mejor conservados, 8,6%, preservar los de mayor valor histórico y los mejor conservados, 8,6%. 20% no se pronuncia.

### P.6. Yacimientos como puntos de referencia

Sí lo son: casi un 50%, prácticamente igual en ciudad y yacimiento.

No: 37%. 14,3% no se pronuncia.

### P.7 y 8. Cubiertas (foro y teatro)

Resultados previsibles: 31,4% piensa que se integran en su entorno (40% en yac. y sólo 20% en ciudad), 17,1% que, aunque son disonantes, se integran, 11,4% piensa que no se integran y 31,4% cree que el foro no se integra y el resto sí (mayoritario en ciudad, 53,3%). Así pues el rechazo es mayor en los cuestionarios realizados en ciudad (60%) refiriéndose mayoritariamente a la cubierta del foro, mientras que en los realizados en los yacimientos la percepción de integración es mayoritaria, 60%. Resumiendo: 48,5% piensa que las cubiertas se integran en el entorno urbano y un

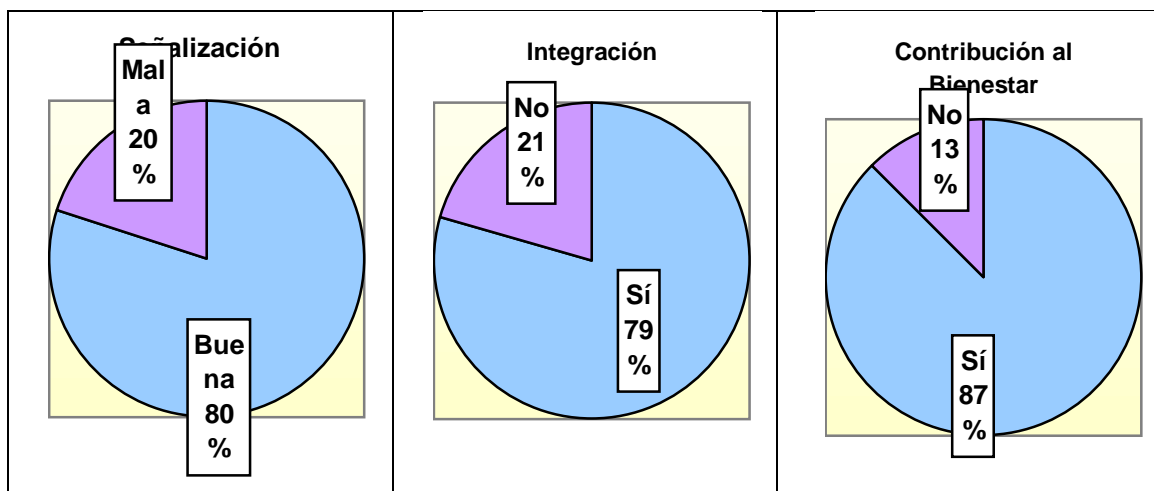
42,8% piensa que la cubierta del foro específicamente no se integra. En este sentido, un 48,6% prefiere el aspecto de la ciudad tras la construcción de las cubiertas. Hay un alto porcentaje de público que no se posiciona en los yacimientos, 36,8%, y los más beligerantes a favor del aspecto de la plaza del Pilar antes de la construcción de la cubierta del foro se encuentran entre los entrevistados en la ciudad (33%).

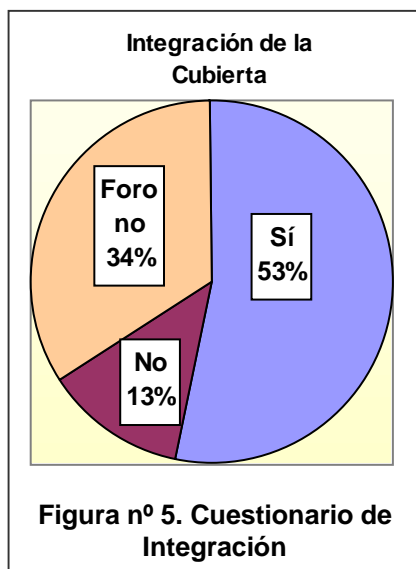
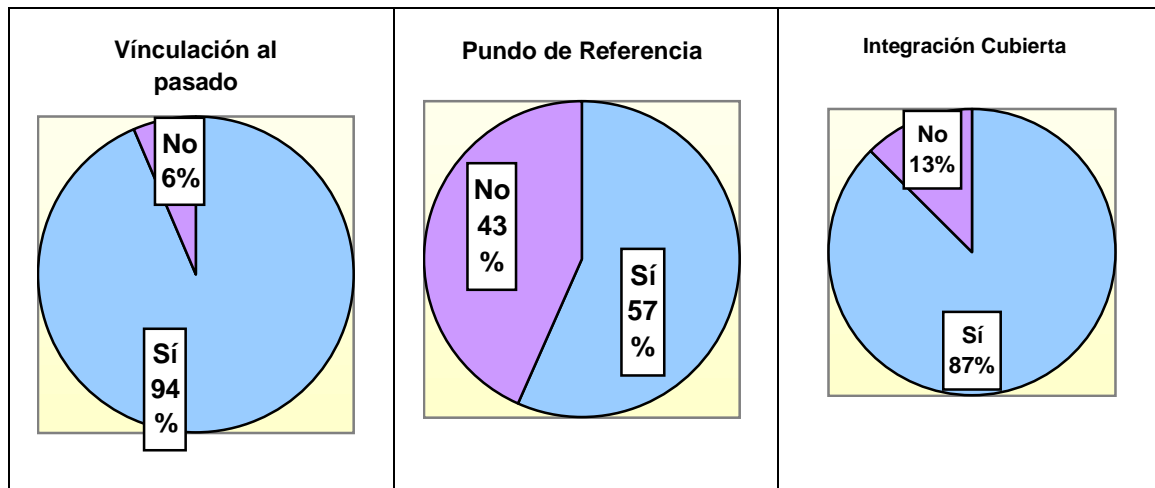
#### P.9. Ordenación urbana.

Un mayoritario 42,9% piensa que la ordenación urbana no ha sido modificada tras la apertura de los yacimientos, opinión que se acentúa entre los entrevistados en ciudad, 66,6%. Un 20% piensa que se ha modificado para bien, percepción acentuada entre los entrevistados en los yacimientos, 33,3%, y muy atenuada, 6,6%, en los entrevistados en ciudad. 33,3% no se posiciona.

#### Conclusiones:

Como hemos visto los resultados arrojan una idea bastante positiva: buena señalización urbana (más floja la del Puerto); buena integración en la oferta cultural; enriquecimiento cultural y económico de la ciudad gracias a los yacimientos y el turismo que atraen; sentimiento conservacionista y de identificación hacia el patrimonio arqueológico. Los enclaves son un punto de referencia medio; razonable integración arquitectónica salvo el Foro y ordenación urbana sin grandes cambios tras la apertura de los enclaves.





Durante el análisis del *Cuestionario de Integración en Ciudad* encontramos un dato muy llamativo. Este cuestionario se administró en los cuatro yacimientos que forman la Ruta de Caesaraugusta y en el casco antiguo de Zaragoza. Uno de los ítems preguntaba de forma genérica si las cubiertas de los yacimientos se integraban dentro del conjunto estético de la ciudad. La mayor parte de la muestra contestó de forma general que sí se integraban y un porcentaje bastante bajo contestó que no, sin embargo, un

porcentaje significativo especificó que la cubierta del Foro no se integraba y que las cubiertas del resto sí (Figura nº 5).

**8. Escala de preferencia:** mide el grado de identidad hacia los vestigios en relación con los otros elementos patrimoniales de la ciudad.

Muestra: 35 cuestionarios realizados tanto en público de ciudad como en el de los enclaves arqueológicos.

Procedimiento: 15 cuestionarios se realizan en ciudad y 5 en cada uno de los cuatro yacimientos al final de la visita.

Perfiles: Simplemente comentar que la muestra ha sido diversificada desde el punto de vista de la edad, formación y ocupación. En cuanto a la residencia, lógicamente la mayoría son vecinos de Zaragoza, 43,2%, España, 29,5, Unión Europea, 4,5% y resto del mundo, 2,3%, dato que se acentúa en los cuestionarios realizados en ciudad (80% son vecinos de Zaragoza) y se atenúa en los realizados en yacimiento. Un 20% son perdidos.

Definición de tarea. Se proponen 10 monumentos representados en fotografías que se tienen que numerar del 1 al 10 en orden de importancia y a continuación explicación del porqué de la puntuación del número 1 y de los enclaves arqueológicos.

A continuación aparecen los 10 monumentos ordenados según la media de las puntuaciones otorgadas por la muestra.

- El mejor valorado es la Seo (Media = 2,54)
- La Aljafería (Media = 3)
- El Teatro romano (Media = 3,52)
- El Pilar (Media = 3,66)
- La Lonja (Media = 5,44)
- El Foro romano (Media = 6,06)
- Las Termas romanas (Media = 6,61)
- El Puerto romano (Media = 6,78)
- La Puerta del Carmen (Media = 6,93)
- El Ayuntamiento (Media = 8,80)

Los “porqués” (mencionados en orden de importancia) presentados para situar un monumento en el primer lugar son:

- Seo: 1º por su riqueza artística y su buena restauración y 2º por ser el monumento más importante.
- Pilar: 1º por ser el monumento más importante y conocido, 2º por motivos religiosos y 3º porque representa la Hª de España.
- Teatro romano: 1º por ser el origen de la ciudad y 2º por su envergadura arquitectónica y monumentalidad.

- Aljafería: 1º por ser arte musulmán y mudéjar y 2º por su calidad artística monumentalidad y buena conservación.
- Termas: por la calidad de la conservación y del audiovisual.
- Foro: por ser el origen de la ciudad.

Las razones dadas para situar al Teatro, Puerto, Termas y Foro romanos en el lugar elegido:

- Porque no se les conoce, tienen menos repercusión y menos importancia.
- Porque son las raíces de la ciudad y el país.
- Por la importancia y monumentalidad de los restos y de Caesaraugusta.
- Porque los restos son escasos y mal conservados.

### **Conclusiones:**

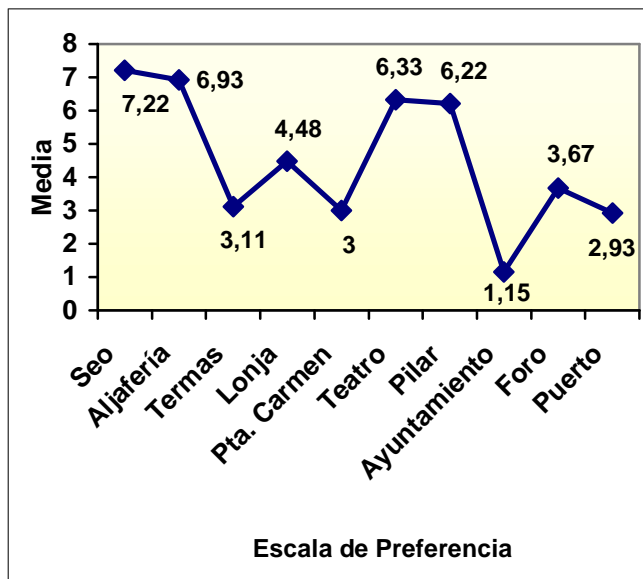
El monumento mejor valorado es la Seo por su riqueza artística y buena restauración, por encima de la Basílica de El Pilar, por tradición el monumento faro de la ciudad. Sorprendentemente por encima de ésta está también el Teatro Romano, último yacimiento musealizado de la ruta de Caesaraugusta, por la época que ilustra y por su monumentalidad. No hay que olvidar la renovada presencia de la Aljafería que también supera a El Pilar.

Hay que subrayar que el porcentaje de respuestas perdidas a la pregunta del porqué ronda el 90%, el público no responde en general a los porqués pero éstos, cuando se escriben, son muy significativos a pesar de cierta superficialidad en los argumentos.

Las razones para la buena puntuación de la ruta de Caesaraugusta en su conjunto son: 1º importancia y monumentalidad de los restos y de Caesaraugusta (la imagen del teatro pesa mucho), 2º por ser las raíces de la ciudad y del país.

Razones para las puntuaciones más bajas: 1º porque son menos importantes, no se les conoce y tienen menos repercusión y 2º porque los restos son escasos y están mal conservados.

En los yacimientos, como era de esperar, se tiende a puntuar mejor los enclaves.



**9. Registro de identidad cultural.** Mide el grado de identidad con ciertos períodos y entidades culturales así como las expectativas hacia los yacimientos.

Muestra: 35 cuestionarios realizados tanto en público de ciudad como en el de los enclaves arqueológicos.

Procedimiento: 15 cuestionarios se realizan en ciudad y 5 en cada uno de los cuatro yacimientos al final de la visita.

Perfiles: Simplemente comentar que la muestra ha sido diversificada desde el punto de vista de la edad, formación y ocupación. En cuanto a la residencia, lógicamente la mayoría son vecinos de Zaragoza, 66,7%, Aragón 2,8%, España, 25%, y la Unión Europea, 2,8%.

Definición de tarea. Hay una primera parte donde el visitante posiciona su grado de identidad hacia seis períodos o entidades culturales de la ciudad en una escala del 1 al 10. Luego una segunda parte con 5 preguntas abiertas sobre la relevancia de los yacimientos en el universo del visitante.

Conocen y/o han visitado los yacimientos.

Foro: 86,1% conoce o ha oído hablar del foro (93,3% en ciudad y 81% en el yacimiento) y el 63,9% lo ha visitado (46,7% en ciudad y 76,2% en el sitio).



Teatro: 94,4% lo conoce (100% en ciudad y 90,4% en yacimiento) y un 77,8% lo ha visitado (73,3% en ciudad y 81% en yacimiento).

Termas: 77,8% lo conoce (86,7% en ciudad y 76,2% en yacimiento) y un 66,7% lo ha visitado (60% en ciudad y 71,4% en yacimiento).

Puerto: 75% lo conoce (80% en ciudad y 71% en yacimiento) y un 63,9% lo ha visitado (46,6% en ciudad y 76,1% en yacimiento).

#### Grado de identidad con:

El río Ebro: Es el más relevante para la muestra en su imagen de la ciudad (Media = 8,06). Obtiene la misma media en la ciudad como en el yacimiento ¿Por qué es relevante el Ebro?: 45% afirma que es un símbolo de identidad e imagen de la ciudad de Zaragoza, 11,4% dice que el agua es el medio de vida, 5,7% que es una vía de comunicación y 5,7% que es el origen del emplazamiento. Hay un 31% de personas que no se pronuncian sobre los porqués.

El pasado Romano consigue una media de 7,94, siguiendo en importancia al río Ebro. Sin embargo, en la ciudad obtiene una media igual a 7 y en los yacimientos igual a 9. Este período es importante por su aporte a la historia, 21%, por ser el origen de la ciudad y de su urbanismo, 21% y por la cantidad de restos conservados, 18%. El 40% no se pronuncia. Porcentajes parecidos aparecen en la pregunta similar del cuestionario de integración: 82,9% se identifica con los vestigios y lo que representan (porcentajes similares en ciudad y yacimiento) y sólo un 5,7% piensa que son algo ajeno (10,5% en yacimiento y 0% en ciudad).

Las iglesias y conventos, tiene una media de 7,09. En la ciudad y en el yacimiento se obtienen la misma media. Las razones de esta importancia son la presencia de la basílica del Pilar y de la Seo, 30%, por su aporte a la tradición y la historia, 18,2%, por su calidad artística y buen estado de conservación, 6%. Los que no se pronuncian suman un 45,5%.

El pasado musulmán obtiene una media de 6,77, siendo similar en la ciudad y el yacimiento. Período importante por la Aljafería y los monumentos mudéjares, 31%, por su aporte a la historia y a la cultura, 17% y por la mezcla de culturas que supuso, 2,8%. La razón presentada para los que no consideran este período especialmente relevante es que es poco conocido. Los que no se pronuncian suman un 34%.

La guerra Napoleónica tiene una media de 5,63, obteniendo en la ciudad una media igual a 5 y en el yacimiento igual a 6. Entre las razones que se dan está el renombre de Agustina de Aragón y el sitio de Zaragoza, 20%. 14,7% considera que es un período poco conocido y sin vestigios. 3% opina que tuvo influencia en la pintura de Goya y el 9% le da importancia por el cambio que supuso en la ciudad. 53% no se pronuncia.

La “Reconquista”, es la peor valorada con una media de 4,88, sin embargo, en la ciudad su media es igual a 4 y en el yacimiento es igual a 6. Se trata de un período poco conocido y sin vestigios aunque tuvo su aporte a la historia de la ciudad. Un 65% no se pronuncia.

#### P.1. Prefiere la visita de los enclaves arqueológicos a otros monumentos

Un 50% prefiere la visita de los yacimientos al resto de los monumentos por interés específico por el período romano (casi el 50% de ese porcentaje), por interés en la historia de la ciudad, porque ya ha visitado otros monumentos o por recomendación o cercanía.

#### P.2. Prefiere la visita a otros monumentos

Un 75% de los encuestados no prefiere la visita a otros monumentos. Del porcentaje restante un 40% sí la prefiere porque hay otros monumentos más relevantes, otros por cercanía o porque consideran que ya hay suficientes yacimientos romanos.

#### P.3. Está bien conservar los vestigios

- Por interés y respeto por el pasado y la identidad propia 44,4%
- Por ser fuente de cultura 16,7%
- Porque se conservan pocos restos 11,1%
- Siempre que merezcan la pena 8,3%
- No está bien porque obstaculizan el futuro 2,8%

#### P.4. Son importantes para la historia de la ciudad

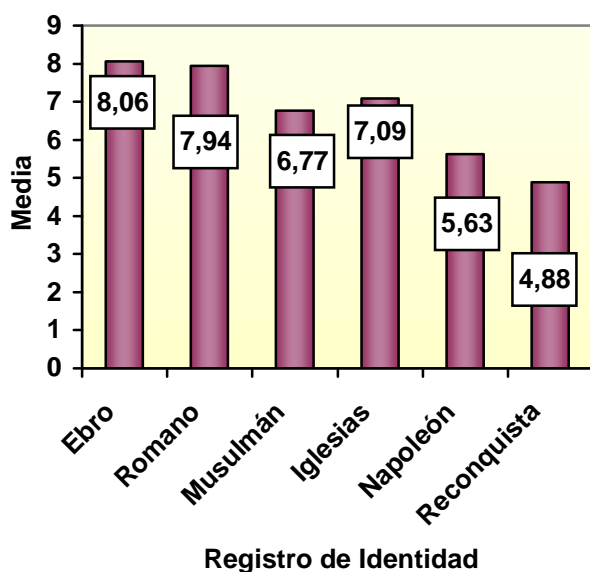
- Porque son nuestra historia y ayudan a entender nuestro pasado 66,7%
- Porque ilustran la evolución urbana de la ciudad 16,7%
- Por su envergadura, conservación y valor didáctico 2,8%

### P.5. Los yacimientos no son especialmente relevantes

Nadie piensa que los yacimientos no sean importantes. Quizás aquí, además de una opinión sincera, se conteste contando con lo “políticamente correcto”, es decir una cierta deseabilidad social en este aspecto.

### Conclusiones:

La valoración de los períodos es muy positiva en general (salvo la Guerra Napoleónica y la Reconquista que no lo son tanto), especialmente el Ebro, el pasado romano y el musulmán. Esta valoración tiende a ser menos positiva entre el público de los enclaves arqueológicos, pero la época romana, que es la representada en los mismos, está lógicamente más valorada entre este público. Una buena mayoría prefiere visitar los yacimientos a otros monumentos de la ciudad. Hay un sentimiento conservacionista mayoritario y se consideran muy importantes para entender el pasado. Nadie piensa que los yacimientos no sean importantes para la historia de la ciudad.



**10. Dilema.** Mide la sensibilización hacia el patrimonio arqueológico.

Muestra: 40 cuestionarios realizados en los 4 enclaves de Caesaraugusta

Procedimiento: 10 cuestionarios por yacimiento rellenados al final de la visita.

Perfiles: Edad: Público diversificado aunque escasa presencia de mayores (2,5%). Mayoría de 25 a 39 años (45%), seguido del segmento 40-64 (32,5%). 19-24 años 15%.

Estudios: mayoría de licenciados (32,5%), seguido de estudios medios (20%), diplomados y estudiantes universitarios (15%), primarios (12,5%) y doctores 5%.

Ocupación: cuadros superiores 32,5%, empleados 30%, estudiantes 20%, cuadros medios 10%, desempleados, amas de casa y jubilados, 7,5%.

Residencia: España 50%, Zaragoza 27,5% y Aragón 10%.

Definición de tarea. Se plantea una toma de posición en una situación imaginaria (aunque muy real) que se produciría con las obras de construcción de un túnel para la mejora urbanística y el conflicto de éstas con la existencia de un yacimiento arqueológico.

#### P.1. Argumentos contra la conservación de los vestigios y a favor de la construcción del túnel:

- Comunicar dos barrios daría mayor comodidad y calidad de vida a los residentes 50%.
- No hay argumentos 32,5%
- Ya existen muchos restos 2,5%

#### P.2. Argumentos a favor de la conservación de los vestigios:

- Importancia para la Historia y la memoria 80%
- Importancia para el turismo 7,5%

Estas opiniones vendrían matizadas con la información obtenida en la pregunta 3 del registro de identidad: *Está bien conservar los vestigios por...*

- Por interés y respeto por el pasado y la identidad propia 44,4%
- Por ser fuente de cultura 16,7%
- Porque se conservan pocos restos 11,1%
- Siempre que merezcan la pena 8,3%
- No está bien porque obstaculizan el futuro 2,8%

Y los criterios de conservación se han enunciado en la pregunta 5 del cuestionario de integración:

- Conservar todos los vestigios que se encuentren, 28,6% (mayoritario entre los visitantes de los enclaves, 42%).

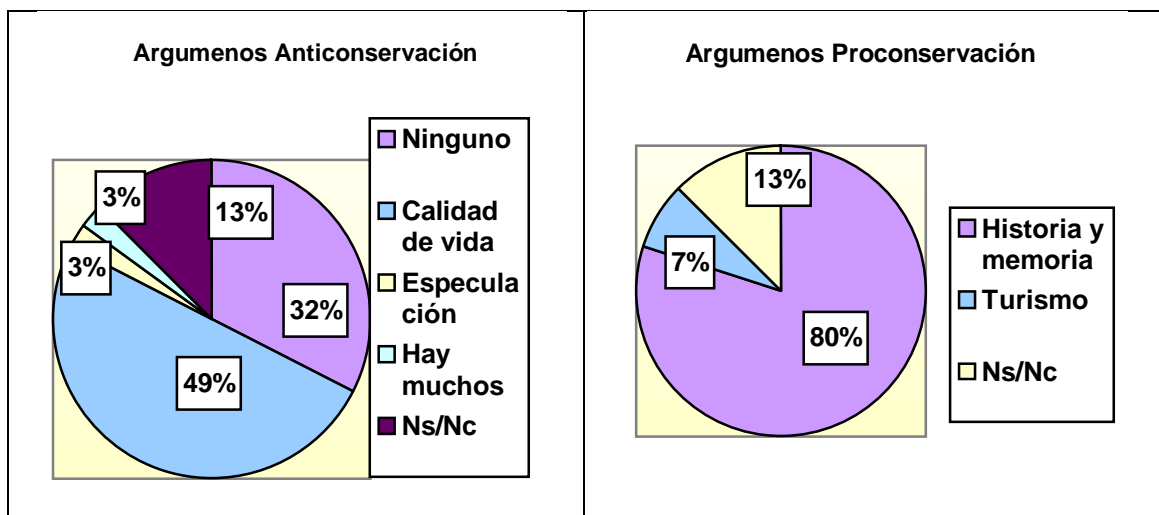
- Dejar esa decisión a los expertos, 17,1%.
- Conservar sólo los de mayor valor histórico, 14,3%.
- Preservar los mejor conservados, 8,6%.
- Preservar los de mayor valor histórico y los mejor conservados, 8,6%.
- El 20% no se pronuncia.

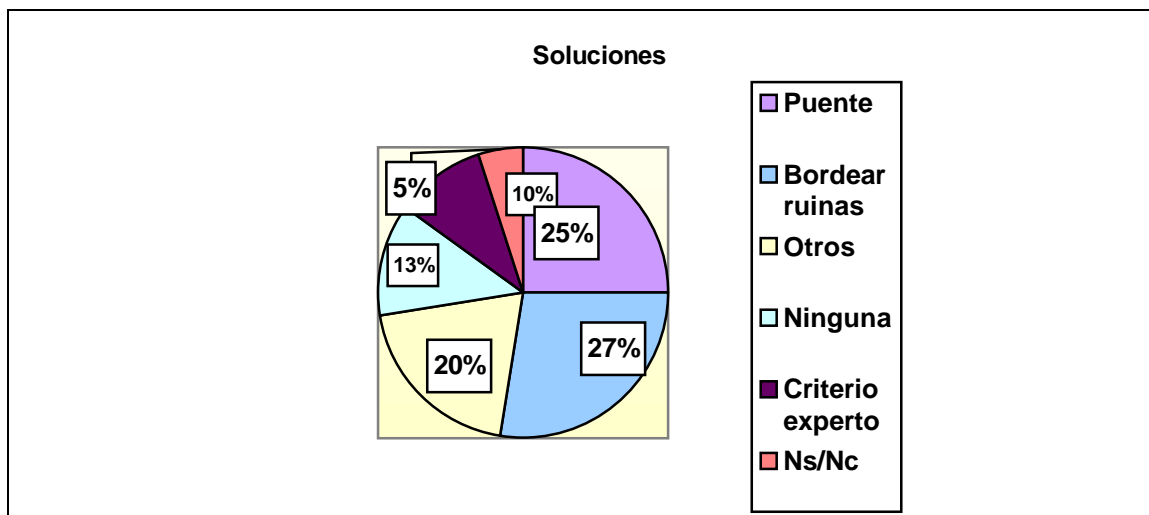
### P.3. Soluciones:

- Bordesear las ruinas o hacer el túnel en otro sitio 27,5%
- Construir un puente o paso 25%
- Traslado de los restos 20%
- Dejan la decisión al criterio de los expertos 10%
- Un 17,5% ns/nc

### Conclusiones:

Se trasluce una clara voluntad de conservar los restos preferiblemente in situ por su importancia identitaria y cultural buscando soluciones para que dicha conservación no impida la ejecución de mejoras urbanísticas. Como iremos viendo en otros yacimientos, estos son argumentos favorables pero de escaso calado.





**11. Escala de actitudes de contenido patrimonial.** Mide opiniones sobre aspectos de la conservación del patrimonio histórico.

Muestra: 40 cuestionarios realizados en los 4 enclaves de Caesaraugusta

Procedimiento: 10 cuestionarios por yacimiento rellenados al final de la visita.

Perfiles: Edad: Público diversificado aunque sin presencia de mayores. Mayoría de 25 a 39 años (48,8%), seguido del segmento 40-64 (20,9%) y 19-24 años 20,9%. Estudios: mayoría de licenciados (27,9%), seguido de estudios medios (18,6%), diplomados y estudiantes universitarios (27,9%), primarios (2,3%). Ocupación: cuadros superiores 18,6%, empleados 30,2%, estudiantes 14%, cuadros medios 9,3%, amas de casa 2,3%. Residencia: España 44,2%, Zaragoza 23,3%, Aragón 2,3% y UE 2,3%

Definición de tarea: Cuestionario compuesto por 20 afirmaciones sobre aspectos de la conservación del patrimonio histórico y/o arqueológico sobre las cuales el visitante debe expresar su grado de acuerdo o desacuerdo en una escala del 1 al 6. La mayoría de las afirmaciones, salvo alguna excepción, se agrupan en pares de contrarios (ítem directo que es el enunciado e ítem inverso que es lo contrario del enunciado) de manera que se pueda ver el grado de coherencia en las opiniones. La mayoría de estas afirmaciones a su vez está de acuerdo o es contraria al criterio de los expertos. Veamos los resultados:

#### **Limitar el tránsito de vehículos por la ciudad**

En el ítem directo (nº 18), la muestra considera que es bastante necesario limitar el tránsito de vehículos por la ciudad. (Media = 4,71; 4,7% perdidos) y en el ítem

inverso (nº 10) es de la misma opinión, ya que los encuestados están “nada de acuerdo” con la idea de no limitar el tráfico. (Media = 1,88; 2,3% perdidos).

De estos datos se desprenden una alta coherencia entre las personas encuestadas, ya que, un alto porcentaje se muestra de acuerdo con la limitación del tráfico de vehículos, lo cual coincide con el criterio experto.

#### **Fuente de financiación, que aporte una imagen positiva**

En el ítem directo (nº 14), la muestra opina que la fuente de financiación no debe suponer una asociación entre el monumento y una imagen negativa (Media = 4,26; 2,3% perdidos). En el ítem indirecto (nº 3), se está algo de acuerdo con recurrir a empresas contaminantes como fuente de financiación (Media = 3,27; 4,7% perdidos).

Según estos datos, existe una cierta contradicción en la muestra. El hecho de que en el ítem directo, la práctica totalidad de la muestra coincida con el criterio experto puede deberse un efecto de la deseabilidad social. Esto se deduce en la medida en que cuando se les plantea la posibilidad de conseguir una mayor financiación recurriendo a una empresa que empobrecería la imagen del monumento la muestra está de acuerdo.

#### **Restaurar con materiales distintos**

En el ítem directo (nº 15), la muestra está algo de acuerdo con emplear distintos materiales en la restauración (Media = 3,22; 4,7 % perdidos), y en el ítem inverso (nº 4) está bastante de acuerdo con emplear los materiales originales (Media = 4,70; No hay perdidos).

En este caso los resultado difieren de lo que establece el criterio experto. Sin embargo, existe cierta incoherencia dentro de la muestra. Puede que esto se deba a que, en general, la población no tiene claro qué criterio es el más adecuado. Al contestar el ítem cuatro, el enunciado puede haberle resultado convincente y al llegar al ítem 15, la mitad de la muestra puede haber contestado de forma coherente, mientras que la otra mitad puede que ni siquiera haya recordado el criterio establecido en el ítem cuatro.

#### **Respetar los añadidos posteriores**

En el ítem directo (nº 5), el 74,5% de la muestra está de acuerdo con respetar los añadidos posteriores a la época del monumento (Media = 4,54; 4,7 % perdidos), y en el ítem inverso (nº 16), considera que no es adecuado retirar los añadidos posteriores (Media = 2,75; 7 % perdidos).

Aquí observamos una cierta coherencia de la muestra, que coincide con el criterio experto.

### **Es preferible restaurar lo antiguo**

En el ítem directo (nº 8), la muestra está bastante de acuerdo con que es preferible restaurar lo antiguo para mantener la esencia de la ciudad (Media = 5,2; 2,3% perdidos). En el ítem inverso (nº 7), la muestra considera que lo antiguo no debe ser sustituido por lo nuevo (Media = 1,71; 2,3 % perdidos).

En este caso, vemos una amplia coherencia en la muestra, que coincide con el criterio experto.

### **Se debe alterar el aspecto original del monumento si la conservación del mismo perjudica su uso actual**

En este ítem (nº 6), el criterio experto matiza lo afirmado en el ítem anterior, sin embargo, la muestra afirma que debe conservarse el aspecto original, aún en perjuicio de su uso actual (Media = 4,38; 2,3% perdidos).

Este resultado puede deberse a que este ítem ha sido contestado según lo que los sujetos pensaban que era socialmente deseable, debido al contexto.

### **Mobiliario urbano**

No existe un acuerdo entre expertos sobre este aspecto.

La muestra está algo de acuerdo con que el mobiliario urbano deba imitar el estilo antiguo (ítem nº 9) (Media = 3,54; 4,7% perdidos), sin embargo, en el ítem nº 17 está poco de acuerdo con que tenga un diseño actual (Media = 2,78; 7% perdidos).

Según los datos podemos apreciar una cierta coherencia de una parte de la muestra.

### **Equipamientos culturales**

Aquí no existe un acuerdo entre los expertos, acerca de si los equipamientos culturales son suficientes, en cuanto a calidad, cantidad y diversidad (Ítem 11), sin embargo, sí hay un acuerdo en que sería necesario mejorar o transformar alguno de ellos, porque no se conocen, tienen pocos visitantes, etc. (Ítem 19). Estos dos ítems no tienen una correspondencia directa, sin embargo, hemos decidido analizarlos conjuntamente por su relación temática. En el Ítem 11, la muestra está algo de acuerdo con que existan suficientes equipamientos culturales (Media = 3,08; 7% perdidos). En el ítem 19, la muestra afirma que sería necesario mejorar o transformar alguno de ellos (Media = 4,28; perdidos 16,3%).

En el caso del ítem 19, la mayoría coincide con el criterio experto.



### **Escasa difusión de la oferta cultural**

En el ítem directo (nº 12), la muestra piensa que sí existe una adecuada difusión cultural (Media = 2,78; 7% perdidos), sin embargo, en el ítem inverso (nº 20), se piensa que es necesaria una mayor difusión (Media = 1,80; perdidos 7%). Cabe destacar que el aproximadamente el 63 % no esta nada de acuerdo con el ítem 20 (Casi todo el mundo ha oído hablar de nuestra ciudad, no es necesario hacer más difusión).

Creo que estos Ítems no miden lo mismo, ya que el número 12 puede ser interpretado por la muestra, como que dentro de la ciudad no existe una adecuada difusión cultural, y el 20 como que fuera de la ciudad existe una adecuada difusión.

En el Ítem número 20 habría un mayor acuerdo con el criterio experto.

### **Es preferible invertir en los yacimientos en peor estado independientemente de su importancia**

En el ítem directo (nº 1), la muestra está de acuerdo con que es preferible dedicar el dinero a restaurar los yacimientos que más lo necesiten, sin tener en cuenta su importancia (Media = 3,79), pero en el Ítem inverso (nº 2) opina que lo mejor es destinarlo al los yacimientos más importantes (Media = 4,02).

En este caso existe una clara incoherencia sobre el criterio más adecuado.

### **Repartir fondos de manera proporcional, tanto a los monumentos importantes, como a los de menor relevancia**

El ítem nº 13, supone una matización sobre el criterio expuesto antes. La muestra opina que es más adecuado repartir fondos de manera proporcional, tanto a monumentos importantes, como a los de menor relevancia, lo que coincide con el criterio experto. (Media = 4,12; 2,3% perdidos).

### **Conclusiones:**

De todas las cuestiones planteadas en esta herramienta hemos observado contradicciones en la muestra en las siguientes:

- Fuente de financiación, que aporte una imagen positiva al monumento.
- Restaurar con materiales distintos.
- Es preferible invertir en los yacimientos en peor estado independientemente de su importancia.

Esto puede deberse a la falta de un criterio propio, interiorizado, por lo que las respuestas podrían haberse visto influidas por el propio enunciado de los ítems, o por el contexto social y cultural en el que se han aplicado los cuestionarios.

Existe un ítem que no tiene inverso, en el que la muestra no está de acuerdo con el criterio experto:

- Se debe alterar el aspecto original del monumento si la conservación del mismo perjudica su uso actual.

Parece que la muestra coincide con el criterio experto en las siguientes cuestiones:

- Limitar el tránsito de vehículos por la ciudad.
- Respetar los añadidos posteriores.
- Es preferible restaurar lo antiguo.
- Es necesario mejorar o transformar alguno de los equipamientos culturales de la ciudad (No existe ítem inverso).
- Es necesaria una mayor difusión de la oferta cultural.
- Repartir los fondos de manera proporcional, tanto a los monumentos importantes, como a los de menor relevancia.

**12. Cuestionario de percepción del impacto económico.** Mide la percepción del impacto económico de la apertura de los yacimientos en la población.

Muestra: 30 entrevistas realizadas en el centro de Zaragoza a 10 tenderos, 10 empleados de hoteles y 10 dependientes de bar.

Procedimiento: Entrevista directa in situ en cada uno de estos establecimientos

Perfiles: Edades en su mayoría comprendidas entre 25-39, 56,7% y 40-64, 36,7% con residencia en Zaragoza, 93,3% o Aragón, 6,7%.

Definición de tarea. Planteamiento de 5 preguntas abiertas sobre la influencia económica de la apertura de los yacimientos arqueológicos sobre estos negocios a ser respondidas in situ.

#### Conocimiento y visita de yacimientos

Conoce el Foro un 93,3% y lo ha visitado un 50%. Conoce el teatro un 93,3% también y lo ha visitado un 63,3%. Conoce las termas un 86,7% y las han visitado un

26,7%. Finalmente conoce el puerto un 83,3% y lo ha visitado un 23,3%. Foro y Teatro son los más conocidos y visitados.

#### Pregunta.1. Mejora de la oferta cultural tras la apertura de los yacimientos

Sí, la oferta ha mejorado, es más variada y hay una mayor promoción es la opinión de la mayoría con un 40%. Sí, ha mejorado pero tiene que mejorar más, 13,3%. Sí, hay una mayor oferta de monumentos con un 6,7%. Estas opiniones positivas con matices se acentúan entre los entrevistados del sector hotelero y la hostelería. Solamente un 6,7% piensa que la oferta no ha mejorado opinión encontrada sólo entre los dependientes de tiendas. Los que ns/nc suman un tercio del total.

En la misma pregunta del cuestionario de integración vemos que los resultados son parecidos: un 25,7% piensa que la apertura ha reportado un mayor enriquecimiento cultural que da mayor entidad a la ciudad, percepción que se acentúa entre los vecinos (40%) frente al público de los yacimientos (15%). Finalmente un reducido 11,4% no piensa que los yacimientos hayan reportado ningún tipo de bienestar a los habitantes.

#### P.2. Zaragoza más que este tipo de inversiones necesita....

El 40% piensa que está bien invertir en recuperación y musealización de patrimonio (60% en el sector hotelero), 23,3% opina que hay que priorizar las mejoras del tráfico y del transporte público, opción especialmente presente entre los tenderos y restauradores. 16,75 cree que hay que equilibrar las inversiones sin olvidar nada y otro 16,7% priorizaría las mejoras urbanísticas y la planificación. 3,3% se concentraría en la limpieza de la ciudad y del río.

#### P.3. Beneficios económicos reportados por la apertura de los yacimientos

Un 63,3% cree que los yacimientos son un reclamo turístico que mejora la imagen de la ciudad, crea empleos y eleva los ingresos. Un 20% piensa que los beneficios económicos son escasos o inexistentes. Comparando estos resultados con la misma pregunta del cuestionario de integración vemos que se aproximan: el 54,3% piensa que la apertura de los yacimientos ha reportado mayores ingresos y mejoras urbanísticas para la ciudad gracias al turismo. Esta percepción se acentúa en el público

de los yacimientos (mayor presencia de público foráneo) y se atenúa en la ciudad (público local mayoritario).

#### P.4. Beneficios económicos directos sobre el negocio

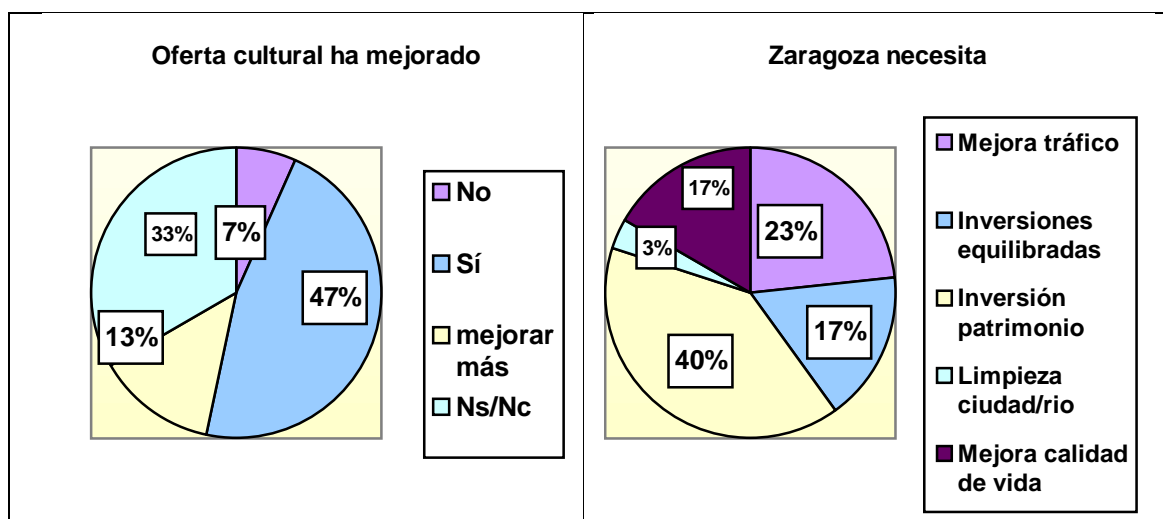
Escasos o ninguno: 63,3%, (opinión acentuada entre los tenderos). Al haber más turistas hay más ingresos, 26,7% (opinión más extendida en el sector hotelero).

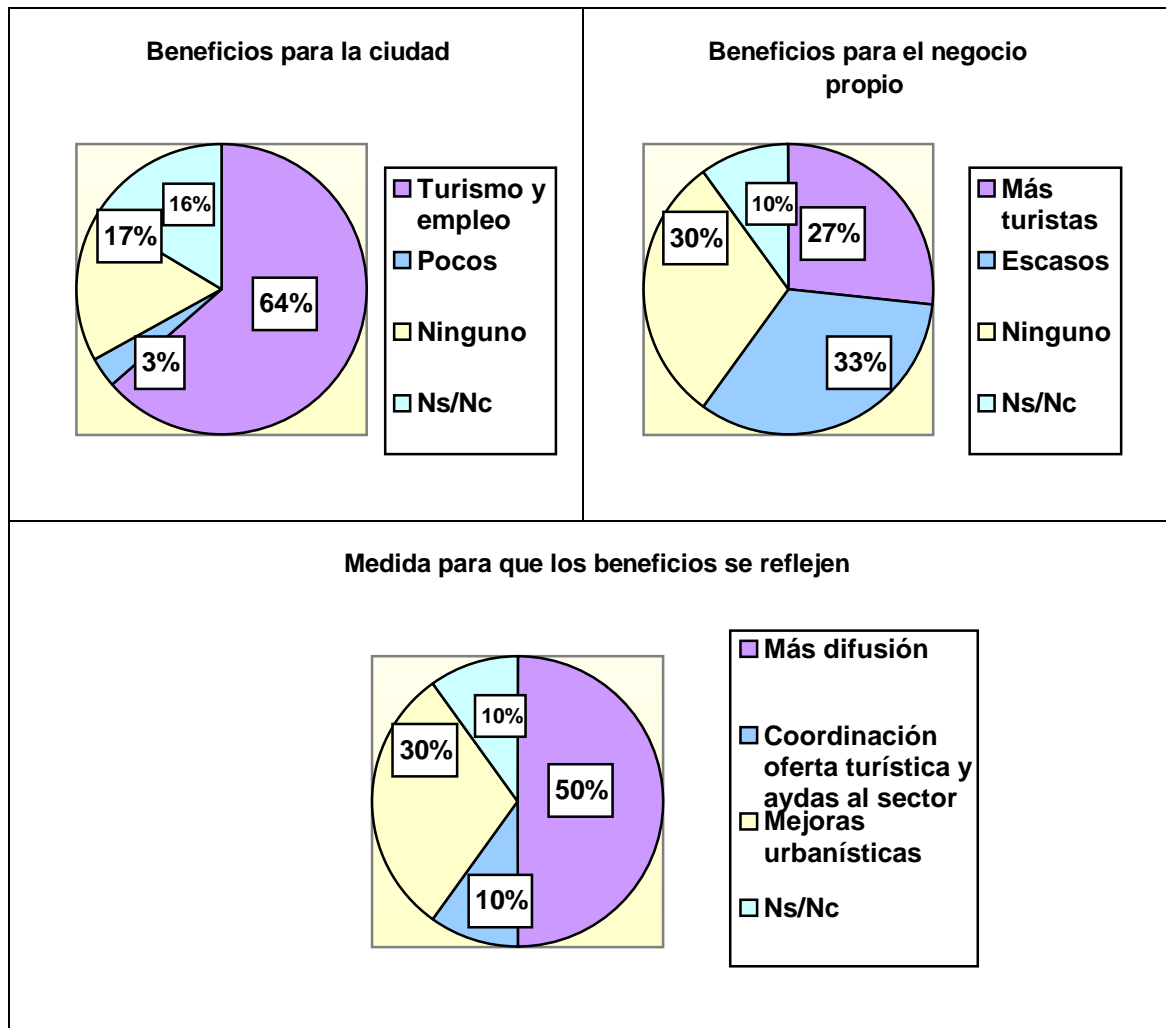
#### P.5. Medidas para que los beneficios se reflejen más en el entorno

El 50% propone una mayor promoción y difusión por parte de las autoridades competentes. Un 30% cree que se deben realizar mejoras urbanísticas (parkings, mobiliario urbano, limpieza..). El 10% piensa que debe haber una mayor coordinación de la oferta turística y más ayudas al sector.

#### Conclusiones:

La mayoría opina que ha habido una mejora clara de la oferta cultural tras la apertura de los enclaves. Se perciben como positivas las inversiones para preservar el patrimonio aunque sin olvidar la mejora del tráfico, del transporte público y otras mejoras urbanísticas. Hay unos beneficios económicos generales para la ciudad tras la apertura ya que los enclaves atraen el turismo pero que no se han dejado sentir particularmente en los negocios entrevistados (salvo en los hoteles). Mayor promoción y mejora de las infraestructuras urbanísticas son las dos medidas principales para que los beneficios se reflejen más en el entorno.





### COMPARATIVA. (Conocimiento y visita de los yacimientos)

Haciendo una comparativa de los ciudadanos de Zaragoza que han respondido a las preguntas de si conoce y/o ha visitado los yacimientos en los cuestionarios donde se planteaba esta pregunta (identidad, integración y económico) nos da como resultado lo siguiente:

Teatro: Lo conoce el 95,5% y lo ha visitado el 74,4%

Foro: Lo conoce el 91,1% y lo ha visitado el 54,4%

Termas: Lo conoce el 84,4% y lo ha visitado el 46,6%

Puerto: Lo conoce el 78,8% y lo ha visitado el 45,5%.

Vemos que los enclaves “grandes” son los más conocidos y visitados con diferencia. En esto juega el hecho ya citado de la reciente apertura del Teatro en el

momento de realización del estudio que en un año le ha convertido en el más conocido y visitado de todos. Hay que valorar no obstante que el Foro es el primer enclave abierto en 1995 y sigue siendo visitado aunque a distancia del Teatro.

### 6.5.2. Análisis de resultados

#### a) Satisfacción, opinión y expectativas

En cuanto a las **expectativas** suscitadas queda patente una división sobre el objetivo de la visita: para los enclaves “grandes”, es decir, Foro y Teatro, el objetivo de la visita es el enclave en sí mientras que para los “pequeños”, Termas y Puerto, el objetivo es más general, es la visita de la ruta de Caesaraugusta, objetivo por otro lado bien representado en las contestaciones de los 4 enclaves. Podemos ver por lo tanto que el público que visita los enclaves sí los entiende como parte de una misma ruta. En los cuatro yacimientos hay personas que contestan de manera específica que el objetivo de su visita es la Ruta de Caesaraugusta. Sin embargo, como comentábamos arriba, el porcentaje de personas que dan esta respuesta es inversamente proporcional al tamaño del yacimiento, es decir, cuanto mayor es el tamaño y la entidad del enclave, menos personas mencionan la Ruta y más afirman que el motivo de su visita es ver el propio yacimiento.

En general faltan conocimientos previos del enclave a visitar más allá de que se trate de un yacimiento arqueológico, salvo quizás en el Teatro donde se detallan informaciones más específicas como la época de su construcción y de su descubrimiento. Esto se puede deber en gran parte a la reciente apertura cuyo aparato mediático ha influido ciertamente como veremos al comentar las fuentes de información.

Vemos que la oficina de turismo y la ruta de Caesaraugusta son las fuentes de información más importantes para la comunicación de este patrimonio, salvo en el caso del Teatro donde la prensa y la televisión han cumplido un papel protagonista. No olvidemos que el Teatro ha sido abierto al público un año antes de la realización de los cuestionarios, son patentes pues las campañas de prensa y televisión para su inauguración. Estos datos contrastan con las fuentes señaladas en el cuestionario autoadministrable (con una muestra mucho mayor) que señalan las guías turísticas como

principal fuente de información. Sin embargo también hay que especificar que la procedencia de la muestra de ese cuestionario da un perfil de visitantes con mayor presencia de foráneos que no han podido ser sensibles a las campañas mediáticas locales. Sea como fuere queda claro que al comparar los niveles de conocimiento y visita de cada uno de los enclaves el teatro es con diferencia el más conocido y visitado.

En cuanto a los niveles de **satisfacción**, en general todos los elementos evaluados en los cuatro yacimientos son valorados satisfactoriamente, obteniendo puntuaciones ligeramente superiores el montaje y el audiovisual y ligeramente inferiores las tiendas.

En el Teatro y el Foro lo que más ha gustado han sido los vestigios arqueológicos y la mayor parte de la muestra no ha echado en falta nada. En las Termas y el Puerto lo que más ha gustado es el audiovisual y la mayor parte de la muestra ha echado en falta más vestigios arqueológicos (lógico, son los dos enclaves con vestigios más limitados, parciales y menos espectaculares).

Muy positivo resulta comprobar que el porcentaje de personas que se ha sentido perdido es muy bajo en cada uno de los cuatro yacimientos, algo más alto en el Puerto.

En cuanto a las razones de la visita en el Teatro, en las Termas y en el Puerto es un interés cultural general, mientras que en el Foro la razón más importante es un interés concreto por la historia y la arqueología.

En el *Autocuestionario* se incluye una escala de uno a cuatro, que mide la satisfacción producida por distintos aspectos de los museos que albergan los cuatro yacimientos. En este tipo de escalas, las personas tienden a puntuar por encima del punto medio de la misma debido a diversos procesos psicológicos y sociales, como por ejemplo la deseabilidad social. Por eso sólo aparecen puntuaciones del 2,6 al 3,8 (el 4 es la nota máxima). Vemos que el Puerto ha obtenido puntuaciones inferiores que el resto de los enclaves a excepción de la obtenida en la valoración de la exposición general. Las Termas y el Foro se disputan la mejor puntuación respecto a su montaje. En el cuestionario se premia los accesos del Foro, ya que se encuentra situado en la Plaza de la Seo, colindante con la famosa Plaza del Pilar. Por último, el Teatro ve reconocida por sus visitantes la flexibilidad de su horario, ya que no cierra a mediodía, sin embargo, contra lo que se podría prever, el moderno y más reciente montaje no obtiene una

valoración por encima del resto, quizás debido a que la potencia de los vestigios le resta presencia frente a los enclaves pequeños donde los vestigios tienen menos entidad y el montaje cobra protagonismo (con los audiovisuales a la cabeza).

A lo largo de los análisis de los resultados de las distintas herramientas, hemos encontrado que el teatro es uno de los lugares histórico-culturales preferidos por los visitantes, tanto si se le compara con otros yacimientos arqueológicos, como con el resto de monumentos de la ciudad (no olvidemos su reciente inauguración) poniéndose por delante de la basílica de El Pilar y de la Aljafería. No hay que olvidar que las referencias arqueológicas explicitadas por el público son en general escasas e imprecisas y se tiende a valorarlos en general por lo alto.

#### **b) Impacto afectivo: actitudes y emociones**

Como ya hemos referido con anterioridad esta tarea ha sido objeto de un análisis factorial para discernir con mayor claridad las emociones suscitadas por el yacimiento en los visitantes. Las variaciones en las puntuaciones pueden aparecer leves pero no lo son en realidad al igual que ocurre en el autocuestionario.

Podemos observar tendencias similares en los cuatro enclaves. El sentimiento de confortabilidad está más desarrollado (especialmente en el Teatro), seguido de la agradabilidad y por último la activación, un concepto que refleja el grado de interés y motivación que despierta la visita y que mantiene un perfil bajo aunque en el Puerto refleja el mayor grado de activación. Los factores se quedan generalmente en valores medios, ligeramente favorables en agradabilidad y confortabilidad, siendo el factor activación el que menos emociones suscita. ¿Quiere decir esto que los enclaves no despiertan interés ?. Quizás sea demasiado arriesgado pensar así pero de lo que no cabe duda es que la visita no provoca activación directa de sensaciones, de motivación. Ciertamente es que a priori puede parecer una tarea algo extraña para el visitante pero su análisis refleja en el visitante una cierta « frialdad » con respecto a la visita de los restos. Asimismo, estéticamente hablando los enclaves mantienen perfiles medios y no se consideran especialmente « agradables ». El único factor que destaca claramente la muestra es el confort en la visita del teatro cuyas modernas instalaciones y espacios son del total agrado del público, factor que destaca ligeramente también en el resto de los enclaves.



### **c) Impacto cognitivo: comprensión del mensaje científico y aprendizaje**

A pesar de que para detectar exhaustivamente los niveles de aprendizaje hubieran sido necesarias más herramientas además del cuestionario de adquisición de conocimientos, hay una serie de resultados que son innegables: el primero es que se confirma la hipótesis de que se adquieren nuevos conocimientos declarativos tras la visita del enclave ya que hay más aciertos entre los cuestionarios realizados después de la visita. Sin embargo no podemos confirmar que se cumpla el “principio” de que a mayor nivel de estudios más respuestas acertadas (aunque la muestra se queda un poco pequeña para la realización óptima de este análisis). Las nociones principales que se quieren transmitir se hacen de manera satisfactoria. No obstante los conocimientos sobre metodología arqueológica no parecen verse modificados o mejorados tras la visita de los enclaves, algo que debería tenerse en cuenta para la mejora en el tratamiento de estos procedimientos. Insistimos en que se ha medido el conocimiento declarativo y que la complejidad de los procesos de aprendizaje hacen de su medición una tarea bastante complicada.

### **d) Uso del yacimiento.**

Vamos a individualizar el análisis por enclaves debido a la museografía particular de cada uno:

**Teatro:** La duración media de la visita es de casi una hora incluyendo un audiovisual de 15 minutos (visionado por la mitad de la muestra). El yacimiento cuenta con un recorrido amplio que abarca dos pisos más los vestigios del teatro en el exterior, amplitud perceptible ya que tan sólo poco más de un 10% de la muestra lo completa. Asimismo varias zonas quedan sin visitar, especialmente en el primer piso y algunas zonas de la planta baja y de los vestigios exteriores (la vivienda medieval al final del recorrido exterior). En cuanto al poder de atracción las ruinas del teatro se llevan el primer puesto. Dentro, los expositores más atractivos en la planta baja son los que narran la historia del solar al principio del recorrido, la fachada escénica y la maqueta del teatro. En la primera planta los recursos más atractivos son los audiovisuales de cocina y mesa. Los recursos que mejor consiguen retener el interés de los visitantes son la infografía de la planta baja (a pesar de atraer a muy poco público, lo cual debería hacer reflexionar sobre si su situación es la adecuada en el seno de la exposición visto su gran poder de captación de interés), el panel sobre la historia del solar del siglo XI al

XX (muy extenso) y el teatro virtual de la primera planta así como los paneles del principio sobre la evolución del solar y la historia del descubrimiento del teatro.

En general la museografía, a pesar de su variedad y efectismo, no parece estar funcionando muy bien salvo los magníficos restos del teatro, atractivos y captadores de interés, y los paneles del principio de la visita en la planta baja sobre la historia del solar y el descubrimiento del teatro (donde también cuenta el hecho de que el visitante acaba de iniciar la visita, está “fresco” y no acusa los efectos de la fatiga museal).

**Foro:** La visita, con una duración media de 45,5 minutos (audiovisual de 18 min. incluido), tiene un recorrido amplio que se compone de audiovisual, vitrinas del sótano, cloaca y ascenso a los vestigios de la parte superior, recorrido completado casi por la mitad de la muestra. En este sentido hay varias zonas que quedan sin visitar por dos terceras partes del público (diaporama 3, la escuela y la almazara). Los recursos más atractivos son la maqueta del mercado, la del foro, la reconstitución de una tienda y los restos de la cloaca. En cuanto al nivel despertado, de nuevo la maqueta del mercado se sitúa entre los preferidos junto a la gran vitrina de las conducciones de plomo, la vitrina de las lucernas y el diaporama 3, y de nuevo la maqueta del foro aún situándose al final de la visita. La amplitud del recorrido penaliza varios recursos, en especial al final del recorrido.

**Puerto:** El recorrido de este pequeño enclave tiene una duración media de 23 minutos incluyendo el audiovisual de 13 min.. A pesar de ello, sólo la mitad de la muestra hace el recorrido completo. Sin embargo todos los vestigios y recursos son visitados (salvo los vestigios bajo la plataforma sobre la que se visiona el audiovisual). Los más atractivos son las marcas de las legiones sobre el muro, la vitrina de las ánforas y la maqueta, y los que más retienen al visitante son la maqueta y la vitrina de las ánforas.

En este enclave podemos afirmar que la mezcla de museografía y recursos funciona bastante bien coincidiendo los que más atracción suscitan con los que más retienen el interés. Hay que tener en cuenta aquí el reducido tamaño del enclave y la relativamente escasa museografía que hace que ésta y los vestigios sean “aprovechados”, al contrario que en el Teatro, donde la gran cantidad de estímulos y de restos, así como la amplitud del recorrido, pueden dispersar la atención haciendo que la museografía se “aproveche” sólo parcialmente y se vea penalizada en su utilización y en su valoración.

**Termas:** Con un recorrido limitado de una duración media de 28 minutos (14 minutos de audiovisual incluido), las tres cuartas partes de la muestra lo completa. Como hemos visto en el diagrama de dispersión, comparativamente las unidades no están funcionando muy bien, tan solo hay una unidad expositiva con un nivel alto de atrapabilidad, mientras que no hay más que otra con niveles altos en ambas variables, y no demasiado altos, mientras que la mayoría se sitúan en niveles muy bajos de atrapabilidad, siendo algunas de ellas más eficaces que otras en atractividad. Y todo ello teniendo en cuenta las dimensiones escuetas del yacimiento que podrían invitar a un detenimiento mayor. Como resulta obvio, este tipo de análisis son muy útiles a la hora de calibrar efectivamente la eficacia de cada una de las unidades expositivas, como mera evaluación sumativa pero sobre todo de cara a una evaluación remedial.

A pesar de esta utilización parcial o superficial de muchos de los recursos vemos que la museografía “funciona” algo mejor en los enclaves pequeños donde el recorrido se hace completo y no quedan recursos sin utilizar. De hecho, a pesar de las modernas instalaciones del Teatro, con abundancia de restos, recursos variados y amplitud de espacios, ve penalizados varios de sus elementos al no realizarse el recorrido completo o, si se hace, dedicando poco tiempo y atención a los recursos. Esto también es explicable por el hecho de contar con los vestigios más impactantes de la ruta, factor éste muy valorado que puede dejar la museografía en un plano más discreto, frente a los demás enclaves donde la comprensión radica mayoritariamente en los recursos al contar con restos bastante escasos y fragmentarios.

#### **e) Legibilidad de los enclaves arqueológicos en la ciudad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales**

Ante todo se desprende del estudio una presencia bastante marcada de los enclaves en la vida de la ciudad. La percepción sobre la señalización es positiva, más floja la del Puerto, un enclave que pese a estar situado cerca del Foro y de la Seo no resulta fácil de encontrar al no estar del todo bien señalizado. En cuanto a la integración en la oferta cultural de la ciudad, ésta es percibida como buena en una ciudad que poco a poco va desarrollando una actividad cultural creciente, un enriquecimiento cultural y económico percibido gracias a la existencia de los yacimientos y el turismo que atraen. La presencia de la ruta suscita un sentimiento conservacionista y de identificación hacia

el patrimonio arqueológico percibido como un bien patrimonial muy valioso y constituyendo un punto de referencia medio-alto entre el resto de monumentos de la ciudad. En lo referente a la integración arquitectónica ésta se percibe como buena salvo en el Foro, en este sentido encontramos un dato muy llamativo. Uno de los ítems del cuestionario de integración preguntaba de forma genérica si las cubiertas de los yacimientos se integraban dentro del conjunto estético de la ciudad. La mayor parte de la muestra contestó de forma general que sí se integraban y un porcentaje bastante bajo contestó que no, sin embargo, un porcentaje significativo especificó que la cubierta del Foro no se integraba y que las cubiertas del resto sí. De hecho la instalación de la citada cubierta levantó una polémica remarcable en su momento, polémica que sigue viva como indica nuestro estudio. Finalmente no se percibe que la ordenación urbana haya sufrido cambios significativos tras la apertura de los enclaves a pesar de la reconducción del tráfico en la calle Jaime I y la construcción de los párkins disuasorios de la Plaza del Pilar.

#### **f) Identidad.**

El grado de identidad con respecto a otros monumentos remarcables de la ciudad señala que el monumento mejor valorado es la Seo por su riqueza artística y buena restauración, por encima de la Basílica de El Pilar, por tradición el monumento faro de la ciudad. Sorprendentemente nuestro estudio indica asimismo que por encima de ésta se sitúa también el Teatro Romano, último yacimiento musealizado de la ruta de Caesaraugusta, por razón de la época que ilustra y por su monumentalidad, lo que arroja que la identificación hacia el pasado romano ha tomado posiciones por encima de la emblemática Basílica del Pilar. En este sentido no hay que olvidar que la realización de nuestro estudio se produjo un año después de la apertura del Teatro romano completando con él la Ruta de Caesaraugusta. Todo ello ha contribuido a dar el impulso final al conjunto patrimonial romano de la ciudad publicitándose de manera generalizada, hecho que ha calado en la opinión pública.

Hay que subrayar que el porcentaje de respuestas perdidas a la pregunta del porqué se escoge un monumento por encima de los demás ronda el 90%, el público no responde en general a los porqués que revisten cierta superficialidad en los argumentos.

En este sentido las razones para la buena apreciación de la ruta de Caesaraugusta en su conjunto son: 1º importancia y monumentalidad de los restos y de Caesaraugusta (la imagen del teatro pesa mucho), 2º por ser las raíces de la ciudad y del país.

Razones para las puntuaciones más bajas: 1º porque son menos importantes, no se les conoce y tienen menos repercusión y 2º porque los restos son escasos y están mal conservados. En los yacimientos, como era de esperar, se tiende a puntuar mejor los enclaves.

En lo referente a la identidad percibida en relación con los períodos históricos, la valoración de los períodos es muy positiva en general (salvo la Guerra Napoleónica y la Reconquista que no lo son tanto), especialmente el Ebro, el pasado romano y el musulmán. Esta valoración tiende a ser menos positiva entre el público de los enclaves arqueológicos, pero la época romana, que es la representada en los mismos, está lógicamente más valorada entre este público. Una buena mayoría prefiere visitar los yacimientos de la ruta a otros monumentos de la ciudad, lo que de nuevo confirma la positiva valoración de los monumentos romanos con respecto a otros monumentos como veíamos en párrafos anteriores. Hay un sentimiento conservacionista mayoritario y se consideran muy importantes para entender el pasado. De hecho nadie piensa que los yacimientos no sean importantes para la historia de la ciudad. No olvidemos no obstante la marcada superficialidad de algunos argumentos que denota no sólo un sentimiento de deseabilidad social sino también un escaso calado de los mismos.

En definitiva, el pasado romano constituye una potente fuente identitaria para la ciudadanía de Zaragoza cobrando renovado interés frente a otros períodos y monumentos de la ciudad.

**g) Impacto sobre la imagen de la ciudad: sensibilización hacia el patrimonio arqueológico, opiniones sobre aspectos de la conservación patrimonial y percepción de cambios en los niveles económicos.**

La sensibilización hacia la conservación del patrimonio arqueológico está bastante presente. Se trasluce una clara voluntad de conservar los restos que aparezcan preferiblemente in situ por su importancia identitaria y cultural buscando soluciones para que dicha conservación no impida la ejecución de mejoras urbanísticas. Sin embargo los argumentos se quedan un poco superficiales con el peligro que este hecho

suponga en caso de que la conservación entre en competencia con argumentos fuertes a favor de mejoras urbanísticas que entrañen peligro para los vestigios.

De hecho en cuanto se profundiza sobre aspectos más detallados de la conservación hemos observado contradicciones en cuanto al origen de las fuentes de financiación (si éstas pueden “manchar” la imagen de los vestigios al venir de fuentes dudosas), sobre los materiales utilizados para restaurar los restos, o sobre si se debe invertir en todos los yacimientos independientemente de su importancia. Esto puede deberse a la falta de un criterio propio, interiorizado, por lo que las respuestas podrían haberse visto influidas por el propio enunciado de los ítems, o por el contexto social y cultural en el que se han aplicado los cuestionarios.

Sin embargo parece que la muestra coincide con el criterio experto en cuestiones como limitar el tránsito de vehículos por la ciudad, respetar los añadidos posteriores, es preferible restaurar lo antiguo, es necesario mejorar o transformar alguno de los equipamientos culturales de la ciudad (no existe ítem inverso), es necesaria una mayor difusión de la oferta cultural, o repartir los fondos de manera proporcional, tanto a los monumentos importantes, como a los de menor relevancia.

En cuanto a la percepción del impacto económico de la apertura de los yacimientos vemos que por un lado la mayoría opina que ha habido una mejora clara de la oferta cultural tras la apertura de los enclaves. Se perciben como positivas las inversiones para preservar el patrimonio aunque sin olvidar la mejora del tráfico, del transporte público y otras mejoras urbanísticas. De hecho se cree que la apertura de los enclaves ha generado unos beneficios económicos generales para la ciudad ya que los enclaves atraen el turismo. Sin embargo estos potenciales beneficios no se han dejado sentir particularmente en los negocios entrevistados (salvo en los hoteles). En este sentido se propone una mayor promoción y mejora de las infraestructuras urbanísticas como medidas principales para que los beneficios económicos tangibles se reflejen más en el entorno.

En este sentido no hay que olvidar que esta tarea mide la percepción sobre el impacto económico de los enclaves sobre la ciudad y los negocios entrevistados, mostrando precisamente eso, una percepción y no la realidad; una realidad que podría medirse con una investigación exhaustiva en los archivos municipales de datos factibles sobre ingresos antes y después de la apertura de los enclaves.

## 6.6. Valoración crítica global

Zaragoza ha elegido explotar su rico pasado y así perfilarse como ciudad cultural. Con el impulso del programa europeo URBAN, la ciudad ha puesto en marcha el “Plan integral del casco histórico” que le ha permitido dotarse de un centro histórico referencia del patrimonio de la ciudad y que presenta de forma innovadora y diacrónica la ciudad desde diferentes ámbitos: el agua, los mercados, el conocimiento, el gobierno, la población, etc.

A pesar de los cambios de mayoría sucesivos, la cultura siempre ha sido una prioridad de las autoridades políticas locales. En 1981 Zaragoza fue una de las primeras ciudades españolas en disponer de un servicio municipal de arqueología. Hoy en día esa voluntad de conservar el patrimonio continúa. En el momento del estudio se estaban restaurando y valorizando los antiguos baños judíos y se va a ampliar el museo Gargallo, todo ello en un afán por dar a la ciudad una imagen dinámica y moderna que actualmente ocupa el tercer lugar en organización de congresos, así como ofrecer a sus habitantes un marco de vida atractivo y agradable. En un momento en que Bilbao ha recibido el museo Guggenheim y Valencia se perfila como ciudad de ciencias, Zaragoza se vuelca con su patrimonio. Está además la Exposición Universal de 2008 para la cual la ciudad ha sufrido un proceso de transformación urbana sólo comparable con la época de desarrollismo de los años 60-70 del pasado siglo. En este sentido el estudio de audiencias arroja una opinión clara en este aspecto. La percepción sobre la integración de los vestigios en la ciudad y la mejora que su apertura ha reportado en la ciudadanía y en la economía son claramente positivas. Asimismo, el sentimiento de identidad hacia el pasado, no sólo el romano, y hacia lo que los vestigios representan, es claro y muy marcado entre la mayoría de la muestra. Además se percibe que las inversiones en restauración y recuperación del patrimonio son apreciadas por un porcentaje muy alto considerándose bien empleadas aún constatando carencias en urbanismo o transportes. Aunque los argumentos no sean muy elaborados se detecta una clara posición a favor de la conservación de los vestigios arqueológicos en general.

Los cuatro enclaves arqueológicos tratados siguen una política de gestión conjunta con el objetivo común de ofrecer un servicio cultural de calidad velando

siempre por la correcta conservación de los vestigios, la transmisión de contenidos científicos y la comunicación con los diferentes agentes sociales y segmentos de público. Esta gestión conjunta se ha materializado en la creación de la Ruta de Caesaraugusta, la visita de los restos de la antigua ciudad romana, que, como ya hemos visto, se ha integrado de manera satisfactoria en el entorno cultural y urbano de la ciudad. En este sentido la Ruta contribuye a la política cultural del Ayuntamiento que quiere dar una nueva imagen de la ciudad, dinámica, abierta, cultural y atractiva tanto para el público local como para los visitantes foráneos, utilizando el pasado como una inversión de futuro. Esta idea es claramente percibida por los ciudadanos, sectores económicos incluidos. Los enclaves representan un reclamo turístico que por un lado mejora la imagen de la ciudad y favorece la creación de empleos y por lo tanto de riqueza, algo que se ve en la entrevista sobre la percepción del impacto económico. De hecho la valoración de la ruta por parte del público ha sido muy positiva según se desprende de la evaluación de audiencias. Por un lado la tarea empleada para detectar las expectativas del visitante ha confirmado que el público entiende que los enclaves arqueológicos forman parte de una ruta siendo ésta el principal objetivo de su visita. Se matiza que en los enclaves más grandes, el Teatro y el Foro, el objetivo principal de la visita es el enclave en sí, más que la ruta, mientras que en el Puerto y las Termas es la ruta el principal objetivo de la visita, es decir, la entidad de la ruta gana cuanto menos entidad individual tiene el enclave. Por otro lado, en la tarea que mide la integración de los enclaves en la ciudad, el público manifiesta en abrumadora mayoría la buena integración de los enclaves en la oferta cultural de la ciudad, opinión que se confirma en los resultados de la entrevista realizada para identificar la percepción del impacto económico.

Una comparativa interesante para establecer algunas diferencias de valoración entre los enclaves en sí es poner en relación las puntuaciones de los enclaves en tres tareas: escala de preferencia, escala de valoración y primera parte del registro de identidad. En todas, salvo en una, la valoración sigue un mismo orden: el teatro es el más conocido, el más visitado y el más valorado a distancia del resto, también frente a otros monumentos de la ciudad, quedando por delante de la mismísima Basílica del Pilar. El Foro es el siguiente salvo en la escalera de valoración que está por detrás de las Termas. Las Termas le sigue de cerca en todas las tareas y el Puerto queda como el menos conocido, visitado y valorado, aunque con valoraciones más que aceptables.



Comparados con otros monumentos fuera de la Ruta, siguen los tres quedando en discretas posiciones por ese orden: Foro primero, Termas y Puerto después. En este sentido la valoración del período romano es la segunda mejor de las seis propuestas.

En la definición de los cuatro proyectos museológicos la coordinación de los diferentes especialistas ha sido determinante. Ha sido un equipo que ha sabido adaptarse a las dificultades inherentes a este tipo de proyectos llevando a cabo un trabajo consecuente con la línea de trabajo establecida, uniformando criterios de discurso, estéticos y expositivos. Por ejemplo, la adaptación de los discursos museológicos a espacios ya creados previamente en los casos del foro y el puerto es un trabajo digno de consideración que ha dado unos resultados más que discretos.

En lo que respecta al discurso museográfico se ha realizado un importante trabajo de adaptación de los contenidos científicos al alcance del gran público, buscando mecanismos de comprensión de unos restos a menudo muy degradados por el tiempo. Esta accesibilidad hacia el gran público se ha visto acompañada de una accesibilidad dirigida a minorías desfavorecidas motora y sensorialmente (accesibilidad física y adaptación de partes de los contenidos y de la museografía para sordos y ciegos). También, parcialmente, se ha hecho un esfuerzo para ampliar parte de los contenidos a visitantes extranjeros, traduciéndolos al inglés y al francés. Podríamos sugerir la búsqueda de soluciones específicas adaptadas a segmentos muy representados como el público escolar (audioguías y paneles adaptados), o para el público familiar (carnets de visita, recorridos adaptados). Se podría también pensar en atraer públicos subrepresentados como los segmentos de visitantes entre 19-24 años, los menores de 18 o los mayores de 64 mediante campañas de comunicación y actividades adaptadas (visitas, talleres, etc)

En cuanto a la museografía la comunicación utiliza tanto elementos sonoros, visuales, como textos, primando los segundos sobre los demás. La combinación de textos e imágenes resulta bastante atractiva, sobre todo en los casos en que además hay distintos niveles de profundización de la información. La ayuda de planos y reconstituciones facilita la clarificación del discurso y la amenidad del conjunto.

Las vitrinas están adaptadas para la buena conservación de los materiales que resultan fáciles de identificar. A eso ayuda las ilustraciones que informan sobre el uso

de los objetos y la ausencia de demasiada información técnica que cargue el desarrollo de la visita (que por otro lado podría ser demandada por grupos de expertos que al fin y al cabo también son un segmento de audiencia). Las maquetas destacan, además de por su aproximación al edificio real, porque son táctiles. Este hecho permite por un lado facilitar la comprensión de los discapacitados visuales y por otro satisfacer ese impulso de todo visitante, típico y siempre prohibido, que es el de tocar los objetos que se están observando. Sin embargo hemos visto como el uso de los recursos museográficos es bastante limitado y parcial, sobre todo en los enclaves grandes, especialmente el Teatro, donde a pesar de contar con elementos museográficos interesantes y abundantes, los restos se erigen, lógicamente, en protagonistas de la visita. Queda también pendiente (menos en el Teatro) la potenciación de la interactividad en la elección de recursos museográficos.

En lo que a la estética se refiere, se ha cuidado mucho la puesta en escena, la iluminación focalizada contribuye en gran medida sobre el fondo oscuro que predomina en todos los enclaves salvo en el Teatro. Se da protagonismo a los audiovisuales que en todos los casos son el elemento introductor del enclave aunque no pensamos que su peso en el conjunto llegue a robar protagonismo al enclave en sí. De hecho aunque se percibe una notable valoración de los mismos por parte del público, no le resta importancia a los propios vestigios aún en los enclaves más pequeños y con restos peor conservados. La tipología de ilustraciones, paneles y textos sigue una estética uniforme, con más variaciones tipológicas y mayores recursos en el Teatro, que, a pesar de ello, no obtiene mejores opiniones en museografía que el resto de enclaves.

En lo referente a servicios se ha intentado ofrecerlos siempre y cuando se dispusiera de espacio. En el caso del Puerto se ha habilitado una sala polivalente, en el Foro, una tienda y un espacio de acogida amplio, en el Teatro ha habido superficie para varios servicios (salas polivalentes, tienda y cafetería) pero no en las Termas, debido lógicamente a la escasez de espacio. El hecho de que los enclaves formen parte de la Ruta justifica también el poder contar con estos espacios aunque no se hallen específicamente en el enclave que se visita sino en otros del mismo recorrido turístico. En este sentido el público valora bien la amplitud de espacios de acceso y servicios como testimonian los mejores resultados de Foro y Teatro en esta sección.

Con respecto a la integración urbana comenzamos por el Foro. El emplazamiento del espacio arqueológico del Foro se inscribe en el centro turístico y religioso de la ciudad, próximo a importantes zonas comerciales. Se trata de un lugar muy frecuentado (Plaza de la Seo y del Pilar) que disfruta de una visibilidad elevada, aumentada además por la impactante y polémica cubierta del yacimiento. El acceso en automóvil es bastante complicado (centro peatonal limitado al tráfico que suele ser denso) aunque dispone de un parking de pago cercano. El edificio de acceso al museo está constituido por columnas de hormigón que sostienen una cubierta formada por una estructura metálica compartimentada donde se han colocado placas de ónice de Irán. La parte inferior de esta fachada es totalmente diáfana y cubierta por ventanales acristalados. Esta estructura de aire contemporáneo contrasta enormemente con el entorno histórico que la rodea y ha sido muy contestada por una buena parte de la muestra, sobre todo de ciudad, que manifestó su desaprobación.

Sin embargo, el acceso a las Termas y al Puerto Fluvial se hace a través de edificios más ordinarios ya que ambos espacios están integrados en sendos bloques de viviendas. Esta disposición facilita la integración en el medio urbano pero impide una visibilidad que sí obtenemos en el Foro. El sitio de las Termas pasa particularmente desapercibido. Aunque su presencia está indicada por un panel, el tejado acristalado pasa un tanto desapercibido en una calle de no mucho tránsito. En el caso del Puerto la entrada se sitúa en una plaza que queda próxima al Foro y por tanto a la Plaza de la Seo y su presencia resulta más marcada dentro de su entorno aunque su señalización es percibida como insuficiente.

Por último el yacimiento del Teatro propone una estructura a medio camino entre los extremos descritos: está situado en un inmueble del siglo XIX bien integrado en el entramado urbano y la plaza en la que se inscribe, y a la vez los restos son claramente perceptibles desde el exterior gracias no sólo a la monumentalidad y potencia de los vestigios en sí, sino también por la presencia de una espectacular cubierta de policarbonato sostenida por pilares a 25 metros de altura que cubre los restos reproduciendo la forma y altura original del teatro romano.

La señalización de los enclaves en las calles resulta bastante completa y eficaz en general. Esta señalización muy presente en un casco histórico de gran superficie (160 ha), favorece la orientación y la visita de los diferentes enclaves sin estar obligado a

seguir un orden preestablecido. Existe además una unidad estética en la forma, grafismo y color de los paneles lo que confirma la presencia y ayuda a dar esa impresión de unicidad de la Ruta. En general la señalización es bien percibida por la muestra del estudio de audiencias aunque hay una parte no desdeñable que opina que es escasa, especialmente en el caso del Puerto.

Señalemos también que la puesta en valor de los enclaves ha implicado la estructuración y mejora de los espacios urbanos que los rodean (aunque los cambios en la ordenación urbana no parecen percibirse demasiado) lo que redundará en el bienestar de la población y la mejora de su calidad de vida. Y eso se ve claramente refrendado por el estudio de audiencias.

OPCIÓN MUSEOGRÁFICA	VENTAJAS	DESVENTAJAS
<i>Proyecto Museológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Homogéneo para los cuatro enclaves.</li> <li>• Llevado a cabo por el Servicio de Cultura del Ayuntamiento.</li> <li>• Integrado en la ciudad moderna.</li> <li>• Capaz de adaptarse a las dificultades de la arquitectura existente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En algunos casos no hay un proyecto definido que pueda consultarse.</li> <li>• El Foro y el Puerto han tenido que adaptarse al edificio existente.</li> </ul>
<i>Mensaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena base científica</li> <li>• Coherente con los vestigios arqueológicos.</li> </ul>	
<i>Discurso</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Claro y comprensible por el público general</li> <li>• Adaptado al segmento infantil (parcialmente)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mayor oferta para escolares y para los segmentos de 19-24 y de más de 64 años</li> </ul>
<i>Recorridos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena circulación y áreas despejadas</li> <li>• Accesible para los discapacitados.</li> <li>• Buena iluminación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No en el Puerto</li> </ul>
<i>Paneles</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Información muy bien estructurada.</li> <li>• Jerarquización de la información por tamaño de letra lo que facilita la comprensión y</li> </ul>	

	<p>deja al visitante la opción de profundizar o no.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilización de varios idiomas (español, inglés y francés)</li> <li>• En el teatro cada panel indica la parte que se está explicando sobre un plano del mismo situado en el lateral.</li> <li>• Buen diseño, claro y homogéneo</li> </ul>	
<i>Vitrinas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Coherencia con el discurso</li> <li>• Piezas en buen estado</li> <li>• Correcta iluminación</li> </ul>	<p>En las Termas existe riesgo de confusión ya que hay piezas que son reproducciones y no pertenecen al yacimiento.</p>
<i>Maquetas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buen concepto</li> <li>• Buen diseño</li> <li>• Adaptadas a los discapacitados</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• En las Termas sería conveniente explicar las razones que han llevado a escoger para la maqueta las termas de Uncastillo.</li> </ul>
<i>Servicios</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si hay espacio se han habilitado y si no se han buscado soluciones en otro enclave.</li> </ul>	
<i>Política de difusión</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diversificación de formatos y de medios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Segmentos de público subrepresentados (19-24 y más de 64 años). Replanteamiento de la oferta y de la política de difusión hacia estos segmentos.</li> <li>• Señalética del Puerto mejorable.</li> </ul>



## **CAPÍTULO VII. ESTUDIO DE CASO 2: LA CASA DE HIPPOLYTUS, ALCALÁ DE HENARES, ESPAÑA**

### **7.1. Breve sinopsis histórica**

Alcalá de Henares es una ciudad que se encuentra a 25 km al noreste de Madrid. Actualmente, aunque de considerables proporciones, se considera satélite de Madrid, pero durante varios siglos fue uno de los principales enclaves económicos y culturales del centro de la Península Ibérica. Sus raíces históricas remontan a la Prehistoria, sin embargo sus dos épocas de mayor florecimiento fueron la romana y la renacentista.

Durante la Prehistoria, algunos pueblos se establecieron en los valles de los ríos Henares, Camarmilla, Tajuña y Jarama, y sobre las colinas de la orilla derecha del Henares. Varios yacimientos arqueológicos que van desde el Calcolítico a la Edad del Hierro han sido descubiertos, excavados e inventariados en estas zonas. Uno de los más importantes se encuentra en el cerro de San Juan del Viso.

Las tropas romanas se establecieron en la región hacia el año 80 a. C. y fueron romanizándola progresivamente. Estas tropas ocuparon la ciudad ibera (carpetana) situada en el Cerro del Viso realizando al mismo tiempo funciones de control territorial y comercial de la ruta que unía Caesaraugusta con Emérita Augusta. Sólomente en el momento en que la romanización fue total a mediados del siglo I de nuestra era, se funda la Complutum del valle del Henares, en la confluencia de este río y el arroyo Camarmilla. Como todas las ciudades romanas, la nueva ciudad contaba con un foro con todos los edificios administrativos así como otros dedicados al ocio e higiene.

Complutum, que alcanzó una extensión de más de 50 hectáreas, se encontraba rodeada de ríos y fértiles llanuras, situándose junto a la importante vía que unía Augusta Emérita con Caesaraugusta (actuales Mérida y Zaragoza), lo que la convirtió en una de las ciudades más importantes del interior de la Península Ibérica, principalmente entre los siglos III y V d.C.

Fue Vespasiano quién concedió a la ciudad, en 74 d.C., el título de municipio romano lo que le dio un nuevo estatus dentro de las ciudades del Imperio. Tras un siglo

III un tanto crítico, como en el resto del Imperio Romano, Complutum vive un nuevo momento de expansión en el siglo IV atestiguado por la cantidad de materiales de este período encontrados en las excavaciones arqueológicas. Se han descubierto también otros edificios fuera de los muros de la ciudad. Los más conocidos son la Villa del Val y la Casa de Hippolytus.

Después de la época romana la ciudad tuvo una población más o menos densa según el período. Tras la invasión islámica, Alcalá cambió de situación trasladándose a un cerro entre las colinas del Ecce Homo y el Malvecino a unos kilómetros de la ciudad romana. Será tras la conquista cristiana en los siglos XI y XII que la ciudad volverá al valle aunque no exactamente a la misma situación de la ciudad romana sino a unos km río arriba. El Renacimiento fue la época más floreciente de la ciudad impulsada por la figura del arzobispo Francisco Jiménez de Cisneros quién ordenó la construcción de la Universidad Complutense centro del movimiento humanista creado por Erasmo de Rotterdam. Conventos, iglesias y residencias de estudiantes fueron fundados dando un realce inusitado a la ciudad.

A partir del siglo XVII, la ciudad comenzó a perder su peso cultural, económico y social, iniciando una lenta decadencia que la llevaría a perder la la universidad que fue desplazada a Madrid en el siglo XIX. Muchas residencias de estudiantes fueron así cerradas contribuyendo al declinar progresivo de la ciudad cuyos edificios más emblemáticos fueron cayendo en ruina. Sólomente algunos fueron salvados gracias a la acción de la llamada « Sociedad de Condueños », sociedad creada por suscripción popular para impedir la destrucción de edificios emblemáticos como la Universidad, que fue comprada para su salvaguarda.

Tras la Guerra Civil y a tenor de los años del desarrollismo franquista Alcalá fue transformada en importante centro industrial, gracias en parte a su situación de proximidad con la capital. La ciudad pasa de ser un centro agrícola y militar a ser una urbe industrializada a la sombra de Madrid. Esto implicó un crecimiento demográfico y urbano que alteró la villa renacentista que no conservó más que los edificios emblemáticos. La deformación urbanística se manifiesta principalmente en la construcción de un conjunto de inmuebles alrededor de la ciudad vieja lo que tuvo como



consecuencia la destrucción de los terrenos de irrigación y de las zonas residenciales de fines del S. XIX y principios del XX. El casco histórico fue salvaguardado, declarándose conjunto histórico-artístico en 1968, lo que implicó el establecimiento de normas de construcción especiales. Sin embargo la zona que había ocupado la antigua ciudad de Complutum caía fuera del espacio protegido y es aún hoy en día una de las zonas de mayor desarrollo urbano.

En 1977 se produce la refundación de la Universidad aunque no recupera el nombre que alude a su pasado romano (Complutense). A partir de los años 80 del s. XX, ante el avance del desarrollo urbano de la década precedente, la crisis económica y los procesos de reconversión industrial impulsaron a las autoridades a querer recuperar el prestigio social, universitario y patrimonial de antaño, viendo en ello nuevas fuentes de desarrollo para la ciudad. En esta línea varias administraciones, municipales, regionales y nacionales firmaron una convención en 1985 con la intención de recuperar el rico patrimonio monumental. Se transformó el centro en un campus integrado en el seno de la ciudad. Paralelamente, a causa del paro estructural que afectaba a todo el país, la administración puso en marcha numerosos programas de formación profesional para el empleo que intentaban llenar una veta de nuevos empleos reconvirtiendo la mano de obra industrial que se encontraba en paro y a la vez satisfacer las crecientes demandas culturales de un país en proceso de cambio. En este marco social y económico, Alcalá pudo recuperar no solamente el centro histórico y universitario sino que pudo también crear un gran proyecto, el *Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum* a través del TEAR (Taller Escuela de Arqueología y Restauración) y las escuelas-taller y talleres de empleo del INEM, el Instituto Nacional para el Empleo.

Este trabajo de gestión y recuperación urbana y patrimonial obtuvo en 1994 el reconocimiento del Consejo Europeo con el premio Europa Nostra. En 1998 La UNESCO declara la universidad y el casco histórico Patrimonio Cultural de La Humanidad, reconociendo la influencia de la Universidad de Cisneros sobre el desarrollo de la lengua y cultura españolas con Cervantes, nacido en Alcalá de Henares, a la cabeza. Los proyectos de recuperación del patrimonio han seguido adelante con la recuperación de la muralla medieval y la apertura del Centro de Interpretación de la Ciudad Medieval. Próximamente se tiene previsto inaugurar el Centro de Interpretación

de la Ciudad Romana (que incluye un museo ahora en construcción, la apertura del foro de la ciudad (realizada recientemente) y de la Casa de los Grifos, completándose así el proyecto del *Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum*).

## **7.2. Crónica de las excavaciones y de la musealización de Complutum**

La ubicación de la ciudad Romana de Complutum es conocida desde el siglo XVI, siendo objeto de alguna de las más antiguas publicaciones arqueológicas de España, sobre todo gracias al esfuerzo de importantes humanistas que ocupaban cátedra en la Universidad de Alcalá, singularmente Ambrosio de Morales, uno de los padres del estudio de las antigüedades en nuestro país. Incluso en el siglo XVII fueron objeto de restauración algunos edificios de la ciudad romana, en particular la romana Fuente del Juncal, un antiguo ninfeo situado a las puertas de aquella.

A lo largo del siglo XIX se realizaron múltiples excavaciones arqueológicas, constatándose incluso varias intervenciones de la Junta Superior de Antigüedades. Se conserva incluso un permiso de excavación de la época, otorgado en 1831 a favor del napolitano D. José Cassano. Los años previos a la creación del “Museo Arqueológico Complutense” en 1883 va a ser un período de hallazgos fortuitos que en mayor o menor medida se van a conservar en el futuro museo. Se encuentran lápidas funerarias cerca de la desembocadura del Camarmilla en el Henares, se consignan descubrimientos previos como un busto de Diana o un pequeño casco de bronce, algunas fíbulas y muchas monedas. Sin embargo, el grueso de los hallazgos se va a situar en el llamado Solar de Complutum, terreno situado al sur del Camarmilla, entre éste y el Henares. Va a ser aquí donde se proceda a efectuar a partir de los años 90 del siglo XIX excavaciones arqueológicas algo más científicas que las efectuadas hasta la época (Vallejo Girvés, 2005).

Las primeras de los años 80, realizadas por el erudito José Demetrio Calleja siguen siendo excavaciones con una documentación parcial e incompleta y sin un plan y metodología científica. Sí se conservan a modo de fichas de materiales aparecidos y croquis de los hallazgos. Por ejemplo el hallazgo de una confluencia de calles al norte del Paredón del Milagro, la existencia de lo que parece ser dos casas con su atrio así

como el alto relieve que representa un rostro femenino adornado con diadema y bucles. De los escritos de Calleja se desprende que entre 1883 y 1899 se produjeron numerosísimos descubrimientos en la zona que va desde el Camino del Juncal al Camarmilla contándose con numerosas calles, alguna porticada, casas de peristilo, pavimentos de mosaico, joyas, sellos, panteones (como el Gayo Anio y Magia Atia encontrado en 1881) (Vallejo Girvés, 2005). Calleja registra todos los objetos encontrados y sitúa las estructuras sobre croquis de área o de elementos individualizados como casas y mosaicos. En 1897 se encuentra la lápida de Tito Valerio y Arruncia Pusinca con restos arquitectónicos de lo que se supuso su mausoleo: fustes y capiteles de columnas, ménsulas, sillares.

Por desgracia, de estas abundantísimas intervenciones se conserva una memoria muy limitada, habiendo desaparecido casi todos los materiales arqueológicos, por no hablar de las abundantes estructuras de que tenemos noticias: pórticos, mausoleos, etc.

Las primeras excavaciones arqueológicas con metodología científica se llevaron a cabo en 1972. Durante los años 70, el rápido desarrollo urbano de Alcalá dañó un gran número de yacimientos arqueológicos. Sin embargo las excavaciones no fueron más que puntuales, sin un plan general, y no mostraron más que parcialmente diferentes casas romanas y partes de la trama urbana. Entre 1972 y 1976 se realizaron excavaciones de urgencia dando como resultado el descubrimiento de varias casas: la de Aquiles, la de Baco, la de los Peces, la Casa de Leda, con unos pavimentos de mosaico excepcionales que se encuentran actualmente en los museos arqueológicos, Nacional y Regional (Fernández-Galiano, 1985).

Desde 1984, la actividad arqueológica de Complutum se realizó de manera más sistemática con la ayuda de los programas para el empleo del INEM, con la voluntad última de crear el *Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum*. Las excavaciones del Paredón del Milagro y de la Casa de Leda se inician entonces. Entre 1984 y 1986, las actividades se concentraron en los edificios públicos encontrados recientemente: la basílica, las termas y una construcción subterránea, cisterna para unos, criptopórtico para otros. También de esta época son las excavaciones de las Termas Sur y de la Casa de los Estucos ahora denominada Casa de los Grifos. Después de 1988, se decidió hacer excavaciones puntuales en edificios públicos y, entre 1991 y 1999, los

trabajos de excavación y musealización se centraron en la Casa de Hippolytus (AAVV, 1991).

En los años 90 y paralelamente a los trabajos en la Casa de Hippolytus, el TEAR ha desarrollado otras líneas de investigación en Complutum : excavaciones en zonas de interés crono-estratigráfico, prospecciones geofísicas para saber la trama urbana de la ciudad romana, controles arqueológicos, excavaciones de urgencia en las zonas marcadas por el Plan general de Ordenación Urbana, excavaciones en la Villa del Val y los edificios del foro, análisis paleo-ambientales así como trabajos de restauración de mosaicos y de pintura mural. Todos estos trabajos han tenido su continuidad con el cambio de milenio y la creación del Servicio de Arqueología, y se ha comenzado a trabajar también en la puesta en valor, restauración, musealización y difusión del Patrimonio con la ayuda de numerosos talleres de empleo y escuelas taller creados al efecto.

A día de hoy los edificios sacados a la luz cubren tanto el ámbito público como el privado. Entre los edificios públicos contamos con (Rascón, 2004 y 2006):

Un gran edificio administrativo del siglo III, que se incluye una basílica municipal y una curia. Esta misma curia se construye aprovechando las termas del siglo I. Este complejo cuenta con tres espacios bien diferenciados:

- La basílica, que se construye mejorando la anterior, y que tiene acceso directo desde el Decumano Máximo y desde la plaza del que se supone el Foro, plaza que de esta forma se cierra por el lado Oeste.
- Las antiguas termas, que se unen a la basílica, y que se conciben con varias salas, entre las que destaca una de acceso al criptopórtico vecino y otra que se convierte en la curia.
- Un criptopórtico que tendría un uso incierto. Además del monumental, quizá estamos ante un *tabularium*, una cárcel o un tesoro. Este edificio se completa con una gran fachada monumental que se superpone al criptopórtico y que cierra este conjunto arquitectónico por su lado Oeste.

Las Termas Sur, construidas el siglo III para substituir a las del siglo I, amortizadas en el gran complejo administrativo que se construye en estas fechas.

El Decumano Máximo, que cierra la plaza del foro por el Norte.

El Decumano IV, que tiene una dirección este-oeste y que desembocaría en el mercado o Macellum y en un pórtico.

El Pórtico Sur es una calle, prolongación del Decúmano IV, con un pórtico doble de columnas que cerraba por el sur la plaza del foro y daba acceso a una serie de tiendas que se ubicaban en la zona porticada.

Un mercado público del siglo I, reconvertido en plaza abierta (también del mercado) en el III.

Entre los edificios privados contamos con:

La Casa de Hippolytus, sede de un colegio de jóvenes de la ciudad, excavada, restaurada y puesta en valor, abierta al público desde 1999.

La Casa de los Grifos. Una magnífica *domus* localizada junto al foro construida en el siglo I y que se mantiene en uso hasta el siglo III, principios del IV. Donde destaca el conjunto de pintura mural por su excepcional calidad y estado de conservación. Hasta la fecha se ha recuperado la pintura mural de ocho de sus estancias, y se han restaurado varios conjuntos como la estancia J y parte del Corredor de Columnas Sur.

La villa del Val, una residencia suburbana con abundantes edificaciones de finalidad agropecuaria, y a la que también se asocian varios restos relacionados con la cristianización de la ciudad. (Rascón, 2004 y 2006)

### **Complutum, la ciudad romana**

La zona que se encuentra entre los ríos Henares y Camarmilla fue un importante cruce de caminos en época romana. En el s. I d.C. la población que hasta entonces vivía en el antiguo asentamiento de San Juan del Viso se desplaza a la nueva ciudad del llano (se han encontrado no obstante vestigios de habitación en este cerro hasta bien entrada la época bajoimperial lo que nos indica que estuvo habitada paralelamente a la ciudad de nueva planta del llano). La nueva ciudad aprovechó las vías ya existentes para organizar su trama urbana. De esta manera la vía que unía Emérita Augusta (Mérida) a Caesaraugusta (Zaragoza) se transformó en *decumanus maximus*, mientras la que unía Complutum y Carthago Nova (Cartagena), por el puente Zulema y su prolongación hacia la Sierra Norte de Madrid, fue transformada en *cardo maximus*. Además de la cercanía a las vías de comunicación y a las corrientes de agua, parece que también hubo una motivación ideológica: el punto de partida de esta ciudad de nueva planta no fue

otro que la existencia de un lugar sagrado con un manantial de aguas mineralizadas en origen dedicado a divinidades prerromanas y que luego pasará a estar dedicado a las Ninfas o a Diana: la Fuente del Juncal, construida probablemente en esta época y conservada, con numerosas alteraciones, hasta nuestros días (VV.AA, 2005; Rascón, Sánchez, 2006).

Así pues, el foro y los edificios públicos fueron emplazados en la intersección de las dos avenidas principales. A partir de estos ejes centrales se diseñaron líneas paralelas conformando el plan hipodámico típico de las ciudades romanas. Alrededor de la ciudad se construyeron numerosas *villae* con el objetivo de explotar los recursos agrícolas del fértil valle. Hay que hacer notar que el trazado varía sensiblemente en orientación y tamaño. Mientras que la primera ciudad augustea de la primera mitad del siglo I d. C. lleva una orientación suroeste-noreste con manzanas rectangulares de 32x45 m., la ampliación de la segunda mitad (cuando la ciudad es declarada municipio) va a variar dos grados sur la orientación disminuyendo así mismo el tamaño de las manzanas que pasan a tener 32x32 m. Cabe destacar también el tamaño extraordinariamente pequeño de las manzanas, inferior incluso al de otras ciudades hispanas. (Rascón, 2004). El tercer momento importante para Complutum está fechado en los últimos años del siglo III d.C.. No se trata aquí de una nueva ampliación de la ciudad, sino de una profunda rehabilitación de los espacios públicos del foro: se reforma y cubre de mármoles la basílica, se transforman las Termas Norte en curia con la construcción de un criptopórtico y de una fachada monumental, se reforma el mercado, y se construyen las Termas Sur para suplir la nueva afectación de las Termas Norte. Para conmemorarlo, los complutenses colocan una gran inscripción o carmen epigraphicum sobre la fachada monumental.

Complutum en fin, constituye la ciudad romana más relevante entre Caesaraugusta y Emerita Augusta en la vía romana que unía la capital de la Lusitania con Roma. Se trata de una ciudad de tamaño medio bastante considerable entre el conjunto de ciudades del Imperio Romano siendo la única ciudad romana de la Comunidad de Madrid de la que conservamos no sólo restos destacables sino también gran parte de su trama urbana. Por su superficie, cercana a las 50 ha, duplica y a veces cuadruplica la de otras ciudades que al igual que ella tampoco ostentaban rango de capitalidad y cuya superficie se situaba entre las 10 y las 20 ha (Baelo Claudia, Segóbriga, Barcino, etc). Es más, su superficie se acerca a la de las capitales

provinciales: 65 ha de Mérida, 65-70 de Córdoba, 55-60 de Zaragoza, aunque todas distan de las grandes ciudades del Imperio: Roma, Alejandría, Antioquía, Carthago, Trier, todas con más de 300 ha. (Rascón, 2004). Ciertamente desconocemos en gran medida la extensión de las áreas suburbanas de la mayoría de estas ciudades aunque en Complutum tenemos un conocimiento bastante aproximado. En este sentido el área suburbana de la antigua ciudad conserva otros vestigios que dan una idea más exacta de lo que pudo ser Complutum: la Villa del Val, de próxima musealización, la Casa de Hippolytus, abierta al público desde 1999, o la Fuente del Juncal.

### **El proyecto de musealización de Complutum**

El Taller-Escuela de Arqueología y Restauración (TEAR) fue creado en 1985 gracias a un acuerdo firmado entre el Ayuntamiento de Alcalá de Henares y el Instituto Nacional para el Empleo (INEM). Se trata de un centro de formación de personal auxiliar en profesiones y oficios afines al patrimonio (restauradores, auxiliares de arqueología, canteros-albañiles, mosaicistas, guías y animadores turísticos y culturales) que tiene como objetivo la excavación, investigación, musealización y difusión del patrimonio histórico-artístico, especialmente arqueológico, de la ciudad. Su sede se encuentra en la Finca del Juncal, sobre el espacio que antaño ocupó la ciudad romana. Desde su creación, el TEAR ha realizado excavaciones en diferentes lugares de la ciudad pero se ha concentrado principalmente en la zona del supuesto foro romano. Asimismo, ha tenido una función muy activa en favorecer el empleo. En 1998 se convirtió en el Servicio de Arqueología dependiente actualmente de la Concejalía de Patrimonio Histórico del Ayuntamiento, lo que ha conformado su trabajo de arqueología urbana local, y ha reajustado sus actividades de enseñanza técnica no sólo en el ámbito de la arqueología sino también en el de la conservación, musealización y difusión del patrimonio.

Actualmente el TEAR y el Servicio de Arqueología juegan también un importante papel como organismo municipal de gestión del patrimonio local, gracias a las escuelas-taller, los talleres de empleo y casas de oficios y al INEM. Los resultados de estos acuerdos de enseñanza técnica y de gestión patrimonial se concretan en la realización progresiva del *Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum*, que en primer lugar ha impulsado la musealización de la Casa de Hippolytus y que

recientemente (verano de 2009) ha inaugurado el conjunto monumental del Foro. Está prevista la instalación de un centro de interpretación dedicado a Complutum (actualmente en construcción), la cubrición de la Casa de los Grifos (de próxima inauguración), así como la musealización de la Villa del Val. Recientemente (marzo de 2010) aunque fuera de los límites del propio parque, se ha inaugurado el Centro de interpretación del Burgo de Santiuste que integra en su discurso la ciudad romana.

Ya en 1984 se pensó en crear el *Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum*. Ese mismo año, el ayuntamiento de Alcalá redactó un documento de ordenación urbana en el que se mencionaba la necesidad de crear las condiciones necesarias par la protección del patrimonio arqueológico. Una mención específica designaba a Complutum como parque arqueológico. En 1988 el ayuntamiento declara la ciudad romana como « Bien de interés cultural » (BIC) y en 1992 fue BIC en la categoría Arqueología. En 1991 el ayuntamiento adopta un plan general de ordenación urbana en el que se especifica la reglamentación específica en las intervenciones llevadas a cabo en zonas arqueológicas. También se firmó un protocolo de colaboración con la Comunidad de Madrid sobre la correcta manipulación del patrimonio arqueológico. El primer fruto de todas estas medidas fue la apertura en 1999 de la Casa de Hippolytus, el primero de los elementos del futuro *Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum* (Méndez Madariaga, 2000) y más reciente la inauguración del Conjunto Monumental del Foro.

Este gran proyecto abarca varios yacimientos. Comprende un terreno bastante extenso, protegido legalmente, que incluye la primera Complutum situada en el cerro de San Juan del Viso, la Complutum romana del siglo I d.C sobre el valle, así como todos los terrenos comprendidos entre los dos ya que comprenden vestigios del paisaje de la época romana. Este territorio albergaba recursos primarios (canteras y bosques) así como recursos secundarios gracias a las *villae* romanas (la Villa del Val, por ejemplo), y todo él se articulaba por vías, puentes y también monumentos funerarios (la Fuente del Juncal por ejemplo). Todas las actividades a corto y largo plazo están reguladas por un plan director (Méndez Madariaga, 2000). Según el último borrador del proyecto museográfico se contempla la construcción de un centro de interpretación junto a las puertas de entrada de la antigua ciudad (en construcción) el visitante va a entrar pues



por donde lo hacían los habitantes romanos. Del centro de interpretación el itinerario continuará hacia el antiguo foro (ya inaugurado) recorriendo las manzanas de inmuebles cuya trama se conserva. Una vez en el foro se visitan la basílica, termas, criptopórtico así como la Casa de los Grifos, todavía en excavación pero que será visitable antes del término de los trabajos.

### 7.3. La Casa de Hippolytus

El edificio de la Casa de Hippolytus fue detectado gracias a la carta arqueológica de la Comunidad Autónoma de Madrid en 1989. Las excavaciones se desarrollaron entre 1990 y 1998, mientras se construía un polideportivo adyacente. Paralelamente a las excavaciones se efectuaron trabajos de restauración y de musealización que permitieron su apertura al público en mayo de 1999.

La Casa de Hippolytus se localiza a 200 metros al noroeste del río Camarmilla, límite natural de la ciudad de Complutum. Se encuentra pues fuera de la trama urbana. Su historia va paralela a la de la ciudad romana aunque existe una primera época prerromana del s. III a.C.. La segunda época data del último cuarto del s. I d.C., justo después de la construcción de la ciudad en el valle. El edificio conoció una tercera época a fines del s. III-principios del IV d.C. que supuso la reconstrucción, ampliación y embellecimiento de varias estancias. De hecho, la mayoría de los restos que vemos hoy en día son de esta época. La última, del s. V, corresponde a su utilización como necrópolis cristiana del edificio abandonado.

La Casa de Hippolytus es una propiedad cerrada con un edificio principal rodeado de jardines y terrazas. No se trata de una casa en sentido estricto sino más bien de una escuela para formar a los jóvenes aristócratas de la ciudad en el cumplimiento de sus futuras tareas municipales, es lo que se viene a llamar un *collegium iuvenum*. Hay que subrayar, sin embargo, que la arquitectura de estos *collegia* no nos es bien conocida y además está limitada a pocos casos detectados en Roma y Ostia.

El conjunto está dividido en tres partes: la entrada con el porche y la puerta, el edificio principal y los jardines. Se ha recuperado parte del camino de ingreso: se

accede por una entrada en codo perpendicular al muro de cerramiento de la finca. Es un edificio funcional: patio central probablemente cubierto alrededor del cual se articulan las demás dependencias. La mayoría de las estructuras tienen un carácter termal, *frigidarium*, *caldarium*, estanque trilobulado y piscina, además de las letrinas. También hay una sala abovedada con un uso incierto, biblioteca, *apodyterium* (vestuario), sala de oratoria, son las opciones que se barajan. La zona termal (*frigidarium*) está decorada con bellos mosaicos de motivos marinos de inspiración norteafricana. Sobre el mosaico principal que representa una escena de pesca se encuentra la inscripción que ha dado nombre al yacimiento: ANNIIORUM HIPPOLYTUS TESSELAVIT, que significa: «Hippolytus de los Annios lo ha hecho» o también, «(La casa de) los Annios. Hippolytus lo ha hecho (el mosaico)» (Rascón, 2000).

La parte más antigua de la casa ha conservado igualmente una sala de trabajo que servía para alimentar los hornos de las termas y como cocina, con un espacio adyacente donde se encontraron gran número de restos óseos de animales de caza lo que llevó a pensar en una sala de despique. Al este de la casa encontramos una sala de forma trapezoidal donde se hallaron los restos de una estatua de Diana con su base en piedra calcárea. Los arqueólogos pensaron por consiguiente que se trataba de una capilla destinada al culto de la diosa, protectora de la caza y de la escuela. Sin embargo es en el exterior, en la parte este dentro del recinto, donde encontramos uno de los puntos más interesantes : un jardín exótico. Se trata de un espacio exterior con una puesta en escena a la romana, pero con una fauna y una flora de inspiración oriental : palomas, pelícanos así como arbustos y plantas medicinales de origen oriental.

El proyecto de puesta en valor de la Casa de Hippolytus comenzó con las excavaciones arqueológicas y la restauración de los vestigios encontrados. Con el objetivo de conservarlo y de musealizarlo para hacerlo visitable se cubrió el conjunto. En 1996, los arquitectos J.P. Rodríguez Frade y A. Cruz realizaron el proyecto arquitectónico de partida. La construcción del edificio así como la práctica totalidad del proyecto fue financiado por la obra social de Cajamadrid, y la Comunidad de Madrid lo llevaría a cabo. El proyecto se realizó entre 1998 y 1999 y paralelamente se restauró el sitio rodeándole de jardines con ecos de la antigüedad romana. El proyecto museográfico y los programas educativos fueron concebidos por Sebastián Rascón y

Antonio Méndez en colaboración con la Consejería de Educación de la CAM, el Ayuntamiento de Alcalá, el TEAR y el INEM (Rascón, 2000).

Las razones que llevaron a la decisión de musealizar la casa y no otro elemento arqueológico, como las casas con mosaicos o el foro, son diversas. En primer lugar, el foro tenía problemas de infraestructura importantes y difíciles de solucionar y además los residentes del barrio del Juncal, donde se integran los vestigios, no eran favorables a la idea. Por último, ciertos problemas de conservación y musealización podían confundir, más que aclarar, la interpretación del foro. Es por estos motivos por los que se optó por musealizar primero la Casa de Hippolytus, una unidad cerrada con una conservación y musealización mucho más clara y sencilla. Es además, un elemento importante desde el punto de vista arquitectónico y artístico (los mosaicos son de gran calidad y están muy bien conservados) fácil de poner en valor y de interpretar. Todas estas razones se consideraron suficientes para hacer de la Casa la experiencia piloto del futuro *Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum* (Rascón, entrevista).

### **7.3.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes**

#### **Los objetivos y el discurso**

Los objetivos de la museografía son claros, es decir, hacer el yacimiento accesible al público, tanto física como intelectualmente. Protegerlo de su degradación física potencial e interpretarlo con el objetivo de que los visitantes puedan comprender su historia, evolución e importancia.

El discurso general tiene como objetivo transmitir la estructura arquitectónica de la Casa con sus diferentes partes y estancias para luego explicar las actividades que tenían lugar en las dependencias. En la elaboración del escenario museográfico los gerentes prefirieron simplificar la información, particularmente en lo referente a la estratigrafía y las diferentes épocas de ocupación del yacimiento. La información que se transmite está, pues, centrada en el edificio de los siglos III-IV d. C., período con más y mejores vestigios y época más floreciente. Los mosaicos y el jardín de inspiración oriental se han igualmente musealizado. El equipo gerente es consciente no obstante de

los inconvenientes que pueden derivarse de esta decisión y se prevé añadir nuevos contenidos en un futuro próximo (Rascón, entrevista), entre las cuales destacan:

- Incluir información para un público especializado o interesado en profundizar. Se incluirán así pues la estratigrafía y las diversas épocas de ocupación del yacimiento mediante monitores interactivos dispuestos a lo largo del recorrido,
- Instalar nuevos paneles adaptados al público infantil ya que se ha constatado que la visita les suele interesar pero que no prestan gran atención a la información contenida en los paneles actuales (estos nuevos paneles están ya instalados desde el otoño de 2007),
- Favorecer la recepción de discapacitados, facilitando el acceso de los discapacitados psíquicos y visuales (inclusión de paneles en Braille)
- Traducir la información al inglés y al francés (los nuevos paneles están traducidos al inglés desde el otoño de 2007 y los textos de sala en francés están terminados).
- Revisar el contenido y el diseño de las vitrinas ya que no parecen atraer la atención del visitante.

### **La museografía**

La planificación de los itinerarios de visita de la Casa de Hippolytus se centra en torno a la pasarela de 2,70 m de altura que recorre el perímetro del yacimiento. Esta posición permite al visitante observar todos los vestigios desde un buen ángulo de observación. Según los gerentes es la solución ideal a dos problemas importantes. En primer lugar permite una buena capacidad de acogida de público sin que esto afecte a la conservación de los vestigios. En segundo lugar el ángulo de visión permite una comprensión óptima, en especial de los mosaicos. La idea de partida era que el visitante pudiera pasearse por los restos como lo hubiera hecho un romano de la época, sin embargo las condiciones de conservación desaconsejaban esta opción con lo que se decidió la construcción de la pasarela. Ésta sigue el perímetro del sitio con una pequeña avanzadilla en el centro para poder observar más de cerca el mosaico principal de Hippolytus, el más interesante.

También la pasarela tiene la función de regular el flujo de visitantes no permitiendo grupos de más de 20 personas. No obstante varios grupos por separado

pueden realizar la visita a un mismo tiempo con un pequeño intervalo. Se ha calculado que la pasarela puede acoger cinco grupos a la vez, es decir cien personas (Rascón, 2000). Sobre la pasarela hay también dos zonas de descanso que son más grandes y que contienen paneles de información general del yacimiento o las vitrinas. La primera se encuentra en el lado norte y contiene los paneles de presentación, mientras que la otra está en el extremo opuesto, hacia la mitad del recorrido, lo que favorece un descanso en la visita, a la vez que se aprovecha para mostrar vitrinas con materiales de la excavación.

La altura de la cubierta fue también objeto de discusión. Había dos posibilidades: construirla en altura para tener una visión de conjunto del yacimiento, o bien construirla más baja con el objetivo de crear una barrera visual que obligue al visitante a concentrarse en las zonas del yacimiento puestas en valor. Finalmente se optó por la segunda. Se puede visitar el yacimiento en visita libre o guiada. Si se opta por la primera opción hay un total de 15 paneles a lo largo del recorrido (más 7 nuevos paneles desde finales de 2007 para público infantil y juvenil que no estaban cuando se hizo el estudio de audiencias). Seis de ellos ilustran aspectos generales del yacimiento, su contexto cronológico y cultural así como su arquitectura. Los nueve restantes dan información de cada estancia de la *schola*. Cada uno de ellos se presenta de manera que el visitante pueda leer fácilmente e identificar los vestigios arqueológicos. Cada panel está dividido en tres partes: primero la identificación del vestigio (foto 1) con un croquis que muestra su situación sobre el plano de la casa; a continuación viene un breve texto descriptivo y por último una reconstrucción virtual de la zona en cuestión tal y como sería desde el punto de vision del espectador (Rascón, 2000).



Foto 1

El espacio de recepción del visitante comprende un aparcamiento en el exterior; en el interior de la cubierta una sala de recepción con bancos para ver el vídeo de presentación y los servicios. La sala del audiovisual sirve también para limitar el número de visitantes: su capacidad es de 20 personas, el número máximo para seguir con comodidad las explicaciones del guía (fotos 2 y 3).



Fotos 2 y 3

Para ayudar a la comprensión del yacimiento, el equipo del proyecto ha hecho igualmente reconstrucciones de los vestigios. Los muros de partes interesantes han sido reconstruidos hasta una altura que permita al visitante una comprensión más directa, la sala abovedada por ejemplo. En este caso se ha levantado el muro hasta la altura de la techumbre para poder emplazar los *tubuli fictile*, botellas de cerámica con las que se había construido la bóveda (foto 4). Se realizó así mismo una réplica en resina del fragmento de escultura de Diana que se encontró durante las excavaciones y cuyo original se encuentra en el Museo Arqueológico Regional.



Foto 4

En el exterior, formando parte de la musealización, se ha elaborado un jardín con plantas locales imitando el modelo romano de la época. Esta zona verde se utiliza también para el desarrollo de talleres educativos durante el verano.

Las reconstrucciones virtuales de espacios arquitectónicos suponen un elemento innovador en el que el TEAR fue pionero. Su equipo de reconstrucciones virtuales fue creado en 1997 inscrito en el programa de las escuelas taller y casas de oficios. El proyecto *Complutum 313 d.C.* tuvo como objetivo crear modelos en formato digital de la ciudad romana de Complutum aprovechando el hecho de que estos conjuntos excavados aportan la información suficiente para poder proponer reconstrucciones o anastilosis auténticas. Para ello se eligieron edificios característicos y suficientemente documentados, no solamente en Complutum sino también en otras ciudades del Imperio: el foro con su basílica, la Casa de Hippolytus, La Casa de Baco o la Villa del Val. Se eligió el período más conocido y mejor documentado arqueológicamente, es decir el siglo IV d.C., que fue a su vez el período de mayor esplendor de la ciudad. Se utilizan las imágenes virtuales en el audiovisual de presentación y en los paneles explicativos.

El escenario del video se centra en el año 313 d.C., habla de la ciudad en la época del emperador Constantino. Se hace no obstante referencia a la ciudad durante los

siglos I-V al presentar el foro que fue construido en época Julio-Claudia y posteriormente destruido en el siglo V.

### **7.3.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica**

El discurso de interpretación de la Casa de Hippolytus está centrado en la arquitectura del yacimiento, es decir, muestra cada una de las dependencias y su uso. Los paneles son el soporte principal de este discurso que se apoya también en maquetas, vitrinas y un audiovisual con el que se abre la visita. Todos estos elementos serán analizados en el siguiente punto.

Remarquemos aquí algunas generalidades concernientes a su utilización en relación con el mensaje transmitido. En primer lugar, los restos arqueológicos son los protagonistas de la musealización aunque haya otros elementos que ayuden a la interpretación, son los vestigios de hecho, lo mejor valorado por el público, particularmente los mosaicos. Los paneles, las vitrinas y la maqueta explican la importancia de los vestigios y dan una idea de como eran en el pasado.

En segundo lugar recordar que los elementos de la musealización tienen en cierta forma una jerarquía de comunicación que no es obvia al visitante : en primer lugar es la pasarela la que va marcando el discurso : no se puede cambiar de dirección ni establecer otro recorrido salvo si se vuelve sobre los pasos (aunque el recorrido se puede hacer de derecha a izquierda o al contrario sin perjuicio de la comprensión del discurso); en segundo lugar, los paneles dispuestos sobre la valla de la pasarela que ayudan a la comprensión de los vestigios ; por último los paneles de información general de la entrada, las maquetas y las vitrinas. Esta jerarquía es importante ya que muestra de qué manera el mensaje se reparte a lo largo del recorrido y como sigue un orden preestablecido que ayuda al visitante a situarse en la museografía y estructurar y comprender mejor el yacimiento. La jerarquía determina igualmente el tipo de información de cada parte e influye en el grado de atención que esta pueda suscitar en el visitante (este factor podría confirmarse con un estudio de uso de los elementos museográficos mediante la observación del visitante, tarea realizada sólo en los enclaves de Zaragoza).



En último lugar el tipo de comunicación utilizado (activa, pasiva, empática) por los gerentes es pasiva, el visitante observa los vestigios y lee la información sobre los mismos. En ningún caso el visitante interactúa con la información de una forma más activa. Sin embargo las visitas teatralizadas, por ejemplo, son por su carácter más empáticas, los visitantes tienen la oportunidad de desarrollar la identificación con los personajes y su época de una manera clara y la visita resulta más atractiva. No hay un estudio que nos permita afirmar con datos esta afirmación, lo que sí está constatado es una opinión general muy favorable mostrada al final de este tipo de visitas, valorándolas por encima de la clásica visita guiada.

### **Los recursos museográficos**

Dada la unicidad del yacimiento hablaremos de elementos museográficos más que de áreas o zonas individualizadas, si bien es verdad que los dos rellanos, el de entrada y el de las vitrinas, marcan en cierta manera dos zonas ligeramente individualizadas pero sin la entidad suficiente para hacerlo en este contexto que vamos a tratar.

Hay que subrayar que la arquitectura del yacimiento sirve para delimitar visualmente el espacio. Los gerentes han elegido utilizar traveseras metálicas, sin función estructural (salvo la de sostener la iluminación de neón), que penden de la cubierta y que impiden visualizar el sitio en su totalidad ya que caen a la altura de los ojos (foto 5). En consecuencia el visitante debe recorrer todo el yacimiento para descubrir los componentes del mismo pero sin poder disfrutar de una visión de conjunto. Esta decisión, a menudo cuestionada, tiene sus ventajas y sus inconvenientes, los gerentes junto al arquitecto lo decidieron así después de profundas reflexiones. En este sentido el público encuentra el entorno agradable y confortable aunque este aspecto concreto no se haya podido evaluar con exactitud en el estudio de audiencias.



Foto 5

La pasarela es, como ya hemos adelantado, el primer elemento museográfico a considerar. Su estructura no es sólo práctica para favorecer la circulación, la conservación preventiva del yacimiento y la organización de las visitas, sino que también es el soporte de otros elementos interpretativos, los paneles, o de medios técnicos como el sistema de iluminación (fotos 6 y 7). La organización del discurso museográfico es muy sencilla: el público sigue la pasarela avanzando en el recorrido y sin opción a perderse ya que es el único camino posible, pudiendo comenzar de derecha a izquierda o al contrario.



Fotos 6 y 7

La pasarela está hecha en metal para la estructura y en madera para el piso. Es fija y no permite ver lo que hay debajo (cierto es que los restos sobre los que pasa no

son de especial importancia, si los hay). La anchura permite una visita cómoda siempre y cuando no se sobrepase el número de 20 personas por grupo.

Los paneles constituyen el segundo elemento de interpretación. Se dividen en dos grupos, según criterios de tamaño, diseño, emplazamiento y sobre todo de contenido. Los responsables han optado con éxito por discriminar las diferencias de contenido mediante particularidades de estilo, pero sin perder la unidad estética. Hay 12 paneles de carácter interpretativo y dos de carácter informativo (informan sobre las reglas de conducta a respetar durante la visita y los colaboradores del proyecto).

Se han numerado los paneles según su clasificación, generales o temáticos, para facilitar su análisis. Los paneles P1 y P2 se encuentran en la entrada, los paneles P3 y P4 están en el lado opuesto y los P5 a P12 están dispuestos a lo largo de la pasarela que rodea los vestigios (foto 1). Están impresos en papel y pegados sobre un soporte de madera ligero, protegidos por un vidrio para evitar el deterioro y fijados al muro por una placa de aluminio (fotos 8 y 9) (Cambiados por otros autoiluminados en la nueva panelería).



Fotos 8 y 9

Los paneles que se encuentran al oeste se deterioran más rápidamente debido a los agentes atmosféricos por lo que deben ser sustituidos con mayor regularidad. Ya que los agentes atmosféricos pueden influir sobre el mantenimiento a largo plazo de la museografía, es importante que los responsables tomen decisiones sobre el tipo de materiales a utilizar previendo esta circunstancia, más duraderos y resistentes y por lo tanto más caros o de menor calidad pero más percederos. De hecho se ha cambiado la pannelería durante el año 2007, los paneles actuales tienen el mismo tamaño pero llevan luz interior incorporada además de aumentar su número al añadir los correspondientes al cómic para público escolar y juvenil (fotos 1 y 8). Éstos tienen una forma rectangular parecida. El texto y las imágenes están impresos en pvc y se encuentran dentro de una caja-vitrina en hierro y cristal (foto 10).



Foto 10

Los cuatro primeros (P1-P4) miden 60 cm de ancho y 116 cm de largo. Con el título « Complutum. Ciudad romana », el P1 muestra los orígenes de la ciudad y describe los principales acontecimientos históricos. Está acompañado de fotografías de la estructura y los mosaicos de Complutum. El P2 (foto 8), con el título « La Casa de Hippolytus », presenta al visitante el *collegium iuvenum* y sus funciones institucionales, así como las diferentes épocas de ocupación del yacimiento, desde su fundación hasta su utilización como monumento funerario. Está igualmente acompañado de fotografías, de reconstrucciones infográficas y planos en relación con Complutum. Estos dos paneles

están emplazados sobre el muro/verja que rodea los restos, por un lado no impiden la visión de los vestigios aunque su posición no les hace muy presentes y quizás los visitantes pueden pasar de largo. El hecho de que sean introductorios del yacimiento hacen que su información sea tan importante como que esta información sea aprehendida por el mayor número de visitantes, de ahí su importancia en que sean fácilmente localizables y comprensibles.

Los paneles P3 y P4 se encuentran en el lado opuesto, en un rellano que permite hacer una pausa y detenerse a observar (foto 9). Los paneles tienen el mismo estilismo que los P1 y P2, en forma y distribución de la información. También están fijados al muro de la cubierta y tampoco obstaculizan la visión de los vestigios. Los P3 y P4 exponen las técnicas de construcción empleadas en época romana y algunos elementos empleados en la vida cotidiana. Acompañando las explicaciones hay dos vitrinas, V1 y V2. Contienen materiales arquitectónicos y objetos de la vida cotidiana encontrados en las excavaciones de la Casa de Hippolytus, con una iluminación, aspecto y presentación bastante deficientes (foto 11).



Foto 11

Los otros paneles (P5 a P12) responden a otras necesidades de información y por lo tanto su aspecto estético, organización de la información y localización/disposición en el yacimiento son diferentes a los paneles ya descritos. Su tamaño es más pequeño y se encuentran sobre la valla de la pasarela, lo que permite leer la información con los vestigios a la vista. Su distribución a lo largo del recorrido responde también a las

necesidades de la interpretación ya que cada uno de ellos se sitúa delante de la estructura arqueológica que interpreta (fotos 1 y 10).

Las zonas interpretadas son las siguientes:

- P5 : la fachada principal,
- P6 : la sala abovedada,
- P7 : la parte del estanque trilobulado,
- P8 : las termas,
- P9 : las letrinas,
- P10 : el jardín,
- P11 : el *frigidarium*, con el mosaico principal,
- P12 : la sala de culto a Diana.

El mensaje está siempre estructurado de la misma manera. En la parte superior se sitúa el nombre del área descrita. El panel se divide luego en dos: a la izquierda hay un plano esquemático que sitúa al vestigio en su lugar dentro del yacimiento, y a la derecha, hay un texto corto que describe la sala y sus funciones, acompañadas de una o dos imágenes (a menudo reconstrucciones virtuales) que ayudan en la comprensión del elemento. En este sentido la valoración de los textos ha sido discretamente buena en el estudio de audiencias.

No obstante se pueden hacer un par de objeciones. En primer lugar, la situación del plan esquemático no sigue siempre el mismo criterio: a menudo se produce una rotación sobre sí mismo que impide al visitante situarse en el espacio (foto 12).



Foto 12

Igualmente la orientación de las imágenes virtuales no se corresponde siempre con el emplazamiento de los vestigios lo que resulta en una comprensión más difícil (foto 13).

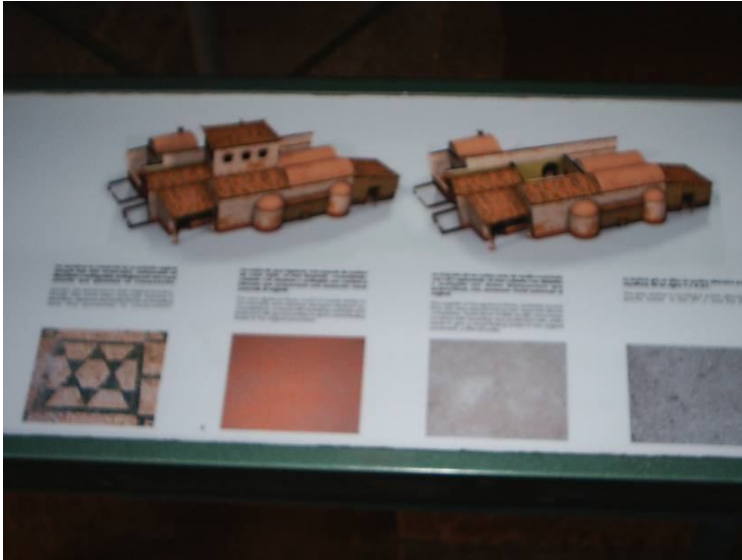


Foto 13

Con las herramientas utilizadas en el estudio de audiencias no podemos saber si el público ha notado esta deficiencia.

El nivel de lengua utilizado es razonablemente sencillo, destinado a público general aunque se utilicen algunos términos técnicos. La relación entre estética y mensaje es apropiada y las fotografías e imágenes se sitúan correctamente en relación con el texto. Quizás exceptuar los paneles P1, P2, P3 y P4 que contienen más cantidad de texto en tamaño más reducido lo que no facilita su lectura. Los P5 a P12 ofrecen en general imágenes del yacimiento en sí mismo aunque haya a veces imágenes de otros yacimientos sin que esto se indique lo que podría ser motivo de confusión para el lector. La información estaba en español a fecha de realización del estudio. Actualmente han sido realizadas traducciones al inglés de todos los paneles (implementadas sobre la nueva panelería) y al francés de los mismos textos pero en formato ficha de yacimiento/sala (terminadas recientemente por el que escribe estas letras).

Las vitrinas (V1 y V2, foto 11) contienen materiales descubiertos durante las excavaciones. Éstas se relacionan con los paneles P3 «Técnicas de construcción», y P4 «Materiales muebles». Las condiciones de conservación en las vitrinas no son quizás las ideales, están hechas de madera y vidrio y por tanto no son herméticas. Además carecen de cerradura de seguridad para proteger el material arqueológico. La iluminación no permite la correcta visión de los materiales y vendría bien algún sistema que permitiera identificar los objetos expuestos (foto 14). La valoración de las piezas y de la colección ha sido muy buena por parte del público. Al presentar al público las dos categorías juntas, sin posibilidad de diferenciar una de otra, tendemos a pensar que lo que se ha valorado realmente son los restos y mosaicos más que las piezas presentadas en las vitrinas.



Foto 14

Para que la comprensión de los restos sea más fácil, los gerentes han decidido reconstruir parcialmente algunos de ellos. Se trata de la sala abovedada, la sala de culto a Diana (foto 15), y las letrinas (foto 16). Mostrar un elemento reconstruido o reconstituido es siempre más eficaz que describirlo. En el caso de la sala de Diana, esta reconstrucción ayuda a comprender mejor la función de la escultura. De hecho, además del fragmento de la escultura, se encontró un fragmento de la columna lo que permitió que se pudiera hacer una reconstrucción fidedigna de la misma. No olvidemos en este sentido que el montaje ha sido uno de los aspectos que más ha gustado al público.





Fotos 15 y 16

Otro de los elementos que ayuda a visualizar las zonas arqueológicas es la utilización de materiales naturales (calcárea blanca, grava gris, ladrillo anaranjado, corteza de árbol), cuyo color ayuda a separar los diferentes sectores: el jardín, la sala abovedada, etc. Se trata de una solución práctica y simple que permite una exposición del yacimiento discreta y sin agresiones visuales de materiales artificiales (foto 17).



Foto 17

La museografía de la Casa de Hippolytus incluye también dos maquetas que reproducen el edificio. La primera muestra su planta según los resultados de las excavaciones arqueológicas, mientras que la segunda, al lado de la primera, es una reconstrucción del edificio (foto 18). Se encuentran ambas al principio del recorrido y constituyen un punto de referencia para los visitantes que pueden detenerse al principio y al final de la visita. Las maquetas, realizadas por los participantes de las escuelas taller, están cubiertas por una estructura de vidrio que las protege pero que a su vez impide tocarlas (por tanto también a los discapacitados visuales).



Foto 18

Una de las principales innovaciones de la musealización de la Casa cuando se inauguró fue la utilización de la realidad virtual como elemento de interpretación. Se pueden encontrar imágenes virtuales en los paneles y en el audiovisual *Complutum 313 d.C.*, que puede visionarse al principio o al final de la visita. El vídeo muestra reconstrucciones en 3D con cámaras o desde puntos de vista en rotación de 360°, con efectos de luces, sombras y transparencias. El relato gira alrededor de *Lucio Licinio Quieto*, personaje repertoriado en *Complutum* en el s. II d.C., aunque el escenario en el que se mueve es del s. IV d.C. (desfase que se avisa en el audiovisual). Su paseo virtual

por la ciudad nos muestra los edificios de la zona del foro, la basílica y la Casa de Hippolytus. Se presenta la ciudad desde un aspecto arquitectónico con comentarios de tipo político, histórico y social.

El audiovisual, a pesar de ser, tras los vestigios, el elemento mejor valorado por el público, presenta algunos problemas de estructura narrativa y de escenario. Las imágenes y el relato se suceden demasiado deprisa lo que entorpece la apropiación por parte del visitante. El relato en sí mismo queda un poco confuso, particularmente en lo relativo a los cambios cronológicos: la acción se desarrolla en un momento dado, pero el relato hace referencia a momentos pasados y futuros de la construcción de la ciudad y sus edificios. No hay tampoco un cuadro cronológico sencillo que ayude al visitante poco versado en historia romana a situarse en el momento descrito. Por último, y aunque el audiovisual aspira a presentar Complutum en el año 313 d.C., presenta poca información sobre los orígenes y formación de la ciudad y la que hay es escueta y difícil de aprehender.

En esta línea el yacimiento no parece estar en relación con la dinámica histórica de la ciudad de Alcalá, su formación y evolución, de ahí que sea más complicado que los visitantes, una buena parte de los cuales son habitantes de la ciudad, puedan integrar de una manera más completa el conjunto de la Casa, e identificarse con un patrimonio propio. A tenor de los resultados del estudio de audiencias vemos que los visitantes sí contemplan el pasado romano como una parte importante de su acervo cultural, considerándolo el origen de su historia y cultura. Aunque el grado de identidad hacia los vestigios es importante lo sitúan en niveles medios sintiéndose más identificados con la Universidad, Cervantes y las iglesias y conventos, es decir, con el Renacimiento y el Siglo de Oro, la época más emblemática de la ciudad.

No olvidemos sin embargo que la introducción de animaciones y reconstrucciones virtuales sirven de gran ayuda en la comprensión y recreación de edificios de los que sólo se conservan medio metro escaso de altura.

El yacimiento no presenta ningún marco particular que permita desarrollar una interpretación más empática que lleve al visitante a un grado mayor de identificación. La luz ilumina los vestigios arqueológicos, subrayando los mosaicos (foto 19), y los paneles y vitrinas tienen luz natural (la nueva panelería ya está equipada con luz

eléctrica integrada). La iluminación es básicamente neón y proyectores disimulados bajo elementos arquitectónicos o que penden del suelo de la pasarela. La iluminación general se hace a través de los muros a media altura que permiten la entrada de claridad a través de un enrejado metálico, también se cuenta con la luz del sol que atraviesa el tejado en una especie de disposición de placas superpuestas (foto 20).



Fotos 19 y 20

#### **7.4. Programas públicos y educativos, materiales didácticos y difusión**

El programa educativo de la Casa de Hippolytus se articula en torno a los siguientes ejes:

- Visita libre para el gran público en los horarios establecidos (de 10 a 14h de martes a viernes, de 10 a 14 h y de 16 a 19h sábados y domingos),
- Visitas guiadas programadas a horarios preestablecidos,
- Visitas guiadas gratuitas para grupos con reserva (escuelas y asociaciones esencialmente).

Se ha puesto en marcha un programa más específico de carácter intermitente que contiene las actividades siguientes:

- La Casa de Hippolytus es el escenario de representación de obras de teatro durante el festival de teatro clásico de la ciudad denominado *Clásicos en Alcalá*, una vez al año,
- Talleres y juegos para alumnos de primaria y secundaria,

- Una programación de obras de teatro y de marionetas los sábados y los domingos de primavera y otoño a cargo de un taller de empleo,
- Visitas teatralizadas a cargo de un taller de empleo,
- Programa « Viaje a Complutum », una visita guiada en autobús que parte del centro de la ciudad y que presenta el yacimiento. La duración es de una hora y tiene lugar todos los sábados, domingos y festivos del año,
- Exposiciones temporales sobre temas arqueológicos y de civilización.

Las visitas guiadas programadas están adaptadas al público según diferentes segmentos funcionales: público general, alumnos de primaria y secundaria, estudiantes universitarios, expertos y raramente empresas. Hay que hacer la reserva con antelación. Los guías son profesionales formados por el TEAR, también del exterior o bien el propio personal formador del TEAR. En cuanto a las visitas teatralizadas las hay bien para público escolar, bien para mayores, y las llevan a cabo profesionales formados también en el seno de los talleres de empleo especializados del TEAR (animación turística): la visita se hace acompañado de personajes de la antigüedad (reales o imaginarios) que van mostrando la Casa y van explicando los modos de vida, historia, usos y costumbres, etc, de los antiguos habitantes poniendo en relieve los vestigios y objetos hallados aderezándolos con una buena dosis de humor.

Las representaciones teatrales del festival de teatro clásico *Clásicos en Alcalá* se realizan sobre el mosaico del maestro Hippolytus. A pesar de la falta de espacio sobre la pasarela y la disposición de la estructura de la cubierta que reduce la visibilidad, los actores consiguen su espacio en un entorno próximo a los períodos y temas representados. El público que asiste parece bastante diverso (no hay estudios que permitan hacer un análisis más detallado).

Los programas didácticos y educativos se llevan a cabo en los talleres del TEAR o bien por empresas especializadas en el ámbito. Talleres de realización de mosaicos, de mitología, de técnicas arqueológicas o de animación turística se organizan en el TEAR de forma independiente o como complemento de una exposición temporal. Del mismo modo se han creado juegos para público escolar de primaria y secundaria con el objetivo de acercar ese mundo remoto de la antigüedad romana y esos vestigios parciales y a

veces inconexos que conforman la base de la investigación arqueológica tan difícil de interpretar en muchas ocasiones. Los juegos retoman la idea de algunos juegos romanos, adaptando algunos de ellos al objetivo del aprendizaje. Por ejemplo el «Circus Romano», que muestra las diferentes partes de un circo romano y las actividades que se desarrollaban en su interior.

La programación del teatro y de los títeres los sábados y domingos de primavera y otoño (2004) atrae al público infantil y sobre todo a las familias. La obra *Androcles y el león* es siempre muy bien acogida, los chavales incluso piden a sus padres volver al yacimiento para ver la obra de nuevo. Ésta se representa en una carpa dentro del recinto del jardín.

Con la intención de aproximar el yacimiento al centro de la ciudad se creó el programa «Viaje a Complutum», una visita guiada en autobús que parte del centro de Alcalá cada hora los fines de semana y festivos en dirección a la Casa. Durante el trayecto el guía introduce el marco histórico y geográfico del yacimiento y una vez en Hippolytus se hace la visita del sitio. Los resultados están siendo muy positivos a juzgar por la demanda.

Las exposiciones temporales son eventos que se han venido haciendo bianualmente incluso antes de la apertura del yacimiento pero que ahora están siendo anuales. Durante las excavaciones se exponían los hallazgos en salas habilitadas del TEAR. Tras la apertura de la Casa de Hippolytus y la del Museo Arqueológico Regional, estas salas fueron cerradas para organizar exposiciones de mayor envergadura en otras dependencias municipales en colaboración también con otros organismos. Ejemplos destacados son *Complutum: Roma en el interior de la Península Ibérica*, *Espartaco y otras estrellas del espectáculo*, *Complutum la ciudad de las ninfas*, o la última, *Civilización*, en conmemoración del bimilenario de la ciudad. Todas ellas, directa o indirectamente, tienen relación con las excavaciones. Se atrae así un público más diverso, gran público pero también expertos y amateurs.

Folleto: con la entrada se da al visitante un folleto sobre el *Parque arqueológico Ciudad Romana de Complutum*, en el que se explica la Casa con toda la información

práctica de accesos, horarios, etc, incluido el *Viaje a Complutum*. Hay igualmente folletos sobre las actividades del TEAR : exposiciones temporales con sus actividades asociadas (talleres, juegos, marionetas, visitas teatralizadas); las excavaciones, conservación y restauración del patrimonio arqueológico de Alcalá, conservación y restauración de mosaicos y por último las nuevas tecnologías aplicadas a la arqueología y su puesta en valor.

Kits didácticos: durante un cierto tiempo este servicio ha sido ofrecido por los responsables del yacimiento pero dada la escasa aceptación y el mal uso y trato de los mismos se ha suprimido.

Para las visitas teatralizadas hay un escenario con reproducciones de instrumentos y objetos del período en relación con las diferentes estancias del yacimiento.

Se ha diseñado recientemente un cómic adaptado al público infantil y juvenil que cuenta un día en la vida cotidiana en el *collegium*. Es el equipo gerente y el encargado de infografías y realidad virtual quién lo ha llevado a cabo y está ya presentado y disponible.

La **política de difusión** de los responsables está principalmente orientada hacia el público escolar, el más numeroso. Con el objetivo de atraer este segmento de público se puso en marcha una campaña de difusión por medio de folletos informativos sobre las visitas teatralizadas (Magia Atia). Estos folletos han sido enviados a todas las escuelas de primaria y de secundaria de Madrid y Alcalá. En total se han enviado 20.000 cartas. El éxito ha sido enorme y las reservas rápidamente se han colapsado. Un detalle interesante es que las visitas provenientes de Madrid han sido más numerosas que las de Alcalá, la ciudad donde está situado el yacimiento.

Para el público general hay 5 vías de difusión:

- Los folletos en los que se incluye toda la información relativa a los horarios, acceso, medios de transporte, así como una breve introducción del yacimiento y su época.

- Los carteles en la ciudad que, según los responsables, atraen más a los turistas que a los ciudadanos (no hay un estudio contrastable específico, lo que sí se ha estudiado es que la mitad de los visitantes de Hippolytus no son de Alcalá, sino de Madrid)
- Las oficinas de turismo y los puntos de información turística repartidos en el centro de la ciudad ofrecen información sobre el yacimiento y proponen el « Viaje a Complutum » como el modo más adecuado y fácil para visitar el sitio desde el centro de la ciudad. También se asocia la visita al « Tren de Cervantes », que lleva a los visitantes desde Madrid en una visita teatralizada en un tren antiguo que les transporta a los tiempos de Cervantes.
- Los anuncios y artículos en prensa que tienen la desventaja de ser publicados en los dos-tres periódicos locales cuyos lectores tienden a ser siempre los mismos con lo que el mensaje siempre llega al mismo perfil de público.
- Los anuncios de radio que tienen el mismo inconveniente que los anuncios en prensa. Los comunicados y las conferencias de prensa son el medio inmediato de llegar al público y a ellos sólo se recurre con motivo de la inauguración de exposiciones temporales.

Por último, la organización de los talleres didácticos, las visitas teatralizadas o el teatro de títeres atraen numerosos visitantes que, con el pretexto de llevar a los chavales a ver los títeres, hacen la visita del yacimiento. Además el TEAR realiza publicaciones periódicas de las exposiciones temporales y también de los trabajos desarrollados en los diferentes talleres que dirige.

### **La recepción y acogida de público**

Alrededor del edificio que protege los vestigios hay dos zonas con funciones diferentes. Accedemos a la primera atravesando una puerta abierta en el muro que circunda el recinto. Allí encontramos un pequeño parking con una capacidad de unos 10 turismos (los autocares se detienen fuera para dejar a los visitantes pero no pueden aparcar ahí). La segunda zona es un jardín, al oeste del edificio principal, reservada a las actividades educativas; encontramos ahí algunos restos arqueológicos conservados in situ pero que no han sido musealizados, que corresponden básicamente a un antiguo muro perimetral.



Todos los servicios destinados al público se encuentran en el edificio principal, en la parte norte, y son accesibles antes de comenzar la visita. Este espacio se divide en dos salas: una donde se encuentran los servicios, y otra, algo más grande, donde están la recepción, la tienda de recuerdos y la sala del audiovisual. Esta zona permite igualmente acoger a los grupos, particularmente en el invierno, para así no hacer los talleres fuera como en primavera y otoño. Una o dos personas se encargan de recibir a los grupos, hacerles la visita guiada y atenderles en sus necesidades.

## **7.5. La evaluación de audiencias y el impacto cultural de la Casa de Hippolytus**

### **7.5.1. Descripción de los resultados.**

Estudio realizado entre julio de 2004 y febrero de 2005.

Tarea coordinada por los responsables del TEAR en colaboración con el Laboratorio de Interpretación de la UAM.

**1. Cuestionario de expectativas.** Da una idea de lo que el visitante sabe y espera encontrar al visitar el enclave arqueológico.

Muestra: 30 cuestionarios realizados en el enclave de la Casa de Hippolytus.

Procedimiento: Los cuestionarios se realizan en el enclave antes de su visita.

Perfiles: En cuanto a la edad, el segmento más representado es el de 40-64 años (40%), seguido por el de 25-39 años (26,7%). Los licenciados suman un 40% de la muestra, seguido por personas con estudios secundarios (23,3%). En cuanto a la ocupación, las más representadas son los empleados y funcionarios (36,7%), seguida con un porcentaje significativamente menor, por los cuadros medios (16,7%), amas de casa (13,3%) y estudiantes (10%). Finalmente, en lo que respecta a la residencia, El 63,3% reside en Madrid, el 23,3% en Alcalá de Henares.

Definición de la tarea: Cuestionario de cuatro preguntas abiertas.

Pregunta.1. Objetivo de la visita.

El 46,7% dice que el objetivo de la visita es ver la Casa de Hippolytus. El 40%, una ruina o yacimiento romano. El 3,3%, Complutum o Alcalá de Henares. El 3,3%, mosaicos. El 3,3%, títeres. El 3,3% el antiguo colegio romano de Hippolytus.

#### P.2. Conocimientos previos de lo que va a visitar.

El 32,4% afirma que sabe poco o nada, el 17,6% que se trata de un colegio romano, el 5,9% que se trata de la casa de un romano, el 14,7%, que es un yacimiento romano, el 8,8%, que el nombre romano de Alcalá era Complutum, el 5,9% que fue un cementerio visigodo y el 8,7% otros (Relación con el mar de Tetis, zona muy calcárea y mosaicos sobre la historia del asentamiento).

#### P.3. Fuentes de información

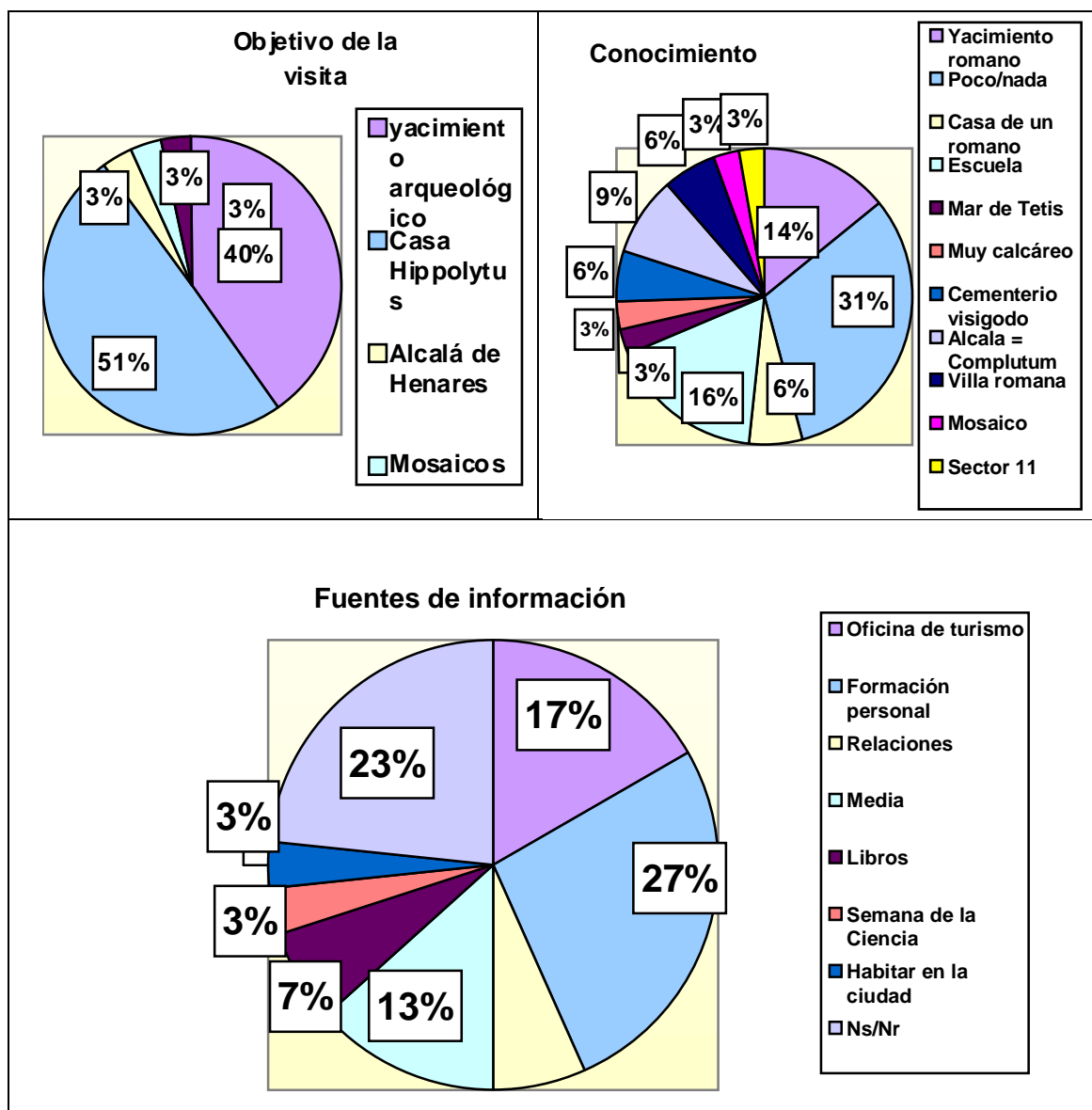
El 26,7% conoció el yacimiento en su clase de arte y/o historia. El 16,7% en la oficina de información y turismo. El 13,3%, en el periódico, radio, televisión y/o guías. El 6,7%, por conocidos y el mismo porcentaje mediante libros. El 3,3%, en las Jornadas de la Semana de la Ciencia y el mismo porcentaje, porque vive en la ciudad. El 23,3% no ha contestado.

#### P.4. Razones para una segunda visita.

El 60% no ha contestado (probablemente porque ésa es su primera visita). El 33,3% afirma que no lo había visitado antes. Sólo el 6,7% dice que vuelve para enseñar el yacimiento a amigos o familiares.

#### **Conclusiones:**

En general el objetivo de la visita es ver el yacimiento completo, aunque hay personas que tienen objetivos más específicos como los mosaicos o los títeres. El conocimiento más extendido es que el yacimiento es de época romana y que fue un colegio, por lo que podemos decir que existen ciertos conocimientos previos. De las fuentes de información destacan las clases de historia y arte y la oficina de información y turismo. Parece que realizar más de una visita es algo bastante excepcional y que el motivo principal para hacerla es enseñar el yacimiento a familiares y/o amigos.



**2. Cuestionario Autoadministrable.** Expresa el grado de satisfacción y la opinión del visitante sobre diferentes aspectos de la exposición.

Muestra: 159 cuestionarios realizados en el enclave arqueológico de Casa de Hippolytus

Procedimiento: Este cuestionario ha sido grapado a cada tipo de cuestionario realizado y se ha realizado tras la visita del enclave.

Perfiles: Edad: Mayoría de 40-64 años (36%), seguido del segmento 25-39 (23,9%). menores de 18, 18,2%, mayores de 65 años, 11,3%, 19-24 años 6,9%. Estudios: mayoría de licenciados (31,4%), seguido de estudios medios (23,3%), estudios primarios (16,4%), estudiantes universitarios (7,5%), y diplomados 4,4%. Ocupación: La mayoría

son empleados o funcionarios (32,7%), seguidos por los estudiantes 27%, jubilados (10,1%), amas de casa (8,2%), cuadros medios (5,7%), profesión liberal (3,1%). Residencia: El 50,9% reside en Madrid, el 38,4% en Alcalá, el 3,8% en el resto de España. Modo de la visita: Con más de dos personas parece ser el modo más utilizado (71,7%), dentro de este porcentaje podemos distinguir, a las personas que no han especificado con quien realizan la visita (30,2%), seguidas de aquellas que la realizan con amigos (20,1%), con alumnos y/o niños (15,1%) y con la familia, (6,3%). Un 16,4% realiza la visita con su pareja, acompañado de una persona, el 3,1% y solo el 7,5%.

Definición de tarea: Cuestionario donde el visitante expresa su grado de satisfacción sobre diversos aspectos de la exposición (opciones cerradas) y muestra sus preferencias dentro de la misma (preguntas abiertas y cerradas).

#### Grado de satisfacción de:

El grado de satisfacción de ciertos aspectos del yacimiento y de su musealización se han evaluado mediante una escala compuesta por los siguientes tipos de valoraciones: Muy mal (puntuación = 1); Mal (puntuación =2); Bien (puntuación = 3); Muy bien (puntuación = 4).

- Yacimiento en general: La media de los visitantes piensa que la exposición está **muy bien** (media = 3,59).
- Piezas y colección: La media de los visitantes opina que las piezas están **bien**. (media = 3,29) (1,3% perdidos).
- Montaje: La media de los encuestados afirma que el montaje está **muy bien** (13,18% perdidos) (media = 3,55).
- Audiovisual/Video: La media de piensa que el audiovisual está **bien** (media = 3,42)
- Textos e información escrita: La media opina que los textos están **bien** (media = 3,37) (6,9% perdidos).
- Áreas de descanso: La media opina que las áreas de descanso están **bien** (media = 3,13) (15,7% perdidos).
- Accesos, taquilla: La media afirma que los accesos están **bien** (media = 3,38) (8,2% perdidos)
- Precio: La media piensa que el precio está **muy bien** (media = 3,66) (22% perdidos).

- Horario: La media afirma que los horarios están **bien** (media = 3,45) (13,8% perdidos).
- Tienda: La media afirma que la tienda está **bien** (media = 3,22) (23,3% perdidos).

Índices de satisfacción más altos y más bajos:

La muestra parece destacar, el yacimiento en general, el montaje y el precio (es gratis). Aunque hay que tener en cuenta que este último, ha tenido el porcentaje de abstenciones más alto, lo que puede implicar que parte de la muestra no sabía como evaluarlo. Los menos valorados: el montaje, la tienda y las áreas de descanso.

#### P.1. ¿Qué le ha gustado más?

Por orden: Los mosaicos (42,8%), montaje / musealización (12,7%), las termas / baños (12%), todo en general 7,8%, los vestigios arqueológicos (6,6%), la explicación del guía (4,8%) y con un 1,8%, los carteles explicativos, el estanque, el jardín y otros (títeres, pasarela, vista, etc.).

#### P.2. ¿Qué ha echado en falta?

El 50,3% no ha contestado la pregunta. El 17,6% no echa en falta nada. El 13,8%, echa en falta más restos, piezas, pinturas, monedas, columnas... El 6,3% echa en falta más información, información interactiva, información en otros idiomas. El 5,7% echa en falta mayor infraestructura (más asientos en el audiovisual, más luz en las vitrinas, mayor amplitud del yacimiento...). El 1,9% echa en falta un café o un bar. El 1,3%, ver la tumba por dentro (quizás se esté haciendo referencia a las tumbas visigodas) y con el mismo porcentaje, restos de otras épocas (árabes, visigodos, celtíberos) y otros (reproducciones de la casa, poder acceder al jardín, guías etc.).

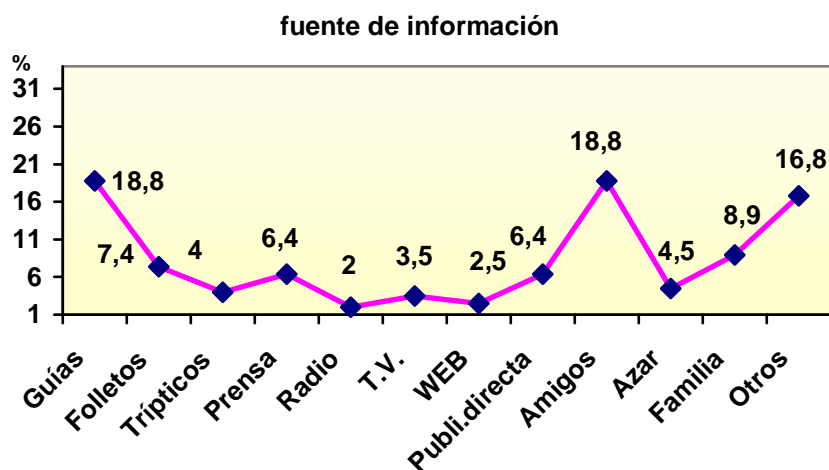
#### P.3. ¿Se ha sentido perdido?

Tan solo se ha sentido perdido el 3,8% de la muestra.

#### P.4. Fuentes de información

Las fuentes de información más utilizadas son las guías turísticas y la recomendación de los amigos (ambas con un 18,8%), el resto obtienen porcentajes muy

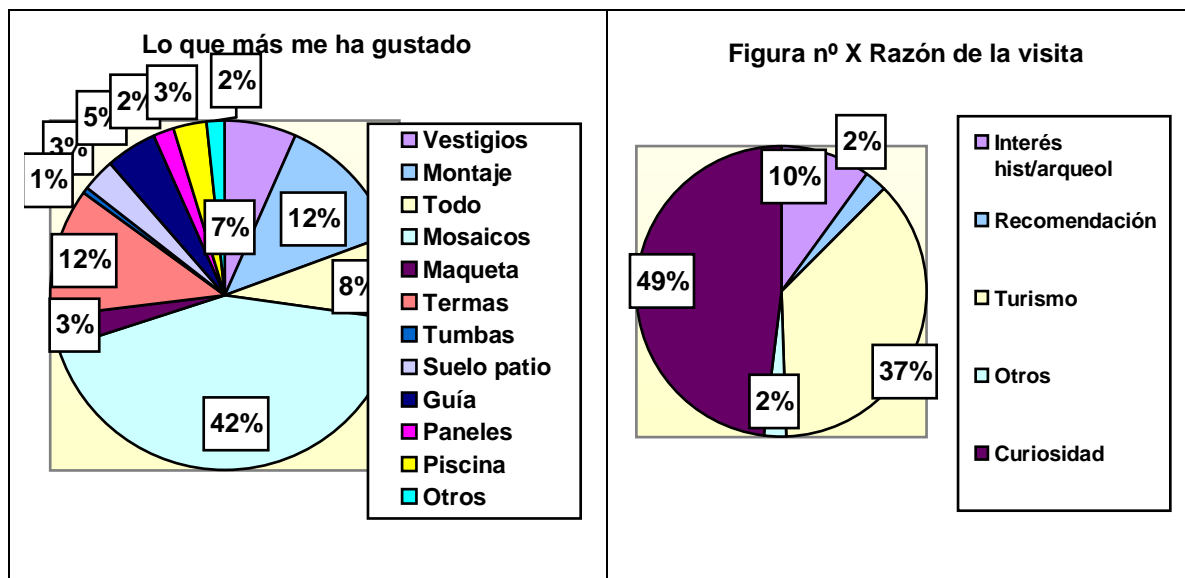
inferiores, la familia 8,9%, los carteles 7,4%, los artículos y la publicidad, 6,4% cada uno, por casualidad 4,5%, por los trípticos 4%, la televisión el 3,5%, la WEB el 2,5% y la radio el 2% y un 16,8% otros (colegio/universidad, 8,2%, Semana de la Ciencia 5%, libros 1,3%, trabajo, 0,6% y finalmente el 4,4% señalo la opción “otros” sin especificar.



Se pueden comparar estos resultados con los obtenidos en el cuestionario de expectativas (donde la muestra es mucho más pequeña): el 26,7% declara que sus conocimientos previos sobre el yacimiento los adquirió en clase de arte o de historia, el 16,7% en la oficina de información y turismo, el 13,3% mediante el periódico, radio, televisión y guías, el mismo porcentaje mediante libros, el 3,3% en la Semana de la Ciencia y el mismo porcentaje tienen conocimientos previos del yacimiento porque viven en Alcalá.

#### P.5. Razón de la visita.

El 40,9% argumenta como razón de la visita, un interés cultural general y/o curiosidad y/o turismo. El 15,1%, una excursión organizada, el 8,2%, un interés específico, histórico/arqueológico. El 6,3%, por la Semana de la Ciencia. El 4,4% conocer la ciudad y su historia. El 3,8% motivos profesionales o que lo vean los alumnos. Por recomendación, y otros (proximidad/tranquilidad) fueron razones dadas por un 1,9% cada uno. Finalmente el 0,6%, dieron como argumento enseñar a otros (el 23,3% perdidos).



P.6. Número de visitas.

1ª: 73,6%, 2ª: 8,8%, 3ª o más: 6,9% (el 10,7% perdidos)

P.7. Razones para repetir la visita.

El 85% no contesta a la pregunta, lo que es lógico ya que un 73,6% visitaba el yacimiento por primera vez. El 5%, vuelve para enseñárselo, bien a conocidos, bien a sus alumnos. El 4,4%, para completar por gusto. El 2,5%, Porque merece la pena, es completo y pedagógico. El 1,9% por otros motivos (interés profesional, tranquilidad). El 0,6% por una excursión.

P.8. Tipo de visita

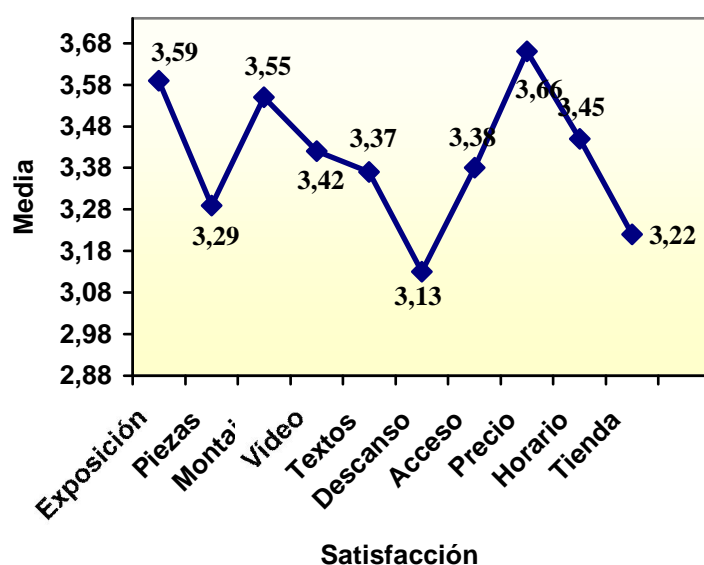
El 38,4% participa en una visita normal, el 31,4% en una visita guiada, el 3,8% en talleres y en vista guiada, el 3,1% en talleres para niños, el 1,3% en exposiciones temporales, con el mismo porcentaje aparecen personas que participaron en talleres, vistas guiadas y conferencias, y por último, un 0,6% participó en conferencias. (el 20% perdidos)

P.9. Actividades en las que participa el visitante.

El 78% no participa en otras actividades, el 18,9% ha visto los títeres, y el 2,5% afirma que ha participado en otras actividades sin especificar en cuales.

### Conclusiones:

La valoración de la exposición en general es muy buena. Resaltar aspectos como el precio (gratuito), los vestigios y la museografía. A la respuesta sobre lo que ha gustado más la mayoría responde que los mosaicos. Lo que menos las áreas de descanso y la tienda. La razón principal que motiva la visita es la curiosidad y hacer turismo. Las fuentes de información más utilizadas por ese orden han sido: las guías turísticas, los amigos, el azar, la familia, la prensa y por último la publicidad directa. Los visitantes no se han sentido perdidos durante la visita.



**3. Escala de valoración de yacimientos arqueológicos.** Expresa las referencias arqueológicas del visitante y el grado de satisfacción de la visita en comparación con esas referencias.

Muestra: 23 cuestionarios realizados en el enclave Casa de Hippolytus.

Procedimiento: realizados al concluir la visita.

Perfil: Edad: La mayoría se encuentra en el rango de edad que va desde 40 a 64 años (52,2%), seguido del segmento 25 a 39 (30,4%). A continuación el rango de 19 a 24 (8,7%), Menores de 18 años y mayores de 65 (4,3). (Perdidos 4,3%). Estudios: mayoría licenciados (47,8%), con estudios medios (30,2%) y estudiantes universitarios (13%). (Perdidos 8,7%). Ocupación: empleados o funcionarios (39%), estudiantes (21,7%), amas de casa (17,4%), jubilados (8,7%). Por último, cuadros medios y cuadros



superiores un (4,3%) cada uno. (Perdidos 4,3%). Residencia: Madrid (73,9%), Alcalá el (17,4%), España (8,7%).

Definición de tarea: Se trata de situar yacimientos arqueológicos que el visitante conoce en una escala de preferencia del 1 al 10 (donde 1 es la menor puntuación y 10 la mayor), explicando el porqué o porqués de esta puntuación, poniendo a su vez el yacimiento visitado en relación con los que conoce.

**La casa de Hippolytus** obtiene una puntuación media de 6,65.

Puntuaciones de la “Casa de Hippolytus” con las razones esgrimidas:

**10 puntos:**

La conservación/restauración (1 personas).

Completo/Amplio (1 persona).

Montaje/Musealización (1 persona).

**8 puntos:**

La conservación/restauración (3 personas).

Otros: Interesante/Único (1 persona).

Completo/Amplio (1 persona).

Incompleto/Pequeño (1 persona).

Mosaico (1 persona).

**7 puntos:**

La conservación/restauración (1 personas).

Completo/Amplio (1 persona).

Sin referencia con qué comparar (1 persona).

Otros: Interesante/Único (1 persona).

Montaje/Musealización (1 persona).

Pasarelas para no deteriorar el yacimiento (1 persona).

**3 puntos:**

La conservación/restauración (1 personas).

Incompleto/Pequeño (1 persona).

**1 punto:**

Incompleto/Pequeño (1 persona).

Aparte del yacimiento objeto de estudio, ya comentado, se han mencionado otros que enumeramos a continuación. Cuando solamente los ha nombrado un único sujeto se omite esta información:

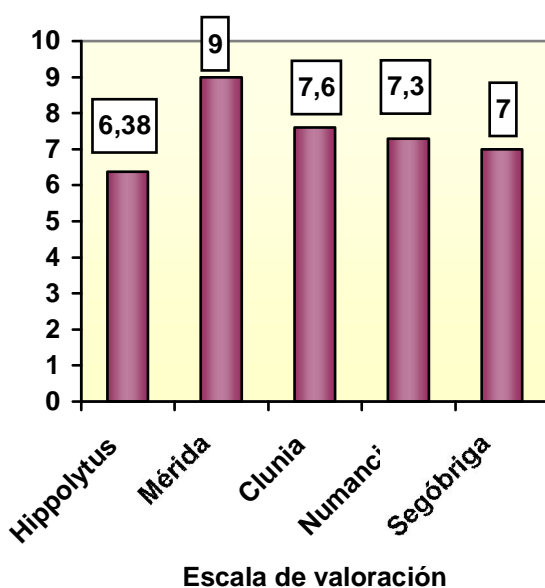
**Libisosa** (puesto nº 10), **Mérida** (5 personas en el puesto nº 10, 2 personas en el nº 9), **Clunia** (2 personas en el puesto nº 9 y una en el puesto nº 5), **Tarragona (Tarraco, la tarragona romana)** (2 personas en el puesto nº 9 y una en el puesto nº 8), **Ampurias** (puesto nº 8), **Carranque (Parque arqueológico de Carranque)** (puesto nº 8 y puesto nº 4), **Numancia** (2 personas en el puesto nº 8 y una en el puesto nº 6), **Pompeya** (puesto nº 7), **Segóbriga** (3 personas en el puesto nº 7), **Castro de Ceremeño** (puesto nº 6 y puesto nº 1), **Recópolis** (puesto nº 6), **Cartagena** (puesto nº 5), **Complutum** (puesto nº 5 y puesto nº 1), **Medina Azahara** (puesto nº 5), **Vascos** (puesto nº 4), **Villa del Val** (puesto nº 2), **Gijón** (puesto nº 1), **Anfiteatro de Mérida** (puesto nº 3).

Cabe destacar que aunque en la herramienta se especificaba que se enumeraran yacimientos arqueológicos también se añadieron los siguientes monumentos y lugares: **Dolmen de Azután** (puesto nº 10), **Sicilia** (puesto nº 10) (no se especificaba a qué yacimiento o monumento se hace referencia), **Dolmen de Trinones** (puesto nº 9), **Ítaca** (puesto nº 9 y puesto nº 6) (ocurre lo mismo que en el caso de Sicilia), **Dólmenes de Málaga** (puesto nº 2).

### **Conclusiones:**

Debemos tener en cuenta que en cada nivel de agrado, un alto porcentaje (entre el 57% y el 90%) no ha contestado, siendo mucho mayor el nivel de abstenciones en lo referido a las razones por las cuales se sitúa un yacimiento en un determinado nivel (entre un 82% y un 100%). Podemos considerar que, como media, Casa de Hippolytus ha sido valorado con un 6, 65.

Las razones más importantes para una valoración positiva han sido, en este orden: buena conservación y restauración, completo, buen montaje y musealización. Y la principal razón para una valoración negativa es que es incompleto y pequeño. Se tiene un conocimiento limitado de yacimientos arqueológicos y los argumentos así como el conocimiento de otros yacimientos es claramente muy limitado.



#### 4. Diferencial semántico. Mide las emociones suscitadas por la visita al yacimiento.

Muestra: 30 cuestionarios realizados en el enclave de Casa de Hippolytus

Procedimiento: Todos ellos administrados tras la visita del yacimiento.

Perfil: Edad: El segmento de edad más representado es el de 40-64 años (40%), seguido por el de menores de 18 años (33,3%), mayores de 65 años (13,3%) y por último, el intervalo de 25-39 años (10%). El 3,3% no contestó. Estudios: El mayor porcentaje corresponde a los licenciados (33,3%), seguido por personas con estudios primarios (26,7%) y por último, aquellos con estudios secundarios (16,7%). El 23,3% no contestó. Ocupación: El 33,3% son estudiantes, el 30%, empleados o funcionarios, 10% jubilados y el 3,3% amas de casa. Residencia: El 70% son de Alcalá, el 3,3% vive en Madrid y 6,7%, reside en el resto de España.

Definición de tarea: Se trata de una tarea donde se proponen al visitante 32 pares de adjetivos (antónimos) para que defina cual se aproxima más a la imagen que se ha formado del yacimiento que acaba de visitar. Los sujetos debían puntuar el yacimiento en una escala del uno al siete, donde uno es uno de los antónimos y siete es el otro.

##### Factor 1: Agradabilidad.

Los ítems que componen este primer factor son: animado-desanimado, divertido-aburrido, maravilloso-espantoso, acogedor- inhóspito, apacible-desapacible,

tranquilizante-amenazante, seguro-peligroso, duro-blando, personal impersonal, bonito-feo, bueno-malo, cercano-lejano y activo-pasivo, y obtienen, en una escala del uno al siete, una media de 2,66.

### Factor 2: Confortabilidad.

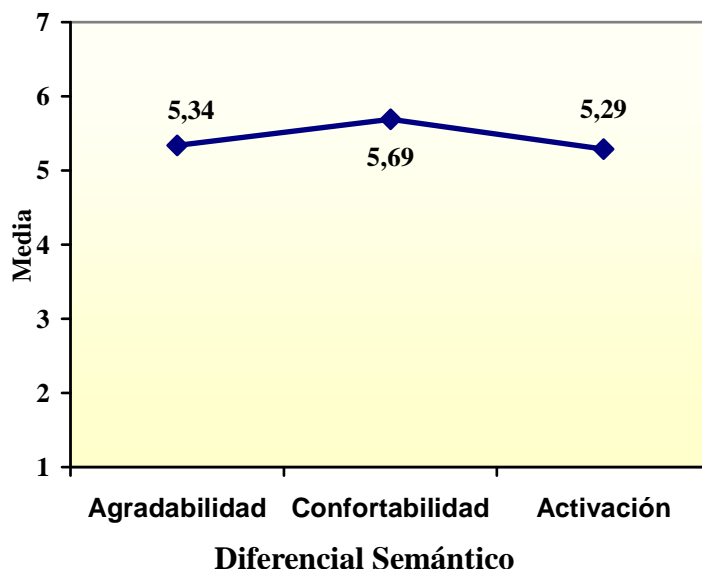
Los ítems que componen este segundo factor son: orden-desorden, tranquilo-intranquilo, confortable-incómodo, pacífico-belicoso, amistoso-hostil, seguro-inseguro, interesante-no interesante, sugestivo-desalentador y relajante-excitante obtienen, en la escala, anteriormente mencionada, una media de 2,31.

### Factor 3: Activación

Los ítems que componen este tercer factor son: alegre-triste, vivo-muerto, familiar-extraño y festivo serio y obtienen, en la escala, anteriormente mencionada, una media de 2,71.

### Conclusiones.

En términos generales podemos decir que la muestra considera el yacimiento de Casa de Hippolytus bastante agradable, bastante confortable y bastante activo en una curva parecida al resto de yacimientos estudiados pero con niveles algo superiores que en Roma y parecidos a los más altos de Vesunna y el Teatro de Caesaraugusta. La motivación y activación de emociones es, al igual que en todos los demás yacimientos, el factor más bajo.



**5. Cuestionario de adquisición de conocimientos.** Mide el grado de comprensión del mensaje científico así como el grado de aprendizaje tras la visita.

Muestra: 14 cuestionarios realizados en el enclave de Casa de Hippolytus

Procedimiento: Siete fueron administrados antes de la visita, y siete después.

Perfil: No figura.

Definición de la tarea: 20 preguntas cerradas (cuatro opciones a elegir una) sobre los contenidos del enclave arqueológico, la civilización romana en general y la metodología de la excavación arqueológica en particular.

La media de respuestas acertadas antes de la visita es de 14 sobre 20 y tras la visita es de 19, con lo que se confirma la hipótesis de que se aprenden nuevos conocimientos tras la visita del enclave. Los resultados encontrados en algunas preguntas nos pueden indicar el nivel de impacto de ciertos contenidos en la muestra:

- Las preguntas 13 (“**Las termas son...**”) y 19 (“**La Villa de Hippolytus se situaba a las afueras de la ciudad de...**”), han sido acertadas por la totalidad de la muestra, antes y después de la visita, lo que puede significar que su nivel de dificultad es demasiado bajo.
- La pregunta 10 (“**La lámparas de cerámica se fabricaban...**”) ha sido la que ha obtenido mayor diferencia entre el número de personas que han acertado antes y después de la visita (50% y 100%, respectivamente), lo que puede indicar que ese aspecto está muy bien contemplado en la visita.

Además de las anteriores cuestiones, merece la pena mirar con detalle ciertas preguntas “clave”:

- En la pregunta 1 (“**La Villa de Hippolytus es...**”), antes de la visita, el 85,71% de la muestra elige la respuesta correcta (“La sede de una asociación de jóvenes acomodados”) y el 14,29% opina que es una “Casa privada”. Después de la visita toda la muestra señala la respuesta acertada.
- En la pregunta 12 (“**Los romanos se aprovisionaban de agua por medio de...**”), antes de la visita el 57,14% elige la respuesta correcta (“Una red de acueductos, sifones y conducciones de plomo”), un 14,29% responde “Una red de alcantarillado” y el mismo porcentaje “una red de tuberías de cerámica”.

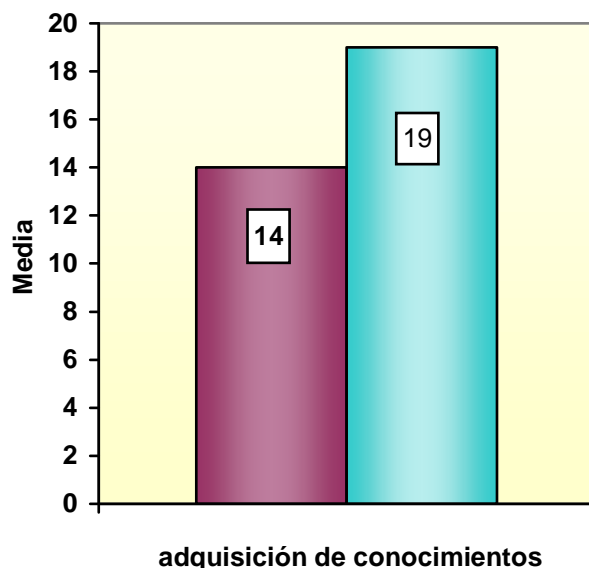
Después de la visita el 85,71% da la respuesta correcta y el 14,29% responde “Una red de alcantarillado”.

- En la pregunta 14 (“**Las termas consistían básicamente en**”), antes y después de la visita el 85,71% elige la respuesta correcta (“Sala caliente, templada y fría”) y el otro 14,29% elige “Sala caliente y fría”.
- En la pregunta 15 (“**La basílica era...**”), antes de la visita el 57,14% da la respuesta correcta (“un edificio donde se impartía justicia y se cerraban transacciones comerciales”), el 28,57% piensa que es “Un lugar de culto”. Después de la visita el 100% de la muestra da la respuesta correcta.
- En la pregunta 16 (“**Las exedras del jardín de la Casa de Hippolytus servían para :**”), antes de la visita el 57,14% responde de forma adecuada (“Recibir lecciones de los maestros”), un 14,29% contesta que es una sala de lectura y el mismo porcentaje elige la opción que decía “Tomar el sol”. Después de la visita toda la muestra elige la opción correcta.
- En la pregunta 17 (“**Los jóvenes que allí acudían lo hacían para...**”), antes de la visita, el 71,43% elige la respuesta correcta (“Educar el cuerpo y la mente”) y el 28,57% no contesta. Después de la visita el 100% de la muestra elige la respuesta correcta
- En las preguntas que versan sobre la metodología arqueológica es curioso observar que la pregunta dos (“**En la excavación arqueológica...**”, que trata sobre la estratigrafía) ha sido la que menos aciertos ha tenido, aunque después de la visita se ha contestado mejor que antes (71,43% frente a 40%). Sin embargo, en la pregunta 3 (“**Durante la excavación arqueológica...**”, que trata sobre la destrucción de la estratigrafía durante la excavación) un alto porcentaje, tanto antes como después, la ha contestado correctamente (83,33% y 100% respectivamente).

### **Conclusiones:**

Las diferencias entre el porcentaje de preguntas acertadas antes y después de la visita son considerablemente altas, siendo mayores las obtenidas después de la visita. Sin embargo, ha habido dos preguntas que han sido acertadas por la totalidad de la muestra, antes y después, lo que nos indica que estas preguntas no nos sirven para evaluar si se adquieren unos determinados conocimientos en el yacimiento. También

vemos que hay preguntas que nos permiten discriminar muy bien qué contenidos se transmiten mejor en el yacimiento, lo que nos señala qué aspectos de éste están funcionando bien, esto nos permite poner más esfuerzo en mejorar otros aspectos que puedan tener resultados más flojos en esta herramienta.



**6. Cuestionario de integración en la ciudad** (mide la legibilidad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales).

Muestra: 25 cuestionarios realizados tanto en público de ciudad como en el del enclave arqueológico.

Procedimiento: 15 cuestionarios se realizan en ciudad y 10 en el yacimiento.

Perfiles: Simplemente comentar que la muestra ha sido diversificada desde el punto de vista de la edad. En cuanto a la formación, existe una mayoría de personas licenciadas (44%) y con estudios secundarios (24%). En lo que se refiere a la ocupación, el 40% son empleados y funcionarios. En cuanto a la residencia, el mayor porcentaje de la muestra vive en Alcalá de Henares, por detrás, con un porcentaje notablemente más reducido, se situarían los residentes en Madrid y en un porcentaje poco significativo, los residentes en el resto de España. Cabe destacar que no aparece ningún sujeto que resida fuera de la misma. La mayoría de las personas a las que se les pasó el cuestionario en la ciudad (Alcalá de Henares) residían en la misma, 92,9%, (siendo de Madrid el 7,1%) y de las

que se les pasó en el yacimiento el 44% eran de Alcalá, el mismo porcentaje eran de Madrid y el 11% del resto de España.

#### Definición de tarea

Nueve preguntas abiertas sobre diversos aspectos de la integración urbana del enclave arqueológico.

#### Conocen y/o han visitado el yacimiento.

El total de la muestra, afirma conocer el yacimiento, y un 33% de los sujetos de los que se les pasó el cuestionario en ciudad no lo han visitado nunca.

#### Pregunta.1. Señalización.

El 40% piensa que el yacimiento está bien señalizado (33,3% en ciudad, 50% en yacimiento), 48% que no lo está, el 30%, en el yacimiento, no sabe o no contesta.

#### P.2. Integración en oferta cultural.

El 52% piensa que el yacimiento está bien integrado en la oferta cultural de la ciudad (60% en yacimiento y el 46,67% en ciudad). Cabe destacar que mientras en ciudad un 46,67% ha afirmado que no se integra, nadie en el yacimiento es de la misma opinión, y que mientras que en el yacimiento ha habido un 40% que no sabe no contesta, en ciudad solo ha habido un 6,67%.

El hecho de que la gente conteste menos en el yacimiento, es un hecho curioso, ya que en teoría tendrían la información más accesible puesto que contestan en el mismo enclave, mientras que los de ciudad tienen que recordar esa información. Esto puede deberse a que contestar en el enclave entrañe un efecto de deseabilidad social.

#### P.3. Contribución al bienestar de los vecinos y la ciudad.

El 60% piensa que la apertura del yacimiento ha reportado mayores ingresos y mejoras urbanísticas para la ciudad gracias al turismo (siendo el mismo porcentaje tanto para ciudad como para yacimiento). Un reducido 16% no piensa que los yacimientos hayan reportado ningún tipo de bienestar a los habitantes (26% de las personas encuestadas en la ciudad). Finalmente un 24% no sabe o no contesta (40% en yacimiento y 13,3% en ciudad).



Este último dato puede deberse a que al predominar los sujetos foráneos en la muestra del yacimiento, realmente no se hagan una idea de si el bienestar económico aumenta o no y prefieren no contestar.

#### P.4. Identidad

El 68% se identifica con los vestigios y lo que representan (66,6% en ciudad y 70% yacimiento) y un 20% piensan que son algo ajeno (33,3% en yacimiento y 0% en ciudad).

Es llamativo que el porcentaje que se identifica con los vestigios sea mayor en el yacimiento que en la ciudad, ya que en el yacimiento, un 55,5% no reside en Alcalá y en la ciudad, es el 7,1%. Sería más lógico que las personas que habitan en Alcalá se identificasen más con el yacimiento que los turistas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que han sido entrevistados más sujetos en ciudad que en yacimiento lo que puede influenciar los resultados.

#### P.5. Criterios de selección para la conservación de yacimientos arqueológicos.

El 20% de las respuestas hace referencia a la conservación de todos los vestigios que se encuentren, (dándose el mismo porcentaje, tanto en la ciudad, como en el yacimiento), el 13% se refiere a la conservación de aquellos vestigios más representativos, relacionados con la historia de la ciudad, (en ciudad 15% y en yacimiento 10%), el 10% alude a la conservación sólo de aquellos integrados en el recorrido cultural (argumento que solo aparece en ciudad, 15%) y por último el 6,7% hace referencia a la preservación sólo aquellos que aporten diversidad al patrimonio (argumento que solo aparece en ciudad, 10%). El 50% del total de la muestra no se pronuncia, aumentando dicho porcentaje para los sujetos del yacimiento (70%) y siendo similar para los de la ciudad (40%).

Según estos últimos datos referentes a las abstenciones, podemos plantear que la mayor parte de la gente no tiene criterios según los cuales se debe conservar, o no, un yacimiento. Se plantean más criterios en la ciudad, lo que puede deberse a que la muestra es algo mayor (5 personas más) o que al ser en su mayoría (92,9%) residentes en la ciudad, se hayan planteado este tipo de cuestiones más que aquellos que sólo la visitan.

#### P.6. Yacimientos como puntos de referencia

Un 40% piensa que sí lo son, un 36% que no, y un 24% no se pronuncia. Sin embargo, si analizamos los resultados desglosándolos en ciudad y yacimiento encontramos diferencias muy significativas. En la ciudad un 53% considera que no es un punto de referencia mientras que en el yacimiento es un 10%. Los porcentajes a favor del yacimiento como punto de referencia son de 46,67% en ciudad y 30% en yacimiento. Finalmente mientras en la ciudad no se produce ninguna abstención, en el yacimiento son el 60%.

Por lo tanto, la mayor parte de los que responden piensan que el yacimiento es un punto de referencia, sin embargo, un alto porcentaje de las personas consultadas en ciudad opinan lo contrario y la gran mayoría de las personas consultadas en el yacimiento no contestan.

#### P.7 Cubiertas: Integración estética

El 28% piensa que se integran en su entorno, el 4% que, además de integrarse es más funcional, el 20%, que no se integra, 4% piensa que no se integran, pero que es funcional y el 44% no sabe o no contesta.

Cuando analizamos los resultados según las respuestas dadas en la ciudad o el yacimiento vemos que, mientras que en el yacimiento el 50% ha dicho que sí se integran (el 10% afirma que además de integrarse, es más funcional), en la ciudad, sólo un 20% es de la misma opinión, sin embargo, el 40% opina que no se integra (el 6,6% afirma que a pesar de no integrarse es funcional) sin que haya nadie de la misma opinión en el yacimiento.

Así pues, el rechazo es mayor en los cuestionarios realizados en ciudad (40%), mientras que en los de los yacimientos la percepción de integración es mayor (50%).

#### P.8 Cubiertas: Prefieren antes o después

El 24% de los sujetos afirman, bien que no conocían el aspecto anterior de las cubiertas, bien que no lo recuerdan, lo que se une a un 40% de abstenciones. Esto hace que los porcentajes de las personas que responden a la pregunta se vean muy disminuidos, no siendo comparables con la pregunta anterior. El 8% prefería las cubiertas en su forma original y el 28% las prefieren en su forma actual (el 8% de ese 28% afirma que es más accesible).

Así en el yacimiento el 20% las prefiere después y el 80% no contesta (30% no se acuerda o no lo conocía y el 50% no sabe o no contesta). En la ciudad el 33,3% las prefieren después, mientras que el 13,3% prefería las originales. El 53% no contesta (20% no se acuerda o no lo conocía y el 33,3% no sabe o no contesta). Por lo tanto: Es lógico que en el yacimiento haya un porcentaje mayor de personas que no lo conocían o que no recuerdan el aspecto de la cubierta antes de la reforma, ya que hay más turistas. Según los datos, no podemos saber si la gente que prefiere el aspecto después lo hace por su estética o porque es más funcional o accesible.

#### P.9. Ordenación urbana.

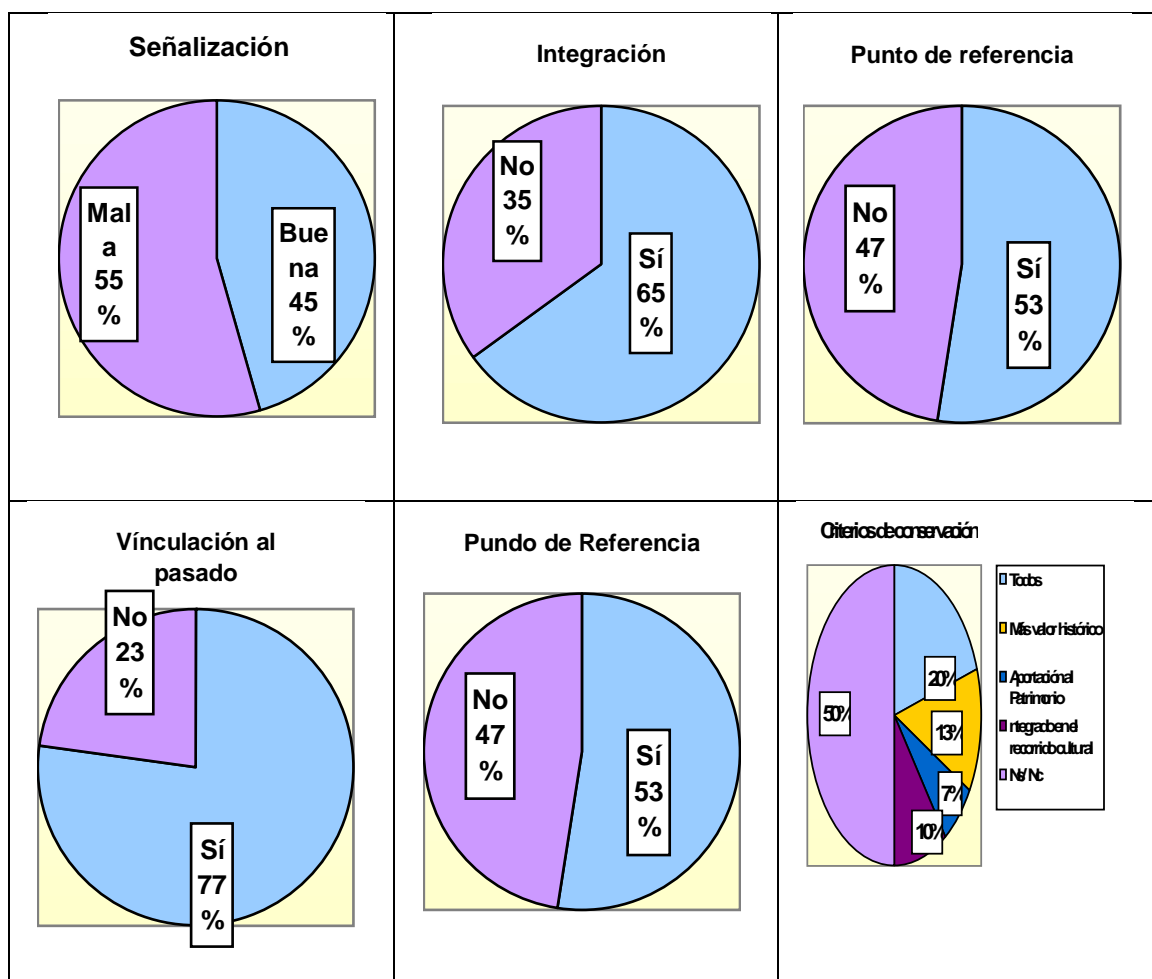
El 40% piensa que la ordenación urbana no ha sido modificada tras la apertura de los yacimientos (30% en yacimiento y 46,6 en ciudad), de este 40%, el 28% piensa que la ordenación actual es adecuada y que es indiferentes tanto para peatones como para conductores (40% ciudad y 10% en yacimiento) y el 4% piensa que debería cambiar (6,6% en ciudad). Un 4% piensa que se ha modificado para bien, sobre todo para los peatones (6,6% en ciudad). El 56% no sabe o no contesta (70% en yacimiento y 46,6 en ciudad).

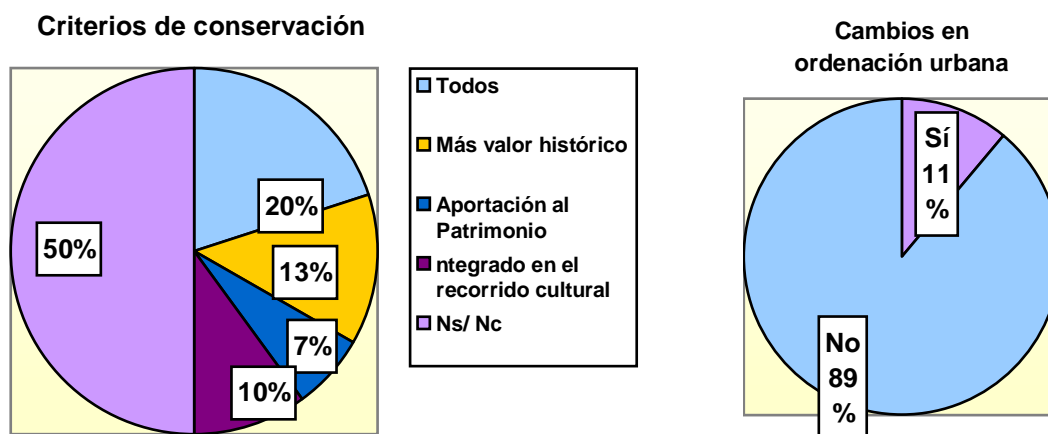
#### Conclusiones:

En primer lugar, en el yacimiento se observa una tendencia, bien a evaluar de forma positiva los aspectos sobre los que se preguntan, bien a no contestar. Mientras que en ciudad aunque las abstenciones son abundantes, siempre aparecen en menor medida que el yacimiento. Además, las opiniones negativas aparecen en mayor porcentaje que en el yacimiento, por lo que parece que existe un sesgo por el hecho de contestar en el yacimiento.

Encontramos que los turistas solo son representados por el 24% de la muestra, esto se debe a que el cuestionario fue realizado en la estación invernal. Por otros estudios de público sabemos que para calcular la afluencia turística debemos distribuir los cuestionarios de manera proporcional en todas las estaciones del año, lo cual es incompatible con los tempos del presente estudio, por lo tanto, con los datos que tenemos no podemos saber si el hecho de ser turista o natural de Alcalá, tiene algún efecto sobre las respuestas. La señalización, en términos generales, es evaluada como buena en el yacimiento y como mala en la ciudad. En el yacimiento la mayoría opina

que está bien integrado en la oferta cultural, pero en la ciudad hay división de opiniones. Parece ser que la percepción general ha sido que el yacimiento contribuye positivamente al bienestar económico y cultural de los vecinos y de la ciudad. Existe una razonable identificación hacia el patrimonio arqueológico. Las personas consultadas, en su mayoría, no opinan acerca de los criterios de conservación de los yacimientos, y cuando lo hacen, parecen decantarse por un criterio conservacionista. En la ciudad es un punto de referencia medio, y en el yacimiento no parece considerarse como tal. En la ciudad la mayoría piensa que las cubiertas no se integran en el conjunto estético de Alcalá, mientras que en el yacimiento son de la opinión contraria, sin embargo, en ambos lugares existe la opinión de que actualmente es más funcional. Teniendo en cuenta que un amplio porcentaje no ha contestado y que otro no recuerda o no conocía el enclave antes de su reforma, parece que se prefiere el resultado posterior a la misma. Por último, la percepción general ha sido que la ordenación urbana no ha cambiado, que no debería ser cambiada y que esta opinión no varía ni siendo conductor, ni peatón.





**7. Escala de preferencia:** mide el grado de identidad hacia los vestigios en relación con los otros elementos patrimoniales de la ciudad.

Muestra: 31 cuestionarios realizados tanto en público de ciudad como en el del enclave arqueológico.

Procedimiento: 15 cuestionarios se realizan en ciudad y 16 en yacimiento.

Perfiles: En cuanto a la edad, la mayoría se encuentra en el intervalo que va desde los 19-24 años de edad (48,4%). Por lo que se refiere a los estudios, casi el 55%, tiene estudios secundarios. En lo que la ocupación se refiere, algo más del 50% son estudiantes y el 32,3 son empleados o funcionarios. En cuanto a la residencia, la mayoría son vecinos de Alcalá de Henares, tanto en ciudad (71,43%), como en yacimiento (81,25%), siendo el resto de las personas consultadas residentes en Madrid.

Definición de tarea. Se proponen 9 monumentos representados en fotografías que se tienen que numerar del 1 al 9 en orden de importancia y a continuación explicación del porqué de la puntuación del número 1 y del enclave arqueológico.

La Universidad Cisneriana, según la muestra total, ha obtenido una puntuación media de 2,74 (recordemos que a menor puntuación mayor importancia), siendo en el caso de la ciudad de 2 y en el del yacimiento 4.

La Casa de Hippolytus ha obtenido para toda la muestra una puntuación media de 4,06, sin embargo, hay una diferencia notable entre las personas que han respondido en ciudad y yacimiento, ya que como media obtiene una puntuación de 6 y 3 respectivamente. De nuevo encontramos una tendencia a valorar de forma positiva el yacimiento por las personas que son consultadas en este lugar.

A continuación, las más valoradas serían la Casa de Cervantes (puntuación media de 4,35), la Catedral Magistral (puntuación media de 4,45) y la Calle Mayor (puntuación media de 4,85). Con una media de 5,29 se sitúa el Paraninfo.

El Palacio Arzobispal y el Monasterio de San Bernardo con una media de 6,03 y 6,10 respectivamente. Por último, tenemos a San Felipe Neri, con una puntuación media de 7,13. No existen diferencias apreciables en estos últimos casos entre las medias obtenidas en la ciudad y el yacimiento.

Los porqués (mencionados en orden de importancia) presentados para situar un monumento en el primer lugar son:

- Universidad Cisneriana: por ser un símbolo de Alcalá de Henares.
- Casa de Hippolytus: por su interés histórico y arqueológico.
- Catedral Magistral: 1 por su historia y 2 por ser un símbolo patrimonial y artístico.
- Calle Mayor: Por ser origen de la ciudad.
- Casa de Cervantes: Por su valor artístico-simbólico.

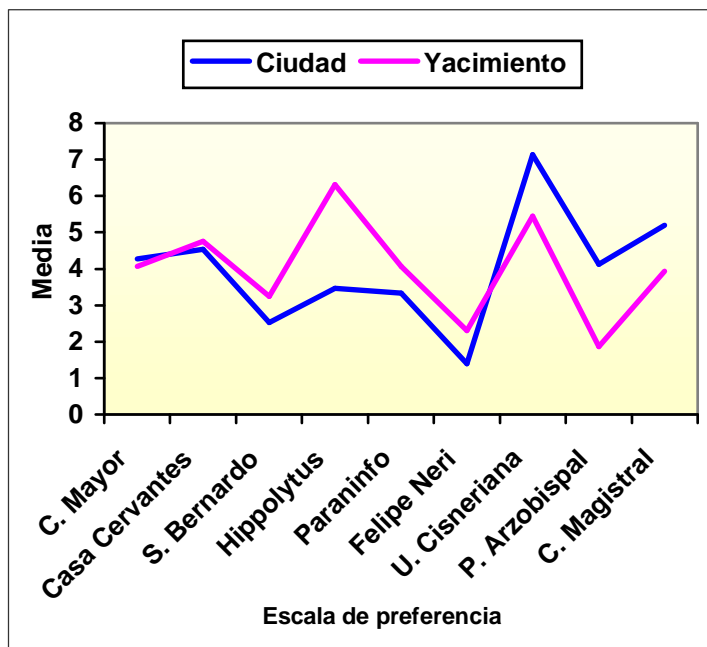
Las razones para las puntuaciones más bajas de Casa de Hippolytus son, que no se conoce y es menos importante que otros monumentos de la ciudad.

### **Conclusiones:**

El monumento que como término medio se considera más representativo de Alcalá es la Universidad Cisneriana, por ser percibido como un símbolo de identidad, aunque consigue una puntuación más alta entre las personas consultadas en la ciudad, que las consultadas en yacimiento.

Un resultado curioso es el hecho de que en el yacimiento se haya situado la Casa de Hippolytus en el segundo lugar y en ciudad en el séptimo. Volvemos a ver aquí una tendencia a evaluar mejor el yacimiento cuando la gente se encuentra en él (ver gráfico).

La principal razón argumentada para su buena puntuación es su interés histórico, arqueológico y artístico y para puntuarla peor, que no se conoce y que es menos importante que otros monumentos de la ciudad.



**8. Registro de identidad cultural.** Mide el grado de identidad con ciertos períodos y entidades culturales y expectativas hacia los yacimientos.

Muestra: 28 cuestionarios realizados tanto en público de ciudad como en el del enclave arqueológico.

Procedimiento: 15 cuestionarios se realizan en ciudad y 13 en yacimiento.

Perfiles: La muestra ha sido diversificada desde el punto de vista de la edad, la formación y la ocupación, teniendo en cuenta, que no aparece nadie dedicado a cuadros superiores. En cuanto a la residencia, un 46,4% son vecinos de Alcalá de Henares, el 42,9% residen en Madrid y el 10,7% son perdidos. En el yacimiento el 83,3% son de Madrid y en la ciudad, el 84,6% reside en Alcalá de Henares.

Definición de tarea. Una primera parte donde el visitante posiciona su grado de identidad hacia seis períodos o entidades culturales de la ciudad en una escala del 1 al 10 y donde además argumenta su posicionamiento. Una segunda parte con 5 preguntas abiertas sobre la relevancia de los yacimientos en el universo del visitante.

### Conocen y/o han visitado los yacimientos

El 85,7% conoce el yacimiento, (el 84,65% en ciudad y el 100% en yacimiento) y el 64,3% lo ha visitado (el 38,46% en ciudad y el 100% en yacimiento).

### Grado de identidad con:

- La Universidad: La media de la muestra considera la universidad como muy relevante (Media =8,96) en la imagen que tienen de la ciudad. No se observan diferencias en ciudad y yacimiento. Las principales razones que se han dado para considerarle como el monumento más relevante han sido: Su valor histórico-cultural (28,6%) y su importancia como símbolo de la identidad socio-cultural de la ciudad (21,4%). Otra razón con menor relevancia que las anteriores es su papel en la educación e investigación (7,1%). El 42,9 % no se pronuncia.
- El pasado romano también se considera como relevante o muy relevante pero en un puesto inferior a la universidad (Media =7,44). Las razones por las que se consideraba relevante han sido, por que forman parte de la historia de la ciudad (10,7%), por que son un símbolo de su identidad (10,7%), por tratarse del primer asentamiento en la ciudad (10,7%) y por su posición estratégica (3,6%). El motivo por el que se le ha considerado menos relevante es porque lo perciben como poco conocido o significativo (10,7%). Los que no se pronuncian suman un 53,6%.
- Al igual que la Universidad, el Quijote es percibido como muy representativo de la imagen de la ciudad (Media =8,48). Una parte significativa de la muestra argumenta que ha sido un medio para dar a conocer la ciudad (28,6%). Otras razones utilizadas han sido, por orden de importancia, motivos histórico-culturales (10,7%), por ser un símbolo de identidad (7,1%) y por el recorrido sobre Cervantes (2,8%). Los que no se pronuncian suman un 50%.
- En cuanto a las iglesias y conventos, también son consideradas como relevantes (Media = 7,67). La principal razón es su abundancia y la riqueza cultural que eso conlleva (39,3%). En menor medida se ha mencionado su valor histórico (7,1%). Por último, cabe destacar, aunque su porcentaje es muy inferior a las anteriores, la única razón dada por la que se les puntuaba menos que a otros monumentos, según la cual, aunque son importantes, no se les da suficiente importancia (3,6%). El 50% no se pronuncia.



- La guerra napoleónica es la peor valorada por la muestra total (Mediana =4,5), considerándosela no muy relevante. El 14,3% manifiesta abiertamente que ignora su relación con Alcalá. Un porcentaje menor lo considera como un período poco significativo (10,7%). El 7,1%, lo considera importante para la historia. Por último, se considera que existen pocos vestigios (3,6%). El 64,3% no se pronuncia.
- El paisaje del Henares es percibido como relevante (Media = 6,08). La razón que se ha argumentado para darle altas puntuaciones ha sido su belleza (7,1%) y para darle bajas puntuaciones, que es poco significativo (7,1%) y que está poco cuidado (7,1%). Sin embargo ha habido una respuesta mixta que incluye su riqueza cultural y su escaso cuidado (7,1%). Los que no se pronuncian suman un 71,4%

#### P.1. Prefiere la visita del enclave arqueológico a otros monumentos

Parece que un 42,8% ha preferido visitar el enclave a otros monumentos. Entre los motivos encontramos los siguientes: A un 14,3% le parece bonito y/o interesante, un 7,1% ya conocía los monumentos, otro 7,1% había visitado el yacimiento con motivo de la Semana de la Ciencia, el 3,6% por su accesibilidad, y el mismo porcentaje por turismo. Un 7,1% argumenta como motivo el hecho de vivir en la ciudad y las personas que dieron esta respuesta fueron consultadas en la ciudad. Es difícil saber si realmente prefieren la visita al enclave porque son de la ciudad (¿se identifican culturalmente más con los yacimientos que con el resto de monumentos?) o si realmente no entendieron la pregunta.

El 21,4%, no contestó a la pregunta. El 28,6% no había visitado el yacimiento y el 7,1% no mostraba ninguna preferencia.

#### P.2. Prefiere la visita a otros monumentos

El 60,7 ha preferido visitar otros monumentos. La razón más extendida ha sido su mayor interés e importancia (35,7%), y a continuación con menores porcentajes aparecen las siguientes: son más céntricos y accesibles (10,7%), no conocía la ubicación del yacimiento (7,1%), vivo en la ciudad (3,6%). Esta última respuesta, tal vez tenga que ver con la distancia a la que se encuentra el yacimiento del centro de la ciudad.

El 39,3% no ha respondido a la pregunta y el 3,6%, no ha tenido ocasión de visitar los monumentos (personas consultadas en yacimiento, presumiblemente turistas)

P.3. Está bien conservar los vestigios.

- Al 3,6% les parece bien sin más.
- El 42,9% les parece bien por la conservación histórico-cultural.
- Al 14,3% proponen como solución el cambio de ubicación del complejo.
- El 17,9% piensa que merece la pena.
- El 3,6% opina que aumenta la importancia de Alcalá.
- El 17,9% no ha contestado.
- El 3,6% le pareció mal porque supone una falta de planificación.

P.4. Son importantes para la historia de la ciudad.

- El 50% piensa que el yacimiento representa el origen histórico y sociocultural de la ciudad.
- El 7,1% piensa que es importante porque es el primer asentamiento relevante en la ciudad.
- El 3,6%, dice que nos permite entender los elementos socioculturales actuales.
- El 3,6% argumenta que se trata de una fuente de preservación de la identidad.
- El 3,6% piensa que no es fundamental para entender la historia.
- El 32,1% no ha contestado.

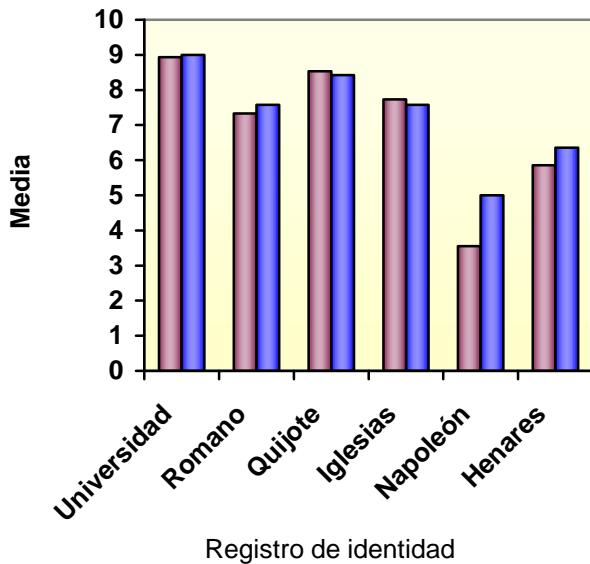
P.5. No son especialmente relevantes para la historia de la ciudad.

- El 3,6% opina que otros son más representativos.

**Conclusiones:**

La valoración de los períodos es muy positiva en general (salvo la Guerra Napoleónica y el paisaje del río Henares), especialmente la Universidad Cisneriana, el Quijote, las iglesias y conventos, seguidos por el pasado romano. Esta valoración tiende a ser muy similar entre el público del enclave arqueológico y el consultado en ciudad, a excepción de la Guerra Napoleónica que es valorada más positivamente en el yacimiento que en la ciudad. Cabe destacar que las omisiones en las preguntas abiertas han sido muy significativas. Teniendo en cuenta esto, un 44,5% ha preferido visitar otros monumentos, frente a un 22,3% que prefirió visitar el yacimiento. En general, hay un alto grado de acuerdo con la modificación de un plan de transformación urbana, en

beneficio de la conservación del yacimiento y considerándose éste muy importante para entender el pasado y la historia de la ciudad.



**9. Dilema.** Mide la sensibilización hacia el patrimonio arqueológico.

Muestra: 32 cuestionarios realizados en el enclave de Casa de Hippolytus.

Procedimiento: 32 cuestionarios rellenados después de la visita.

Perfiles: Edad: Público diversificado aunque hay una alta presencia de menores de 18 años (50%) y de un intervalo de 25 a 39 años (37,5%). Estudios: mayoría tiene estudios secundarios (59,4%), seguido de los licenciados (31,3%), y con porcentajes muy bajos encontramos estudiantes universitarios y personas con estudios primarios (ambos con un 3,1%). El 3,1% no se pronuncia. Ocupación: estudiantes 53,1%, empleados 28,1%, cuadros medios 9,4%, por último, cuadros superiores y desempleados 3,1%, (El 3,1% no se pronuncia). Residencia: Madrid 65,6%, Alcalá de Henares 28,1% y resto de España 3,1%. (El 3,1% no se pronuncia).

Definición de tarea. Se plantea una toma de posición en una situación imaginaria (aunque muy real) que se produciría con las obras de construcción de un túnel para la mejora urbanística y el conflicto de éstas con la existencia de un yacimiento arqueológico.

P.1. Argumentos contra la conservación de los vestigios y a favor de la construcción del túnel:

- Favorecer la comunicación y el progreso (34,4%).
- No hay argumentos (28,1%).
- Argumentos funcionalistas: mejorar el tráfico (15,6%).
- Otros (6,3%).
- Político-económicos (3,1%).
- No contestan (12,5%).

P.2. Argumentos a favor de la conservación de los vestigios:

- Valor histórico-cultural (53,1%).
- El patrimonio como símbolo de identidad (6,3%).
- Fuente para la investigación (6,3%).
- Otros (6,3%).
- Deben conservarse todos los vestigios (6,3%).
- Fuente de turismo (6,3%).
- Perdidos (15,6%).

Estas opiniones vendrían matizadas con la información obtenida en la pregunta número tres del registro de identidad:- Está bien conservar los vestigios, al 3,6% les parece bien sin más, al 42,9% les parece bien por la conservación histórico-cultural, el 14,3% propone como solución el cambio de ubicación del complejo, el 17,9% piensa que merece la pena, el 3,6% opina que aumenta la importancia de Alcalá, el 17,9% no ha contestado, el 3,6% le pareció mal porque supone una falta de planificación.

Y los criterios de conservación se han enunciado en la pregunta cinco del cuestionario de integración:

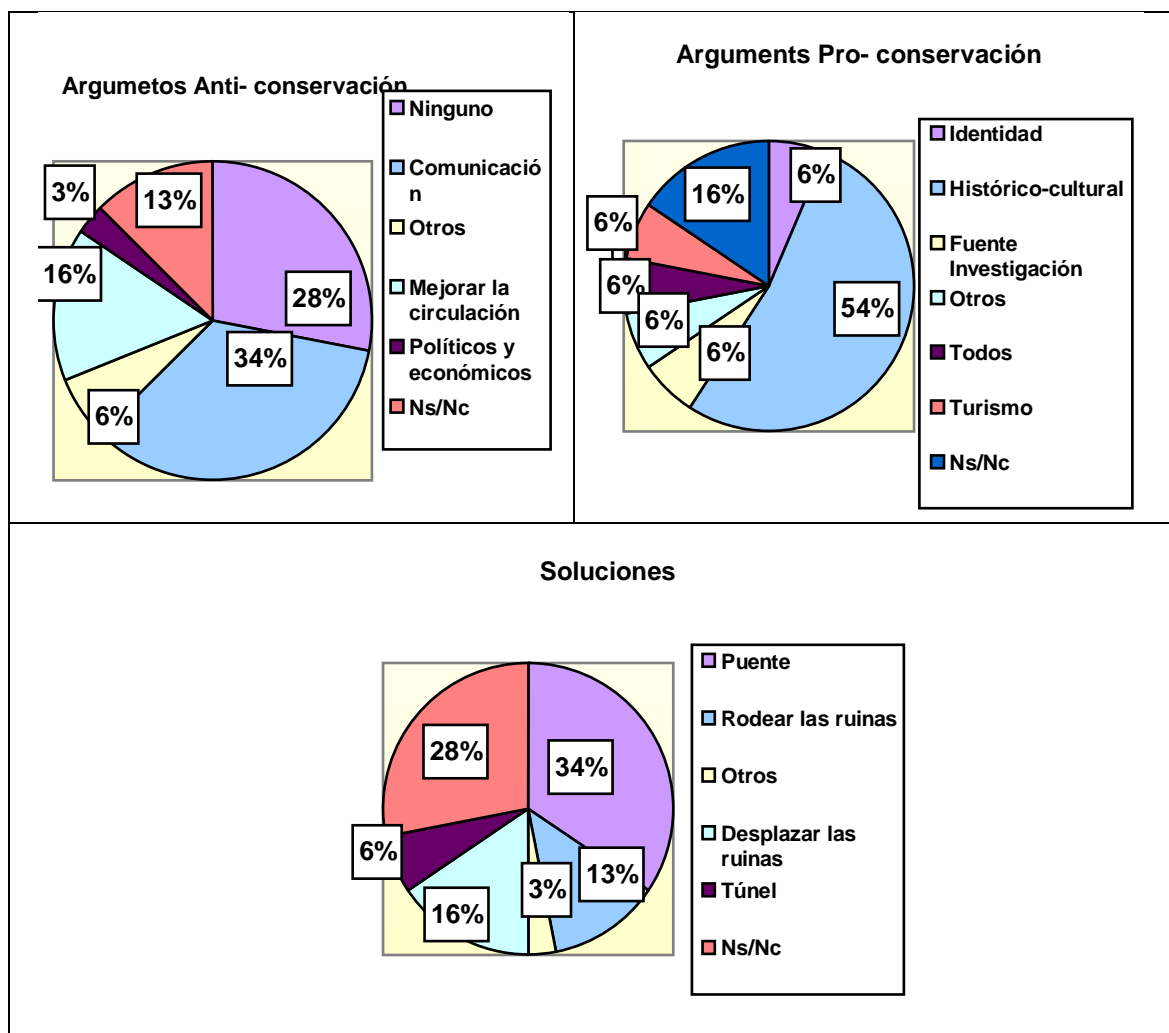
- El 20% de las respuestas hacen referencia a la conservación de todos los vestigios que se encuentren.
- El 13%, se refieren a la conservación de aquellos vestigios más representativos, relacionados con la historia de la ciudad.
- El 10% aluden a la conservación sólo de aquellos integrados en el recorrido cultural.
- El 6,7% hacen referencia a la preservación sólo aquellos que aporten diversidad al patrimonio

**P.3. Soluciones:**

- Construir un puente o paso (34,4%).
- Traslado de los restos (15,6%).
- Bordesear las ruinas o hacer el túnel en otro sitio (12,5%).
- Museo dentro del túnel (6,3%).
- Otros (3,1%).
- Un 28,1% no contesta

**Conclusiones:**

Se trasluce una cierta voluntad de conservar los restos preferiblemente in situ por su importancia histórica y cultural buscando soluciones para que dicha conservación no impida la ejecución de mejoras urbanísticas.



**10. Escala de actitudes de contenido patrimonial.** Mide opiniones sobre aspectos de la conservación.

Muestra: 28 cuestionarios realizados en el enclave de Casa de Hippolytus.

Procedimiento: Se han realizado 28 cuestionarios en el yacimiento

Perfiles: En cuanto a la edad, el 42,9% son menores de 18 años, el 21,4% son mayores de 65, en el mismo porcentaje se encuentran las personas en un intervalo de 40 a 64 años y por último el 3,6% está entre los 25 y 39 años. En cuanto al nivel de estudios, la mayor parte de la muestra tiene estudios primarios (42,9%), seguidos por los licenciados (25%) y en menor porcentaje, aquellos con estudios secundarios (17,9%). En cuanto a la ocupación, la mayor parte de la muestra son estudiantes (42,9%), seguidos por los jubilados (21,4%), empleados y funcionarios (10,7%) y por último los cuadros superiores y cuadros medios (ambos con un 3,6%). En cuanto a la residencia, el 50% reside en Madrid y el 42,9% en Alcalá.

Definición de tarea: Cuestionario compuesto por 20 afirmaciones sobre aspectos de la conservación del patrimonio histórico y/o arqueológico sobre las cuales el visitante debe expresar su grado de acuerdo o desacuerdo en una escala del 1 al 6. La mayoría de las afirmaciones, salvo alguna excepción, se agrupan en pares de contrarios (ítem directo que es el enunciado e ítem inverso que es lo contrario del enunciado) de manera que se pueda ver el grado de coherencia en las opiniones. La mayoría de estas afirmaciones a su vez está de acuerdo o es contraria al criterio de los expertos.

#### **Limitar el tránsito de vehículos por la ciudad**

En el ítem directo (nº 18), la media está “de acuerdo”, con que es necesario limitar el tránsito de vehículos por la ciudad (media = 4,13; 17,9% perdidos) y en el ítem inverso (nº 10) la media está “poco a nada de acuerdo” con no limitarlo (la media = 2,85; 7,1% perdidos).

De estos datos se desprende una aceptable coherencia entre las personas encuestadas, con respecto a la necesidad de limitar el tránsito de vehículos por la ciudad, lo que coincide con el criterio experto.

#### **Fuente de financiación, que aporte una imagen positiva**

En el ítem directo (nº 14), la media está “bastante de acuerdo” con que la fuente de financiación no debe suponer una asociación entre el monumento y una imagen

negativa (media = 4,31; 7,1% perdidos). En el ítem indirecto (nº 3), la media está “bastante de acuerdo” con recurrir a empresas contaminantes como fuente de financiación (media = 4,44; 3,6% perdidos). Según estos datos, existe una contradicción en la muestra. El hecho de que en el ítem directo, la muestra coincida con el criterio experto puede deberse un efecto de la deseabilidad social, ya que cuando se les plantea la posibilidad de conseguir una mayor financiación recurriendo a una empresa que empobrecería la imagen del monumento existe una división de opiniones. Otra causa puede ser que en el ítem indirecto la muestra no advierta que la financiación por parte de una empresa contaminante, puede dar lugar a la asociación entre el yacimiento y una imagen negativa, dando prioridad a una financiación a cualquier precio.

### **Restaurar con materiales distintos**

En el ítem directo (nº 15), la media está “bastante de acuerdo” con emplear materiales distintos en la restauración (media = 4,29; 14,3 % perdidos), y en el ítem inverso (nº 4) la media está bastante de acuerdo con emplear los materiales originales (media = 4,96; no hay perdidos).

En este caso, existe una incoherencia en la opinión de la muestra. Mientras que en el ítem directo la media se inclina por emplear materiales distintos de los originales en las restauraciones, coincidiendo con el criterio de los expertos, en el ítem inverso, la media, está de acuerdo con emplear los materiales originales en la restauración. Puede que esto se deba a que, en general, la población no tiene claro qué criterio es el más adecuado.

### **Respetar los añadidos posteriores**

En el ítem directo (nº 5), la media está “bastante de acuerdo” con respetar los añadidos posteriores a la época del monumento (media = 4,48; 3,6% perdidos), y en el ítem inverso (nº 16), la media está “de acuerdo” con retirar los añadidos posteriores (media = 3,64; 10,7 % perdidos). Aquí observamos una cierta incoherencia de la muestra.

Podemos pensar que los resultados tanto en estos ítems como en los dos anteriores, pueden tener que ver con la edad de la mayoría de la muestra, ya que un 42% es menor de 18 años, es posible que no se preocupen de ser coherentes en sus respuestas.

### **Es preferible restaurar lo antiguo**

En el ítem directo (nº 8), la media está “bastante de acuerdo” con que es preferible restaurar lo antiguo para mantener la esencia de la ciudad (media = 4,57; 34,9% perdidos). En el ítem inverso (nº 7), la media está “poco de acuerdo” con la idea de que lo antiguo debe ser sustituido por lo nuevo (media = 2,58; 7,1% perdidos).

En este caso, vemos una amplia coherencia en la muestra, que coincide con el criterio experto.

### **Se debe alterar el aspecto original del monumento si la conservación del mismo perjudica su uso actual**

En este ítem (nº 6), el criterio experto matiza lo afirmado en el ítem anterior, sin embargo, la media afirma que debe conservarse el aspecto original, aún en perjuicio de su uso actual (media = 4,70; 3,6% perdidos).

Este resultado no coincide con el criterio experto, y puede deberse a que este ítem ha sido contestado según lo que los sujetos pensaban que era socialmente deseable, debido al contexto.

### **Mobiliario urbano**

No existe un acuerdo entre expertos sobre este aspecto. La media, en el ítem nº 9, está “de acuerdo” con que el mobiliario urbano deba imitar el estilo antiguo (media = 4,19; 3,6% perdidos), y en el ítem nº 17, la media opina que no debe tener un diseño actual (media = 2,63; 14,3% perdidos).

Según los datos podemos apreciar una clara coherencia de una parte de la muestra.

### **Equipamientos culturales**

Aquí no existe un acuerdo entre los expertos, acerca de si los equipamientos culturales son suficientes, en cuanto a calidad, cantidad y diversidad (Ítem 11), sin embargo, sí hay un acuerdo en que sería necesario mejorar o transformar alguno de ellos, porque no se conocen, tienen pocos visitantes, etc. (Ítem 19).

La media de la muestra está “de acuerdo” con que existan suficientes equipamientos culturales (Ítem 11) (media = 3,96; 41,9% perdidos), y “bastante de acuerdo” con que sería necesario mejorar o transformar alguno (Ítem 19). (media = 5,09; 46,5% perdidos). En el caso del ítem 19, la mayoría coincide con el criterio experto.



### **Escasa difusión de la oferta cultural**

En el ítem directo (nº 12), la media está “de acuerdo” con que no existe una adecuada difusión cultural (media = 3,77; 7,1% perdidos), y en el ítem inverso (nº 20), la media está “algo de acuerdo” con que es necesaria una mayor difusión (media = 3,13; 14,3% perdidos). Según estos datos, observamos una cierta coherencia en la muestra, que coincide con el criterio experto.

### **Es preferible invertir en los yacimientos en peor estado independientemente de su importancia**

En el ítem directo (nº 1), la media afirma que es preferible dedicar el dinero a restaurar los yacimientos que más lo necesiten, sin tener en cuenta su importancia (media = 4,30; 3,6% perdidos), pero en el ítem inverso (nº 2) la media opina que lo mejor es destinarlo al los yacimientos más importantes, (media = 4,04; 14,3% perdidos). En este caso existe una incoherencia sobre el criterio más adecuado.

### **Repartir fondos de manera proporcional, tanto a los monumentos importantes, como a los de menor relevancia**

El ítem nº 13, supone una matización sobre el criterio anterior. La media está “bastante de acuerdo” con que es más adecuado repartir fondos de manera proporcional, tanto a monumentos importantes, como a los de menor relevancia, lo que coincide con el criterio experto. (media = 4,73; 7,1% perdidos)

### **Conclusiones:**

Al igual que en el resto de los yacimientos, en diversas cuestiones de las que hemos planteado en este cuestionario a través de ítems directos e inversos, podemos observar varias contradicciones en la muestra, esto puede deberse a la falta de un criterio propio, interiorizado, por lo que las respuestas podrían haberse visto influidas por el propio enunciado de los ítems, o por el contexto social y cultural en el que se han aplicado los cuestionarios.

Por último, parece que la muestra coincide con el criterio experto en las siguientes cuestiones: la necesidad de limitar el tránsito de vehículos por la ciudad; la deseabilidad de restaurar lo antiguo para mantener la esencia de la ciudad; la necesidad de mantener el estilo antiguo en los que se refiere a la construcción del mobiliario urbano; la existencia de suficientes equipamientos culturales, así como la necesidad de

mejorar alguno de ellos; la necesidad de una mayor difusión cultural de la ciudad; el reparto proporcional de los fondos, a monumentos de mayor y menor importancia.

**11. Cuestionario de impacto económico.** Mide el impacto económico de la apertura de los yacimientos en la población.

Muestra: 30 entrevistas realizadas en el centro de Alcalá de Henares. El objetivo, en un primer momento, era entrevistar al mismo número de personas que trabajasen en tres ámbitos del sector servicios: hostelero, hotelero y comercio, pero existen muy pocos hoteles próximos al yacimiento, por lo que conseguimos entrevistar a 10 tenderos, 4 empleados de hoteles y 16 dependientes de bar. El hecho de que la submuestra en los hoteles haya sido tan pequeña, no nos permite compararla con las otras dos, aun así haremos referencia a los resultados más destacables de estos dos últimos ámbitos.

Procedimiento: Entrevista directa in situ en cada uno de estos establecimientos.

Perfiles: Edades en su mayoría comprendidas entre 25-39, 50% y 40-64, 36,7% con estudios secundarios el 43,3% y con residencia en Alcalá, 86,7%, en Madrid el 6,7% y en el resto de España 6,7%.

Definición de tarea. Planteamiento, in situ, de cinco preguntas abiertas sobre la influencia económica de la apertura de los yacimientos arqueológicos sobre estos negocios.

#### Conocimiento y visita de yacimientos

Conoce el enclave arqueológico un 80% y lo ha visitado un 53,3%.

#### P.1. Mejora de la oferta cultural tras la apertura de los yacimientos.

El 25,8% piensa que sí, ya que viene más gente para visitarlo, o bien se quedan más tiempo. El 16,1%, opina que no cambia demasiado la oferta cultural, afirmación que solamente se da entre los empleados de tiendas (40%). El 9,7%, afirma que todo descubrimiento de este tipo, enriquece el patrimonio. El 6,5% piensa que tenemos pocos restos tan antiguos, afirmación que sólo se da entre los empleados de las tiendas (20%). El 41,9% no contesta. De los tres grupos en los que hemos dividido la muestra, son las personas del sector hostelero los que menos han contestado (58,25%) seguidos por los tenderos (30%).

#### P.2. Alcalá más que este tipo de inversiones necesita...

El 22,6% argumenta que Alcalá necesita más trabajo y vivienda más barata. Opinión que se acentúa en las tiendas (50%), siendo poco significativo en el sector de la hostelería (6,25%). El 16,1%, actuaciones, conciertos y oferta para la gente joven. El 9,7%, limpieza y urbanidad. El 51,6% no contesta. Durante las entrevistas se pudo observar que la actitud de los sujetos que no contestaron tendía a ser positiva hacia la inversión en el patrimonio sin encontrar otro destino más importante sobre el que invertir. Al igual que en la pregunta anterior la mayor parte de las omisiones se producen entre los empleados de los bares y restaurantes (75%) y tiendas (30%).

#### P.3. Beneficios económicos reportados por la apertura de los yacimientos.

El 25,8%, opina que los beneficios han sido pocos, el 19,4% que han sido algunos, el 9,7% que han sido bastantes, el 6,5% que han sido muy pocos y el 3,2% que han sido muchos beneficios. El 35,5%, no contesta. El 70% de los tenderos opinan que los beneficios son pocos y el 30% no contesta. En el sector hostelero el 43,75% no contesta, el 37,5% piensa que hay algún beneficio, el 18,75% afirma que hay pocos o muy pocos beneficios.

#### P.4. Beneficios económicos directos en el negocio.

El 35,5%, piensa que el beneficio es mínimo (muy poco), el 25,8% opina que el beneficio es pequeño (poco), el 6,5% dice que hay algún beneficio y otro 6,5% argumenta que existe bastante beneficio. El 3,2% no contesta. En el sector hostelero el 25% no contesta, un 37,5% piensa que hay muy pocos beneficios y otro 37,5% que hay pocos beneficios. De los tenderos el 30% no ha contestado, el 50%, opina que hay muy pocos beneficios y el 20% que los beneficios son pocos.

#### P.5. Medidas para los beneficios se reflejen más en el entorno.

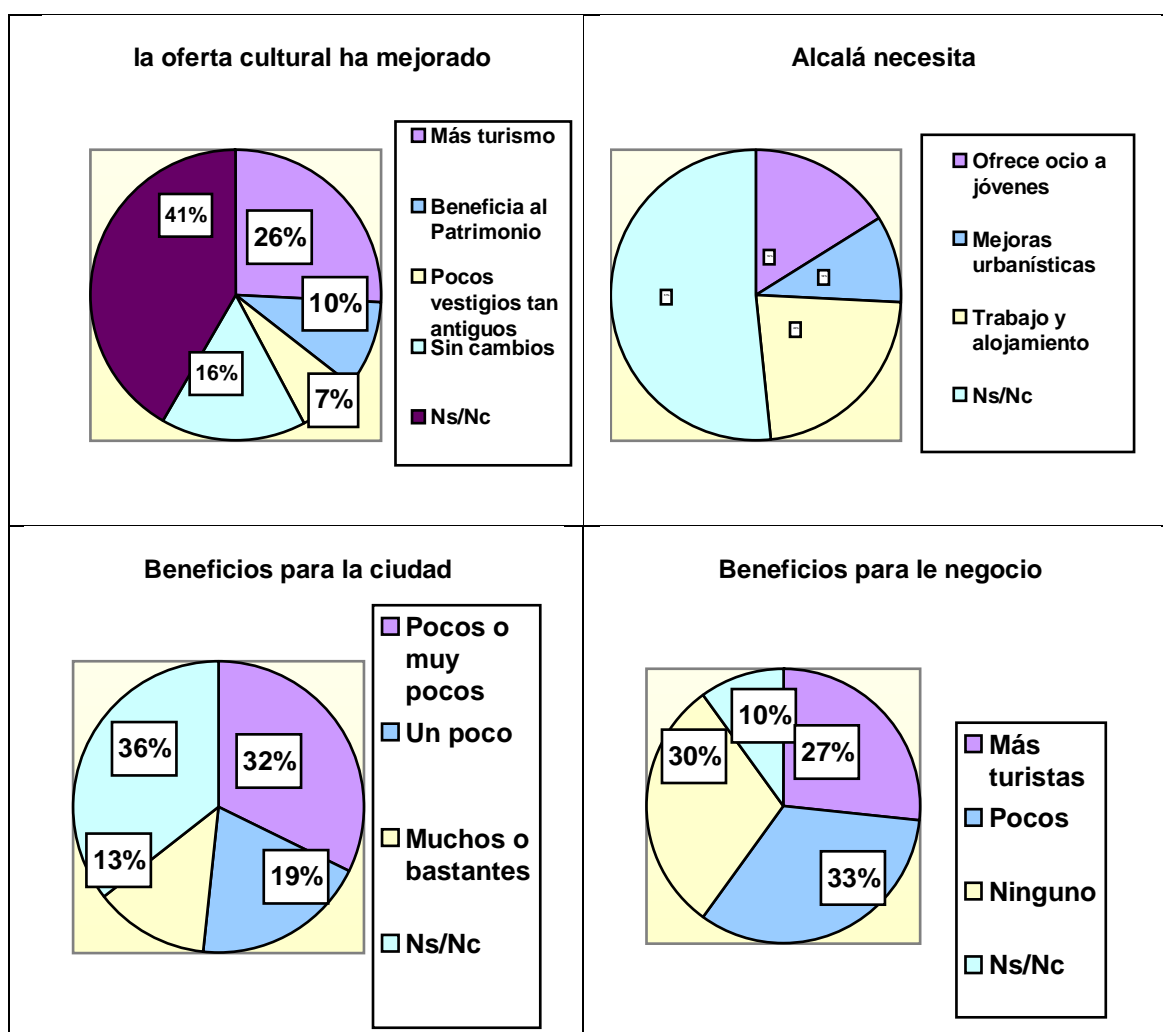
El 25% propone más publicidad en el centro de la ciudad. El 9,7%, plantea crear un recorrido turístico. Finalmente el 61,3% no contesta.

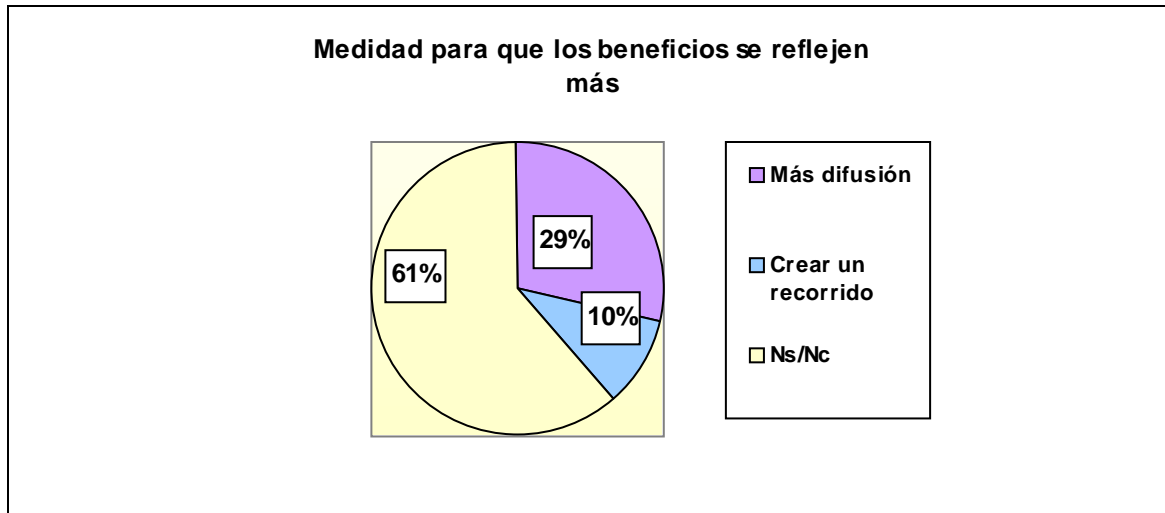
#### **Conclusiones:**

Al igual que en los anteriores cuestionarios, el número de personas que no ha contestado cada una de las preguntas es muy significativo.

La mayor parte de la muestra opina que ha habido una amplia mejora de la oferta cultural tras la apertura del enclave. Sin embargo, se considera que las mejoras prioritarias deberían ser, por este orden, el aumento del empleo y vivienda más barata, además del aumento de las ofertas lúdico-culturales para la juventud, limpieza y urbanidad; sin embargo, el 51,6% no ha contestado a la pregunta, quizás porque no se les ocurría otra inversión más importante que las que se realizan en el patrimonio. En cuanto a la percepción de la muestra sobre los beneficios producidos por la apertura del yacimiento, para la ciudad, en general no se es demasiado optimista, se piensa que son pocos, pero aun se es más pesimista en lo que respecta a los beneficios para el negocio propio, que se juzgan como muy bajos.

Las medidas sugeridas para que los beneficios se reflejen más en el entorno son: más publicidad en el centro de la ciudad y la creación de un recorrido turístico-cultural.





### **COMPARATIVA. (Conocimiento y visita del yacimiento)**

En este apartado vamos a comentar las respuestas que los encuestados en la ciudad de Alcalá han dado a la pregunta de si conocían y/o habían visitado el yacimiento, que aparecía en tres de los cuestionarios ya comentados (identidad, integración y socioeconómico). Lo conoce el 86,21% y lo ha visitado el 53,45%.

Parece ser que cinco años después de la apertura del yacimiento (el estudio se realizó en 2004-5), una gran mayoría ha oído hablar de él aunque sólo poco más de la mitad lo ha visitado.

#### **7.5.2. Análisis de los resultados**

##### **a) Satisfacción, opinión y expectativas**

En relación con las expectativas, en general el objetivo de la visita es ver el yacimiento completo, aunque hay personas que tienen objetivos más específicos como los mosaicos o los títeres. El conocimiento más extendido es que el yacimiento es de época romana y que fue un colegio, por lo que podemos decir que existen ciertos conocimientos previos (de hecho suele ser muy común creer que el yacimiento era una casa, idea favorecida por la denominación del sitio) aunque un tercio sabe poco de lo que va a visitar. Parece que realizar más de una visita es algo bastante excepcional y que el motivo principal para hacerla es enseñar el yacimiento a familiares y/o amigos.

En cuanto a los niveles de satisfacción, la valoración de la exposición en general es muy buena. Resaltar aspectos como el precio (gratuito), el audiovisual y los propios vestigios. De hecho el mosaico central es lo que más ha gustado por abrumadora mayoría. La razón principal que motiva la visita es la curiosidad cultural y hacer turismo. Las fuentes de información más utilizadas han sido: las guías turísticas, la recomendación de los amigos, la familia, la prensa, el azar y por último la publicidad directa. Un detalle importante es que los visitantes no se han sentido perdidos durante la visita. Por último tres cuartas partes hacen la visita por primera vez, poco más de un tercio realiza una visita libre y un tercio la guiada.

En la satisfacción de la visita con respecto a otros equipamientos arqueológicos visitados con anterioridad, podemos considerar que, como media, la Casa de Hippolytus ha sido valorada con puntuaciones medias, un 6,65 sobre 10, aunque debemos tener en cuenta que en cada nivel de agrado, un alto porcentaje (entre el 57% y el 90%) no ha contestado, siendo mucho mayor el nivel de abstenciones en lo referido a las razones por las cuales se sitúa un yacimiento en un determinado nivel (entre un 82% y un 100%), los argumentos para razonar el porqué de las puntuaciones quedan muy superficiales como hemos comprobado en el resto de yacimientos del estudio así como el conocimiento de otros yacimientos arqueológicos que supongan una referencia.

Las razones más importantes para una valoración positiva han sido, en este orden: la buena conservación y restauración, que muestra un conjunto completo y que está dotado con un buen montaje y musealización. Y la principal razón para una valoración negativa es que es incompleto y pequeño. Viendo el tipo de referencias expresadas podemos afirmar, como en el resto de los estudios de caso, que se tiene un conocimiento limitado de yacimientos arqueológicos.

#### **b) Impacto afectivo: Actitudes y emociones**

Como ya hemos referido con anterioridad se han medido tres factores: agradabilidad, confortabilidad y activación de emociones (motivación de interés). Aunque en los tres factores la Casa rebasa ligeramente el punto medio se acentúa una mayor sensación de confortabilidad que de agradabilidad o de activación, factor éste menos apreciado al igual que en el resto de yacimientos estudiados. De nuevo los restos no suscitan especialmente emociones ni se motiva especialmente el interés.

### **c) Impacto cognitivo: comprensión del mensaje científico y aprendizaje**

Las diferencias entre el porcentaje de preguntas acertadas antes y después de la visita son considerablemente altas, siendo mayores las obtenidas después de la visita. En este sentido se afianza el hecho de que tras la visita del sitio se aumentan los conocimientos. Sin embargo, ha habido dos preguntas que han sido acertadas por la totalidad de la muestra, lo que nos indica que, dada su facilidad, no nos sirven para evaluar si se adquieren unos determinados conocimientos en el yacimiento. También vemos que hay preguntas que nos permiten discriminar muy bien qué contenidos se transmiten mejor en el yacimiento (tipologías de edificaciones, utilización original de materiales arqueológicos, etc), lo que nos señala qué aspectos de éste están funcionando bien, lo que permite a los gerentes poner más esfuerzo en mejorar otros aspectos que puedan tener resultados más flojos en esta herramienta.

### **d) Legibilidad de los enclaves arqueológicos en la ciudad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales**

En el caso de Alcalá se ha podido hacer bien la comparación entre público de yacimiento y público de ciudad factores que como hemos ido viendo influyen notablemente en algunas respuestas. En primer lugar, en la muestra del yacimiento se observa una tendencia, bien a evaluar de forma positiva los aspectos sobre los que se preguntan, bien a no contestar. Mientras que en la muestra de ciudad, aunque las abstenciones son abundantes, siempre aparecen en menor medida que en el yacimiento. Además, las opiniones negativas aparecen en mayor porcentaje en la muestra de ciudad que en la del yacimiento, por lo que parece que existe un sesgo por el hecho de contestar en el yacimiento (como ya veíamos que se producía en Zaragoza).

La señalización, en términos generales, es evaluada como medianamente buena en el yacimiento (efecto de deseabilidad social que comentábamos) y como mala en la ciudad (de hecho la mala señalización es una queja que se repite a menudo y sobre la que ya se están tomando medidas). En el yacimiento la mayoría opina que está bien integrado en la oferta cultural (aunque casi la mitad de la muestra no contesta a esa pregunta, seguramente por pensar que carecen de la información necesaria), pero en la ciudad hay división de opiniones, siendo la mitad de la muestra más proclive a pensar lo

contrario. Esto se puede explicar por el hecho de que el yacimiento se encuentra lejos del casco histórico que concentra el conjunto patrimonial más destacado y que la Casa sigue siendo considerada un elemento aislado situado en una zona periférica industrial y de servicios municipales. Este hecho se ve favorecido al no estar todavía desarrollado el proyecto de Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum, con lo que la entidad del yacimiento resulta aún un tanto difusa.

En cuanto a la percepción general sobre incidencia económica, la idea es que el yacimiento contribuye positivamente al bienestar económico y cultural de los vecinos y de la ciudad. Existe además una razonable identificación hacia el patrimonio arqueológico. Las personas consultadas, en su mayoría, no opinan acerca de los criterios de conservación de los yacimientos, y cuando lo hacen, parecen decantarse por un criterio conservacionista (existe una ausencia clara de criterios al respecto). En la ciudad el yacimiento se conforma como punto de referencia medio, y en el yacimiento no parece considerarse como tal. En la ciudad la mayoría piensa que las cubiertas no se integran en el conjunto estético de Alcalá, mientras que en el yacimiento son de la opinión contraria, sin embargo, en ambos lugares existe la opinión de que actualmente las instalaciones resultan más funcionales. Teniendo en cuenta que un amplio porcentaje no ha contestado y que otro no recuerda o no conocía el enclave antes de su reforma, parece que se prefiere el resultado posterior a la misma. Por último, la percepción general ha sido que la ordenación urbana no ha cambiado y que en todo caso no debería ser cambiada.

#### **e) Identidad.**

El grado de identidad con respecto al resto de elementos patrimoniales de la ciudad resulta bastante previsible. El monumento que como término medio se considera más representativo de Alcalá es la Universidad Cisneriana, por ser percibido como gran símbolo de identidad, aunque consigue una puntuación más alta entre las personas consultadas en la ciudad que las consultadas en yacimiento.

Un resultado bastante significativo es el hecho de que en el yacimiento se haya situado a la Casa de Hippolytus en el segundo lugar y en ciudad en el séptimo. Volvemos a ver aquí una tendencia a evaluar mejor el yacimiento cuando la gente se encuentra en él (deseabilidad social). La principal razón argumentada para su buena



puntuación es su interés histórico, arqueológico y artístico, y para puntuarla peor que no se conoce y que es menos importante que otros monumentos de la ciudad.

En cuanto al grado de identidad con los distintos períodos y entidades históricos es de remarcar que la valoración de los períodos es muy positiva en general, especialmente la Universidad Cisneriana y el Quijote, seguidos por las iglesias y conventos y en cuarta posición el pasado romano. Esta valoración tiende a ser muy similar entre el público del enclave arqueológico y el consultado en ciudad, a excepción de la Guerra Napoleónica que es valorada más positivamente en el yacimiento que en la ciudad. Teniendo en cuenta esto, una buena mayoría ha preferido visitar otros monumentos antes que visitar el yacimiento. En general, hay un alto grado de acuerdo con la modificación de un plan de transformación urbana, en beneficio de la conservación del yacimiento y considerándose éste muy importante para entender el pasado y la historia de la ciudad.

Es cuanto menos curioso observar que en una ciudad nombrada Patrimonio de la Humanidad por su carácter de ciudad universitaria renacentista, el pasado romano esté empezando a cobrar relieve, hecho que permite augurar un aumento de esta importancia identitaria una vez que se lleve a cabo el proyecto del parque arqueológico con la apertura del Foro, la Casa de los Grifos y el Centro de Interpretación de la Ciudad Romana de Complutum.

**f) Impacto sobre la imagen de la ciudad: sensibilización hacia el patrimonio arqueológico, opiniones sobre aspectos de la conservación patrimonial y percepción de cambios en los niveles económicos.**

Como en el caso de Caesaraugusta, la sensibilización hacia el patrimonio arqueológico trasluce una cierta voluntad de conservar los restos preferiblemente in situ por su importancia histórica y cultural, en menor grado por el sentimiento identitario que suscitan y por la fuente para la investigación científica, sin matizaciones de relevancia en los criterios de conservación y buscando soluciones para que dicha conservación no impida la ejecución de mejoras urbanísticas.

En diversas cuestiones de las que hemos planteado en la escala de actitudes de contenido patrimonial a través de ítems directos e inversos, podemos observar varias contradicciones en la muestra, esto puede deberse a la falta de un criterio propio, interiorizado, por lo que las respuestas podrían haberse visto influidas por el propio

enunciado de los ítems, o por el contexto social y cultural en el que se han aplicado los cuestionario.

Por último, parece que la muestra coincide con el criterio experto en las siguientes cuestiones: La necesidad de limitar el tránsito de vehículos por la ciudad; la deseabilidad de restaurar lo antiguo para mantener la esencia de la ciudad; la necesidad de mantener el estilo antiguo en los que se refiere a la construcción del mobiliario urbano; la existencia de suficientes equipamientos culturales, así como la necesidad de mejorar alguno de ellos; la necesidad de una mayor difusión cultural de la ciudad; el reparto proporcional de los fondos, a monumentos de mayor y menor importancia. Resultados en consonancia con el resto de los casos estudiados.

En cuanto a la percepción del impacto económico, al igual que en las anteriores tareas, el número de personas que no ha contestado cada una de las preguntas es muy significativo. La mayor parte de la muestra opina que ha habido una amplia mejora de la oferta cultural tras la apertura del enclave. Sin embargo, se considera que las mejoras prioritarias deberían ser, por este orden, el aumento del empleo y vivienda más barata, además del aumento de las ofertas lúdico-culturales para la juventud, limpieza y urbanidad. Sin embargo, la mitad de la muestra no ha contestado a la pregunta, quizás porque no se les ocurría otra inversión más importante que las que se realizan en el patrimonio. En cuanto a la percepción de la muestra sobre los beneficios producidos por la apertura del yacimiento para la ciudad, en general no se es demasiado optimista, se piensa que son pocos, pero aun se es más pesimista en lo que respecta a los beneficios para el negocio propio, que se juzgan como muy bajos. Las medidas sugeridas para que los beneficios se reflejen más en el entorno son: más publicidad en el centro de la ciudad y la creación de un recorrido turístico-cultural.

Como ya avanzábamos anteriormente esta es una tarea que mide la percepción no la realidad de los datos. Aún así resulta muy útil ver unos resultados que arrojan una percepción del impacto económico bastante baja en un área de la ciudad especialmente degradada y necesitada de reactivación. De nuevo se confía en que la apertura del parque arqueológico influya más directamente en dicha reactivación económica y social.

## 7.6. Valoración crítica global

En nuestra opinión la museografía utilizada en la Casa de Hippolytus pone correctamente en valor el yacimiento, ya que consigue los objetivos planteados en el proyecto inicial por el equipo de gestión, tanto para la interpretación como para la conservación de los vestigios arqueológicos.

Los arqueólogos que llevaron a cabo el proyecto de musealización eran conscientes de que había que conservar el yacimiento sin dejar de exponerlo al público. Era igualmente necesario desarrollar un programa de interpretación que permitiera comprender las características arquitectónicas del espacio y las del propio *collegium iuvenum*. La solución elegida por los arquitectos M. J. P. Rodríguez Frade y M. A. Cruz, conjuntamente con el equipo de arqueólogos del TEAR, permite responder a las necesidades de una forma simple pero eficaz. La idea de la pasarela como elemento interpretativo es excelente ya que conjuga el cuidado por la conservación con la necesidad de mostrar los restos, así se mantiene al visitante lo suficientemente lejos para que no pueda dañar los vestigios, y lo suficientemente cerca para que los pueda disfrutar y apreciar sin obstáculos. Además, las partes que quedan debajo de la pasarela, a priori ocultas, pueden ser observables desde otros ángulos de visión. La estructura de las traveseras metálicas que descienden del techo no tiene función arquitectónica, aparentemente actúa, o debería actuar, como elemento interpretativo segmentando la visión del yacimiento y obligando al visitante a concentrarse sobre el recorrido previamente marcado por la pasarela. Esta solución es discutible aunque el estudio de audiencias no haya dilucidado si cumple o no su función, lo que sí es cierto es que impide una visión diáfana del conjunto del yacimiento que sí se podría tener sin ellas. La disposición del tejado en placas superpuestas así como los muros con el enrejado metálico, permiten la penetración de la luz natural por la parte superior y por los lados. Es gracias a todas estas soluciones que la concepción arquitectónica de la Casa recibió el *Premio a la Estética* de la Comunidad Autónoma de Madrid en 2000, un premio por su estilismo que constituye también el reconocimiento de un proyecto de trabajo de grupo entre los arquitectos y los arqueólogos que responde a las necesidades de conservación y de interpretación del yacimiento. No obstante en el proyecto no se tuvo en cuenta la climatología y las necesidades del personal del yacimiento y de los

visitantes: la sala de acogida y audiovisual se dejó abierta en la parte superior de los muros lo que la hacía literalmente inhabitable durante el invierno. De este modo hubo que improvisar unas planchas de madera que cubrieran los vanos y así aislar térmicamente la estancia. En este aspecto la estética primó sobre el uso práctico, que no se tuvo en cuenta.

Desde el punto de vista estrictamente museográfico, los elementos interpretativos son sencillos pero concluyentes. Dos factores han favorecido este carácter: primero una concepción del programa de interpretación armonioso, sobre todo en los vínculos entre arquitectura, musealización y museografía (paneles), segundo, la buena utilización de la realidad virtual. La cohesión en la concepción de la interpretación es manifiesta igualmente en la concepción, distribución y la estructura de los contenidos a exponer. En este sentido el recorrido que sigue la pasarela, así como los paneles, forman una unidad de interpretación cohesionada y bien articulada. Además, los contenidos expuestos y la manera de expresarlos indican que la museografía toma en cuenta las necesidades y características de la interpretación arqueológica. Los mensajes son claros, concisos y fácilmente comprensibles por el público general sin conocimientos arqueológicos profundos y para quienes imaginar una escuela en el lugar de los vestigios es bastante complicado. De ahí que se recurra a la realidad virtual para la reconstrucción de la Casa. En este sentido la museografía está bien valorada en el estudio de audiencias

Aunque el discurso de la exposición ha adaptado sus contenidos y nivel de lengua a un público ordinario, el equipo de gerencia ha venido observando ciertas disfunciones entre mensaje y público, en particular entre el público escolar y los especialistas, tal y como remarcábamos. Teniendo en cuenta que es recomendable adaptar el discurso a un público general, y de hecho la mayoría de los visitantes comprenden lo que se les está mostrando (confirmado por el estudio de audiencias), la solución no proporciona opciones adaptadas a las necesidades de los públicos mencionados que son, a menudo, muy frecuentes. Estos problemas se han visto mejorados con la nueva museografía que se ha instalado en 2007 y que no modifica los elementos existentes sino que los completa. Se trata de un texto ilustrado en forma de cómic y adaptado al público escolar que se sitúa como panel adyacente a los ya

existentes y que incluye además de la traducción al inglés de los paneles anteriores destinados a público general. Asimismo se ha realizado también una traducción al francés de los contenidos en formato ficha de sala que estará a disposición de los visitantes próximamente. Ya que el estudio se ha realizado sobre la antigua museografía no vamos a entrar a valorar en mayor detalle las nuevas modificaciones.

Como hemos mencionado se han utilizado reconstrucciones virtuales sobre los paneles del sitio y también en el audiovisual *Complutum 313 d. C.* Se puede aquí abrir el debate de si hay que mantener los yacimientos libres de reconstrucciones no siempre acertadas, privando así al visitante de hacerse una idea propia de los vestigios, o de si por el contrario son necesarias para la rápida y sencilla apropiación de unos vestigios cuya comprensión se nos escapa muy a menudo. En nuestra opinión el trabajo del equipo del TEAR resulta de gran ayuda para acercar este patrimonio, arrasado y desconocido, a todo tipo de públicos, y resulta a todas luces menos agresivo que las reconstrucciones directas sobre vestigios antiguos que también se han llevado a cabo en el yacimiento (sala abovedada, letrinas), éstas últimas, sin embargo, bastante discretas y minimalistas. Como debilidad podemos señalar la caducidad del audiovisual que ha quedado algo anticuado en forma y contenido.

Como decíamos, el discurso museográfico gira en torno la propuesta del equipo de gerentes, es decir, la arquitectura de la *schola* y su uso por parte de los jóvenes aristócratas romanos de la época. Aunque el resultado final nos parece acertado y correcto, hay, no obstante, una serie de puntualizaciones. Lo más evidente es la falta de integración de la Casa en la evolución histórica y urbana de la ciudad de Complutum, a pesar de las referencias de los paneles y del vídeo de presentación. Está claro que el aislamiento del sitio con el resto de la ciudad facilita una interpretación centrada en la arquitectura de los vestigios, pero también es cierto que sin vínculos estrechos con Complutum, los restos pierden parte de su sentido. Esta ausencia puede deberse al hecho de que es sólo una parte del *Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum* y que la integración vendrá en el momento en que se musealice el resto de la ciudad que se está excavando y restaurando. Sin embargo también se puede pensar que mientras se musealizan los otros elementos del Parque, se echa de menos una presencia más potente de la ciudad romana en el discurso museográfico de la Casa de

Hippolytus y de Hippolytus en la ciudad moderna. Es cierto no obstante que las expectativas de los visitantes no incluyen la idea de visitar una ciudad romana. Es verdad que se hace referencia a la ciudad romana de Complutum pero bajo un aspecto general situacional, sin insistir en integrar el yacimiento en la dinámica urbana. De hecho, la museografía de la Casa de Hippolytus se presenta como una unidad independiente : su interpretación patrimonial no depende de ninguna información que se pueda dar en otros lugares patrimoniales ni está en relación con ninguno de ellos. Quizás esto se vea modificado cuando se musealicen otras unidades del Parque Arqueológico.

En este sentido tampoco hay referencias a la evolución del yacimiento, exactamente a los vestigios anteriores a la época central tratada, salvo las realizadas en el folleto entregado a la entrada y el panel de introducción. Estas ligeras referencias cronológicas, mostradas en colores distintos en el folleto, pueden suponer una cierta confusión entre los visitantes ya que dichas referencias no aparecen sobre los paneles (se ha optado por concentrarse en la gran reforma del siglo IV precisamente para facilitar la comprensión del lugar, una elección consciente para facilitar la apropiación por parte del público)

La Casa de Hippolytus se encuentra a la entrada de Alcalá por la antigua carretera nacional II que la unía con Madrid. Su acceso no es fácil, sobre todo si se pretende llegar a pie o en transporte público. No hay señalización efectiva en la carretera, de hecho el estudio de audiencias e impacto muestra este déficit (recordemos que la mitad de la muestra considera la señalización insuficiente) hecho que últimamente se está solventando con algunas acciones como la instalación de nuevas banderolas sobre grandes mástiles a la entrada del yacimiento que aportan mayor visibilidad.

Para terminar podemos subrayar que los responsables son conscientes de los resultados de la museografía y reflexionan sobre las repercusiones de la misma a menudo, tanto para los vestigios como para el público. Resultado de ello es la renovación y actualización museográfica que se ha implementado recientemente.

<b>OPCIÓN MUSEOGRÁFICA</b>	<b>PUNTOS FUERTES</b>	<b>PUNTOS DÉBILES</b>	<b>SOLUCIONES DE MEJORA</b>
<i>Proyecto museológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Existe un diálogo entre los diferentes actores implicados en el proyecto.</li> <li>• Se revisa la museografía regularmente para solventar carencias.</li> </ul>		
<i>Discurso</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena solución arquitectónica y cubierta.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No se muestra la evolución histórica del yacimiento.</li> <li>• No se relaciona el yacimiento con la ciudad de Complutum.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incluir elementos cronológicos.</li> <li>• Hacer referencia a la evolución de Complutum dentro del contexto histórico de Alcalá.</li> </ul>
<i>Mensaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Claro, conciso y comprensible</li> <li>• Bien concebido</li> <li>• Bien organizado a lo largo del recorrido.</li> <li>• Utilización de la realidad virtual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No adaptado al público infantil (ya sí)</li> <li>• Poco adaptado a los especialistas</li> <li>• No adaptado al público extranjero (ya sí).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Adaptarlo al público infantil, especialista y extranjero (realizado en la nueva museografía).</li> </ul>
<i>Circuito/pasarela</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Facilita la circulación de los visitantes</li> <li>• Permite la conservación preventiva</li> <li>• Sirve para organizar las visitas.</li> <li>• Es el hilo conductor de la interpretación</li> <li>• Construida en materiales no perecederos y en armonía con la concepción del edificio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Impide ver los vestigios que se conservan debajo</li> </ul>	
<i>Paneles generales</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bien dispuestos en el recorrido</li> <li>• Contenido bien estructurado</li> <li>• Utilización imágenes virtuales de forma correcta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de soporte de información (papel) vulnerables a los agentes atmosféricos.</li> <li>• Demasiada información sobre los paneles P1 y P2</li> <li>• Textos con letra muy pequeña, lo que dificulta su lectura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar la calidad de los materiales de soporte (ya implementado)</li> <li>• Agrandar el tamaño de la letra</li> </ul>
<i>Paneles temáticos</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bien dispuestos en el recorrido</li> <li>• Contenido bien estructurado</li> <li>• Utilización imágenes virtuales de forma correcta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Materiales de soporte de información (papel) vulnerables a los agentes atmosféricos</li> <li>• Ciertos elementos para orientarse (del tipo « vd está aquí ») son confusos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar la calidad de los materiales de soporte (ya implementado)</li> <li>• Uniformizar los elementos de orientación</li> <li>• Indicar el origen de todas las fotografías</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>No se precisa el origen de ciertas fotografías</li> <li>Algunas imágenes virtuales están mal orientadas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corregir la orientación de algunas imágenes virtuales.</li> </ul>
<i>Vitrinas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Presentan materiales encontrados en el yacimiento.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Problemas de seguridad, de conservación preventiva y de iluminación</li> <li>No hay cartelas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Instalar nuevas vitrinas que solucionen las carencias (previsto en la nueva museografía, aún no realizado en 2010)</li> </ul>
<i>Reconstrucciones</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bien dispuestas en el recorrido</li> <li>No perjudican los restos</li> <li>Buena calidad interpretativa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>No se tiene ejemplo real de algunos elementos (columna de diana)</li> </ul>	
Audiovisual/vídeo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilización acertada de la realidad virtual</li> <li>Concienzuda documentación histórica de elementos arquitectónicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cierta confusión cronológica. Ritmo rápido de la voz en off. Algo anticuado</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Readaptar la voz en off</li> </ul>
Servicios	<ul style="list-style-type: none"> <li>Recepción, tienda, distribuidor de bebidas, servicios</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>No hay accesibilidad para los discapacitados visuales y auditivos</li> <li>Los discapacitados motores no tienen acceso a todo el yacimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Facilitar la visita de los discapacitados visuales y auditivos (adaptar por ejemplo las maquetas, cartelas y paneles en braille)</li> <li>Mejorar el acceso del parking de entrada a los discapacitados motores (previsto en la nueva museografía)</li> </ul>
Actividades y material educativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>Variedad en la oferta de actividades</li> <li>Adaptación a diferentes tipos de público (sobre todo escolares y mayores)</li> <li>Diversidad de medios y de temas a tratar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Concentración de la oferta sobre público escolar (a no ser que sea un objetivo de los responsables)</li> </ul>	
Política de difusión	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diversidad de medios de comunicación</li> <li>Buena comunicación de eventos puntuales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilización de medios de difusión (periódicos, programas de radio) que suelen llegar siempre al mismo público</li> <li>Falta información en lugares susceptibles de ser visitados por un público potencial del yacimiento (ej : hoteles)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Intentar ampliar los medios de difusión para llegar a mayores segmentos de visitantes potenciales</li> <li>Intentar atraer a un mayor número de visitantes locales.</li> </ul>





## CAPÍTULO VIII. ESTUDIO DE CASO 3: LA CRYPTA BALBI, ROMA, ITALIA

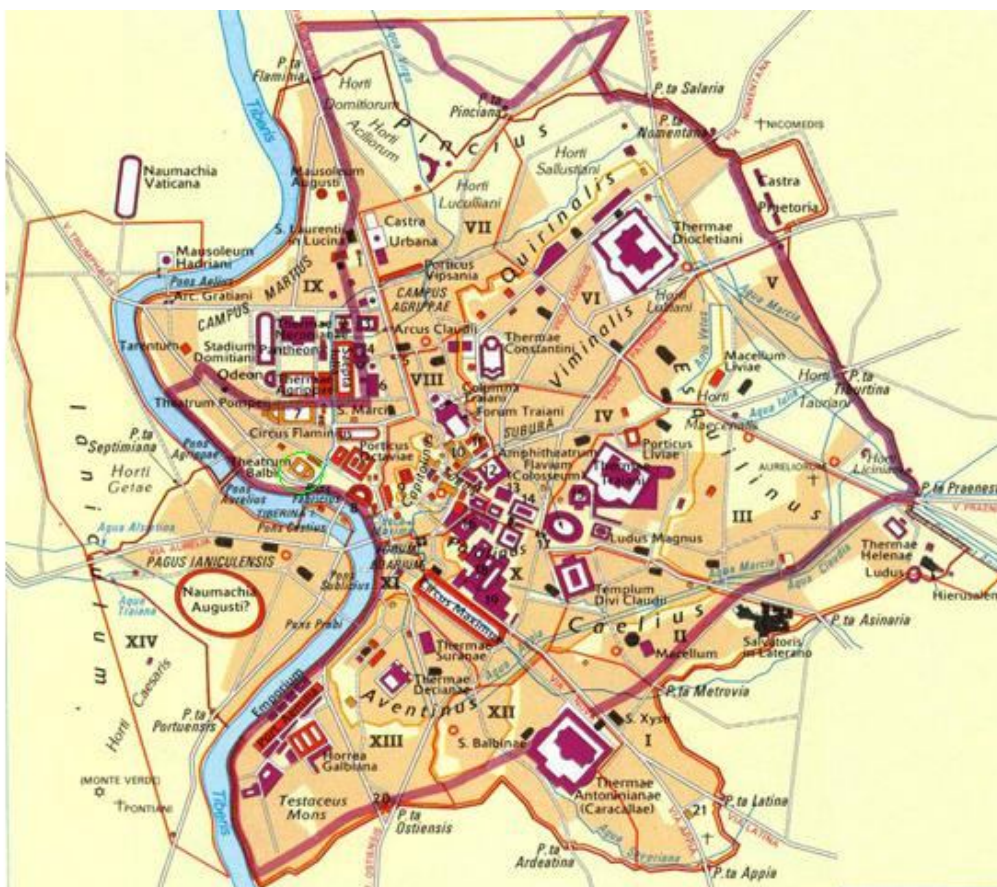
### 8.1. Breve sinopsis histórica y contextual

Sólamente pronunciar la palabra “Roma” desata innumerables imágenes y emociones. El poder evocador de esta “Ciudad Eterna” ha trascendido épocas, generaciones y clases para llegar a nosotros cargado de símbolos y mitos, imágenes multiplicadas en el s. XX gracias principalmente al cine.

Esta pequeña ciudad de la región del Lacio pasó de un modesto núcleo de población frágil y cerrado a ser la urbe más populosa del mundo antiguo, señora de un inmenso y cohesionado imperio cuya huella ha perdurado en nuestra sociedad y cultura occidentales.

En los tres siglos precedentes al establecimiento del Imperio, Roma se extendió primero por Italia, para luego salir a la conquista del Mediterráneo: Sicilia, Hispania, Norte de África, Grecia, Galia, Egipto. La afluencia de riquezas, nuevas poblaciones, nuevas corrientes de pensamiento, cultura y arte transformó la aldea del Lacio. La ciudad fue cambiando a medida que expandía su imperio aunque la idea de la Roma monumental y marmorizada que todos guardamos no se produjo hasta bien entrado el s. II a.c. y principalmente a fines de la República y principios del Imperio. La necesidad de los sucesivos dirigentes de perpetuar su memoria y su poder se plasmó en construcciones cada vez más influenciadas por modelos griegos pero dando soluciones clásicamente romanas. La invención y desarrollo del *caementum*, el hormigón romano, abrió nuevas posibilidades constructivas inviables hasta entonces (Boardman, Griffin, Murray 1985). En Roma, las nuevas experiencias se plasmarán en primer lugar fuera de las murallas republicanas, en las zonas del Foro Boario y, sobre todo, del Campo de Marte. Este antiguo espacio para el entrenamiento del ejército utilizado entonces como área de celebración de grandes paradas o de elecciones, se había constituido en zona de expansión de la ciudad debido a la enorme afluencia de nuevos habitantes provenientes de las provincias desde principios del s. II a.C.. Resultó ser el perfecto campo de operaciones de nuevas y más amplias experiencias urbanísticas más difíciles de materializar dentro del sagrado espacio fundacional del *pomoerium*. De esta manera el

nuevo barrio fue monumentalizándose progresivamente primero en su parte sur y luego en la central (Bussagli, 2004). Es precisamente en este área donde se construirá el Teatro de Balbo. Previamente a él y precedente del mismo, Pompeyo edificó un complejo entre los años 61 y 55 a.C. cuyo elemento principal, el teatro, supuso una grandiosa novedad: primero, el edificio era de caementum y piedra, no de madera como los teatros hasta la fecha; la estructura que sostenía la cavea no se apoyó sobre ninguna ladera de una colina sino que la colina se construyó artificialmente como una sucesión semicircular de arcadas en *opus caementicium* y piedra; se le dotó del *porticus post scaenam* para proteger a los espectadores en caso de lluvia y se construyó un templo en la cima del teatro dedicado a Venus *Victrix* siendo el graderío además la escalinata de ascensión al templo (Stierling, 2004). Este será el modelo del teatro romano a partir de entonces, solución adoptada poco después, en el Teatro de Marcelo y su coetáneo, el Teatro de Balbo, en 13 a.C. (Bussagli, 2004). Este precursor teatro, verdadera “octava colina” artificial de Roma (Bendala, 2003), desafía y emula la naturaleza en ese espacio aún entonces *extramura*.



Plano de la Roma antigua con la situación del Teatro de Balbo dentro del círculo verde (centro-izquierda)

## **El Teatro y la Cripta de Balbo y su evolución hasta nuestros días (Manacorda 2001)**

Desde el advenimiento de Augusto y durante su principado se produce una renovación radical de la ciudad y de sus monumentos públicos, tanto civiles como religiosos, principalmente en la zona del Campo de Marte. Uno de los edificios de esta época es el Teatro de Balbo, construido por Lucius Cornelius Balbus. Balbo, llamado el Menor para distinguirlo de su tío, aliado de César que amasó una enorme fortuna, pertenecía a una familia aristocrática de Gades donde nació en 50 a.C.. Del lado de Octavio Augusto en la guerra civil contra Marco Antonio obtuvo la ciudadanía romana al igual que sus parientes. Tuvo el cargo de Procuestor en Hispania y más tarde obtuvo el Consulado con Augusto. Su carrera no se detuvo ahí: en 21 a.C. obtuvo el título de procónsul en África y tuvo el honor de celebrar el triunfo en Roma. Allí sufragó la construcción del teatro que lleva su nombre, el tercero en magnitud y el último en construirse, cuyos trabajos se iniciaron en 17 a.C. siendo inaugurado en 13 a.C (Rodríguez Neila, 1973). Un incendio acaecido en el año 80 produjo desperfectos en el edificio.

Como todos los teatros romanos estaba compuesto por el teatro mismo, con su graderío y su escena, y en la parte posterior por un patio porticado, *porticus post scaenam*, que en los orígenes tenía una exedra en el lado opuesto a la escena. El teatro medía 90 metros de diámetro y estaba construido en mármol travertino, con los muros recubiertos de *opus reticulatum*. Los textos contemporáneos al teatro no hacen referencia a la cripta construida por Balbo. Tras las excavaciones de 1981 se pudo reconstruir la planimetría: se trataba de un cuadrilátero del que sólo se han descubierto tres lados (norte, este y sur), siendo el cuarto adyacente al teatro. El monumento medía 93,60 m (norte-sur) y en el centro se encontraba un edificio que podía ser contemporáneo o que podía tratarse del antiguo templo de Vulcano.

En cuanto a la técnica constructiva, el muro perimetral de la Crypta Balbi constituye el primer ejemplo de utilización de ladrillo en edificios públicos en la época de Augusto. El muro interior no se ha conservado pero los datos arqueológicos permiten situar su derrumbamiento en el siglo IX. Se trataba de una serie de arquerías de ladrillo sostenidas por pilastras rectangulares con semi-columnas en los extremos. Este pasillo porticado, que llamamos criptopórtico, estaba dividido longitudinalmente en dos por

pilastras siguiendo un modelo muy común en la época. Recordamos que el lado oriental del edificio estaba rematado por una exedra semi-circular con nicho cuadrangular en el centro que fue convertida en letrinas en la época de Augusto.

Roma conoció grandes transformaciones tras el incendio del año 80 d.C.. Las excavaciones realizadas en el lado norte del muro norte descubrieron grandes cimientos que podrían corresponder al muro perimetral del Porticus Minucia. El espacio entre los dos edificios (Crypta y Porticus) estaba ocupado por un edificio de ladrillo con planta trapezoidal, largo y estrecho, compuesto, como mínimo, por 16 estancias que se comunicaban por medio de una escalera. Esta nueva estructura supuso la modificación de la fachada norte de la Crypta. Su utilización en época romana es incierta, pero su estructura permitió albergar talleres y casas medievales que constituyeron el origen comercial de la futura via delle Botteghe Oscure.

Desde finales del siglo III, el teatro y su cripta perdieron su uso original. En el siglo IV, por ejemplo, la exedra contenía unas letrinas y en el V un taller de fabricación de vidrio. El paisaje urbano del barrio se fue transformando en un área semiurbana. En este proceso de degradación, el lado meridional del Porticus Minucia sirvió como zona de paso entre el barrio de Pallacina y la antigua área del teatro de Balbo. Es pues en este período, siglo V, cuando tiene lugar la transformación del paisaje urbano: en el año 401 Roma sufrió un pavoroso terremoto, y en 410 los visigodos de Alarico tomaron la ciudad. Estos sucesos dan como resultado la reordenación urbana del Campo de Marte y de los edificios públicos en particular. Esta zona pasa a un uso privado, artesanal y habitacional de la comunidad cristiana. Se inicia la expoliación y destrucción de los edificios clásicos y se trazan nuevas calles como la via delle Botteghe Oscure. Las construcciones más importantes son iglesias y monasterios. En la zona adyacente al muro nororiental de la cripta, se construye el monasterio de San Laurentis Pallacinis o San Laurentis Pensilis, que incluía la iglesia de San Lorenzo in Pallacinis (conocida posteriormente como San Salvatore in Pensilis y que hoy es la iglesia de San Stanislao dei Polacchi).

En el emplazamiento del Teatro y de la Crypta de Balbo encontramos en el siglo XI el *Castellum Aureum*, un castillo que utiliza los muros que sostienen la cavea como murallas, acogiendo el graderío la iglesia de Santa Maria Domine Rose, la de San Lorenzo y su jardín. El *Castrum Aureum* surgió de los vestigios del teatro como espacio cerrado y fortificado en manos de grupos aristocráticos locales y del monasterio,

escapando así al control militar establecido. Estos espacios protegidos, rodeados de barrios menos urbanizados, daban a la Roma medieval, mucho más reducida en tamaño que la imperial, el aspecto de una ciudad estructurada en pequeños islotes o manzanas.

Durante el siglo XII el gran cambio urbanístico se caracteriza por un proceso de ocupación de las colinas del Capitolio. Al mismo tiempo se desarrolla una nueva clase social compuesta por comerciantes y artesanos que poco a poco se convertirán en los nuevos protagonistas de la vida ciudadana. De manera general en todo el barrio hay una fuerte concentración de hábitats domésticos. Incluso el castrum está ocupado por residencias de las clases aristocráticas cuya emergencia está relacionada con el desarrollo del comercio operado desde fines del siglo XII.

En el área de la Crypta, el desarrollo urbano comienza durante la segunda mitad del s. XI aprovechando el espacio ocupado por el Porticus Minucia. Las construcciones son casas sencillas de madera divididas en dos espacios. A partir del s. XIV la documentación describe la ocupación de los espacios libres en el interior del recinto de la Cripta. La mayoría son apropiaciones de familias ricas, comerciantes o artesanos de propiedades eclesiásticas.

Durante el Renacimiento y el Barroco los vestigios romanos del teatro de Balbo eran todavía visibles (hasta la segunda mitad del s. XVI) antes de su ocultación bajo los palacios de la familia Mattei. El área de la Crypta sufrió también otros cambios. Por ejemplo, el antiguo monasterio de la Rosa se convierte en el de Santa Caterina. La antigua iglesia de Sta Maria/San Saturnino es reemplazada por la de Santa Caterina. A partir del último cuarto del s. XVI se agranda el monasterio y la iglesia se transforma en capilla del monasterio. Se construye una nueva iglesia, Santa Caterina dei Funari, en el ángulo sudoeste de la manzana, modificándose así el acceso al monasterio.

Los restos arqueológicos bajo las casas de la via delle Botteghe Oscure muestran que, durante este período, han sufrido una transformación progresiva hasta la eliminación definitiva de su aspecto medieval. Durante el pontificado de Urbano VIII (1623-1644) se opera un cambio radical de la propiedad y de la arquitectura del ángulo noroeste de la manzana. En 1634, el monasterio de Sta Caterina se convierte en el propietario de toda la zona y emprende la construcción de las nuevas fachadas de la via Caetani, tal y como las conocemos hoy. La actividad comercial se concentra en el sector textil. Entre finales del s. XVIII y principios del XIX las casas de la via delle Botteghe

Oscure sufrieron cambios radicales: las propiedades de la Iglesia pasan a manos privadas y los edificios se sobrealzan.

En 1931, un proyecto de renovación del área prevee la destrucción de la mayoría de las edificaciones. En 1938, se descubre un templo antiguo erróneamente identificado y se paran los trabajos. En el lado sur, la casa Guide y el monasterio de Santa Caterina pasan a manos de la Sociedad General Inmobiliaria, cuyo objetivo era la destrucción del monasterio y la construcción del Istituto Nazionale Cambi con l'Estero. Este proyecto fue aprobado en 1941. Los trabajos dañaron seriamente el monasterio y la iglesia de Santa Maria Domine Rose, pero no se llegaron a terminar y el área fue abandonada.

## **8.2. Crónica de las excavaciones y de la musealización de la Crypta Balbi**

### **Las excavaciones arqueológicas.**

Durante los años sesenta, Guglielmo Gatti identifica por primera vez esta zona como el lugar original del antiguo Teatro y Cripta de Balbo, y no el del Teatro Flaminio como hasta entonces se había interpretado. Se llevan a cabo los primeros sondeos bajo la dirección de G. Marchetti Longhi, de la Soprintendenza Archeologica di Roma (1961-1962). Estas excavaciones permitieron atribuir los vestigios descubiertos a la iglesia de Santa Caterina dei Funari.

En 1966, la degradación de la zona se acelera debido a la falta de trabajos de rehabilitación. Finalmente, la presión popular en favor de la salvaguarda de la arquitectura del barrio y de sus vestigios arqueológicos vence a la presión especulativa. La ley 92/1981 permite al estado su compra en 1983.

Las primeras excavaciones arqueológicas de carácter científico se realizaron en el otoño de 1981 por un grupo de jóvenes arqueólogos en un clima de entendimiento entre la Soprintendenza Archeologica di Roma, la Universidad de Siena y la Universidad de Roma – La Sapienza. El proyecto se inició bajo condiciones óptimas: un programa de investigación sin límites temporales, con presupuesto garantizado por la ley 92/1981 y sin presión urbanística a pesar de encontrarse en pleno corazón de Roma.

## **El proyecto de musealización**

En 1981, la Soprintendenza Archeologica di Roma corre a cargo de la excavación del área de la Crypta y considera desde el principio la posibilidad de musealizar los vestigios. Las excavaciones sistemáticas se realizaron gracias a los fondos de la ley 92/1981, en el marco de un ambicioso proyecto patrimonial defendido por Adriano La Regina, que incluía la conservación, la investigación y la puesta en valor del patrimonio urbano de las diversas sedes del Museo Nazionale Romano. Los fondos destinados a los actos del Jubileo 2000 (Ley 651/1996) y los de la Ley Roma Capitale 1998 y 1999 se consagraron a la financiación y la restauración de los edificios de la via delle Botteghe Oscure y la via Caetani, así como el proyecto museográfico y de puesta en valor del yacimiento. El museo abrió sus puertas a mediados del año 2000.

La particularidad del proyecto de la Crypta Balbi reside en su planificación: las excavaciones preveían, desde el comienzo, la conservación y musealización de los restos, y la investigación científica integraba la necesidad de divulgar sus conclusiones al gran público. Otro eje importante ha sido la documentación exhaustiva de todas las fases históricas sin dar mayor protagonismo a una u otra. La idea era dar una visión global y diacrónica de la evolución de la ciudad. Por esta razón los vestigios arqueológicos han sido conservados en su totalidad, integrándolos en el proyecto arquitectónico de restauración. La documentación histórica que traza la evolución del entramado urbano desde la Antigüedad a nuestros días, constituye el eje central del proyecto museográfico y la valorización de los vestigios arqueológicos (Vendittelli, 2000 y 2001).

El museo muestra los vestigios de una parte del recinto identificado como la cripta del teatro romano. Los restos arqueológicos del teatro y de los edificios medievales anexos están situados bajo las construcciones renacentistas y barrocas (Palazzo Mattei), todavía en uso hoy. Aunque el discurso museográfico hace referencia al conjunto, los restos expuestos al público corresponden al pórtico del teatro, a la evolución arquitectónica del área y a su utilización social y económica desde la Antigüedad a nuestros días.

El Museo Nazionale Romano - Crypta Balbi se abrió durante el año 2000. Desde el punto de vista administrativo forma parte de la red de museos del Museo Nazionale Romano y está gestionado por la Soprintendenza Archeologica di Roma. Ocupa



actualmente una superficie de 12.000 m<sup>2</sup> que será ampliada próximamente. Cronológicamente, los vestigios arqueológicos se extienden desde el siglo I a.C. hasta hoy.

El equipamiento museográfico incluye la visita a los restos arqueológicos así como dos áreas de exposición: la primera presenta la evolución del paisaje urbano en este barrio, poniéndolo en relación directa con los resultados de las excavaciones arqueológicas; la segunda cuenta en detalle la historia de Roma en época medieval, incluyendo los datos y los materiales arqueológicos obtenidos tras 20 años de excavaciones. La Crypta Balbi constituye la sede medieval del Museo Nazionale Romano, algo que no había sido antes planeado. Se trata de un proyecto definido por la Soprintendenza Archeologica di Roma desde principios de los 80 que está todavía en curso.

Actualmente ocupa los edificios rehabilitados de la esquina de las calles Botteghe Oscure y Cattini. En el futuro, el museo ocupará la manzana de casas entre las calles mencionadas y las calles Delfini y Polachi, incluyendo la rehabilitación de los edificios medievales y renacentistas, y la musealización de los restos arqueológicos ahora en proceso de excavación. El estudio llevado a cabo en este trabajo se centra en la musealización de los vestigios excavados en la planta baja.

En el futuro, el proyecto integrará la puesta en valor de los vestigios hallados en el sector central de la manzana de casas que corresponde al monasterio de Sta Caterina y al centro del pórtico del teatro de Balbo, así como la restauración y apertura al público de la exedra. Actualmente el Palazzo Saragoni, situado en la via delle Botteghe Oscure, está siendo restaurado y sus espacios se destinarán a salas de exposición sobre la Roma medieval y a agrandar el área arqueológica abierta al público. Está igualmente previsto construir un auditorio, en la via Caetani, que ofrecerá espacio para reuniones y congresos. En una fase más lejana se prevé restaurar el Palazzo Ballomo Albertoni, via Delfini y via dei Polacchi, con el fin de albergar un almacén y un laboratorio científico (Vendittelli, 2000).

## **8.3. La Crypta Balbi**

### **8.3.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes**

#### **El proceso de trabajo, los objetivos y el discurso**

El discurso se basa en dos objetivos principales. Por un lado se pretende mostrar la evolución arquitectónica, urbana y socioeconómica del barrio. Por el otro se evoca una parte desconocida de la historia de Roma: la transición entre el mundo antiguo y el medieval. Ambos discursos son paralelos, se presentan en sitios diferentes pero los conocimientos se complementan. Uno de los elementos claves para la realización del museo ha sido el desarrollo de la investigación arqueológica durante los últimos veinte años. Desde el principio, la Soprintendenza Archeologica di Roma fue consciente del potencial científico y la posibilidad de cubrir un vacío interpretativo en el sistema de museos municipales. En consecuencia, se han articulado los discursos museográficos alrededor de los restos arqueológicos y de su puesta en valor. La musealización y la integración arquitectónica del nuevo edificio responden también a este interés.

Uno de los puntos fuertes del proyecto museográfico del Museo Nazionale Romano-Crypta Balbi reside en el equipo de trabajo y su método de actuación. En un primer momento el proyecto se concentra prioritariamente sobre el contenido científico del yacimiento. Se constituye un comité científico con la función de definir los contenidos a transmitir en el discurso museográfico. El comité estaba constituido por especialistas universitarios italianos en historia antigua y medieval, expertos en animación virtual y 3D, y arqueólogos participantes en las excavaciones del yacimiento. Se contactaron además especialistas en cada una de las áreas históricas a profundizar. El discurso museográfico final es el resultado de esta colaboración y de la integración del conjunto de la información recabada. A continuación, el arquitecto y el museógrafo modelaron el discurso museográfico dando un contenido visual al escenario integrando la dimensión estética al mensaje a transmitir. El proyecto arquitectónico optó por una museografía clara que no interfiriera con los materiales originales. Paralelamente, la Soprintendenza Archeologica di Roma se encargó de la restauración, conservación y mantenimiento de los vestigios arqueológicos (Vendittelli, 2000 y 2001).

La museografía de la Crypta Balbi se basa en una vasta documentación arqueológica e histórica así como en una investigación detallada que le confiere un alto

valor científico que además permite hacer diversos niveles de lectura, desde el más sencillo al más detallado.

### **La museografía**

El recorrido museográfico se articula en función de los diferentes edificios históricos rehabilitados en el área de la Crypta Balbi, permitiendo al visitante pasearse entre los vestigios del subsuelo. De esta manera el público percibe en un mismo lugar los diferentes momentos históricos, desde la época romana hasta la barroca. El museo se organiza en dos plantas: una consagrada a «Arqueología e historia de un paisaje urbano» muestra la transformación sufrida desde la Antigüedad hasta la edad contemporánea, y la otra dedicada a «Roma, de la Antigüedad a la Edad Media» que muestra la vida urbana entre los siglos V y XI.

La museografía se desarrolla a través de paneles temáticos que integran a su vez material arqueológico y reproducciones de documentos históricos. Los aspectos arquitectónicos de evolución del barrio así como los de carácter social y cultural se muestran también. Además se muestran reconstrucciones virtuales sobre soporte informático que sintetizan la información de los paneles. Es también una manera de ofrecer diversos niveles de lectura.

Era necesario encontrar una solución museográfica que permitiera transmitir los diferentes tipos de información científica sin romper la sintaxis del recorrido. Hacía falta igualmente ilustrar las particularidades de cada momento histórico dando una idea de la evolución temporal y de la transformación urbanística y arquitectónica. Para responder a estos objetivos, el recorrido se ha dividido en capítulos temáticos que forman una narración y se ha articulado en el espacio de manera que no se pierda el hilo del discurso (Ceschi, 2000).

Esta opción se traduce físicamente mediante paneles explicativos con una estructura narrativa uniforme: título, resumen del panel, texto del panel acompañado de una ilustración con la evolución del paisaje urbano. El espacio restante está ocupado por materiales arqueológicos expuestos en las vitrinas así como reproducciones de documentos antiguos impresos. Esta estructura ofrece al visitante dos niveles de información: uno más superficial con los títulos, el resumen y la observación de los materiales, y el otro, más detallado, a través de la lectura completa de la información.

La explicación desarrollada en los paneles se acompaña, en una sala equipada con ordenadores, de una presentación en CD-Rom que sintetiza y completa la información sobre la evolución del paisaje urbano del área de la Crypta Balbi (Zanini, 2000, Marazzi, 2000).

### **8.3.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica**

#### **El discurso museográfico**

El discurso museográfico de la planta baja, objeto de estudio, está centrado en la evolución histórica del paisaje urbano del Campo de Marte y específicamente de la zona del Teatro y de la Crypta de Balbo, desde la época de su construcción hasta nuestros días. En este contexto, los vestigios arqueológicos encontrados y analizados delimitan los contenidos de la exposición. Ésta tiene como objetivo no sólo difundir el patrimonio sino también explicar su significación histórica, su evolución y modificación a lo largo del tiempo. La opción adoptada es la de partir del fragmento o detalle del monumento para llegar a su interpretación histórica. En consecuencia, la musealización de la Crypta Balbi es la exposición detallada de la evolución del tejido urbano de la ciudad de Roma en este área (foto 2).

Los contenidos del discurso museográfico están muy elaborados. Las explicaciones de los paneles demuestran un alto nivel de conocimiento de la materia que se está comunicando. Bajo un lenguaje llano comprensible por un público general no especialista se esconde un detallado trabajo de investigación arqueológica e histórica. El ejemplo más claro se manifiesta en las ilustraciones que nos muestran la evolución progresiva del paisaje urbano: la veracidad de sus detalles es el resultado de una minuciosa investigación histórica, arquitectónica y urbanística del área (fotos 3 y 4).



foto 2

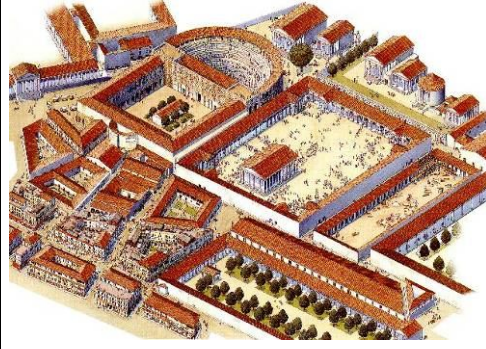


foto 3



foto 4

Se podría afirmar que el discurso museográfico de la Crypta Balbi transmite adecuadamente los conocimientos que pretende comunicar. Queda analizar si este discurso está bien desarrollado a lo largo del recorrido y si los visitantes comprenden bien lo que están viendo y desarrollan un cierto aprendizaje, lo que parece confirmar el hecho de que los conocimientos tras la visita se han acrecentado aunque de una manera bastante ligera. La estructura de la información presentada en los paneles a dos niveles, uno más rápido y superficial, otro más detallado y profundo, permite adaptar el tipo de visita y el tiempo de la misma. Parece que el tiempo medio de visita varía entre 90 y 120 minutos, más si se quiere hacer en detalle, lo que supone un lapso de tiempo grande. Si bien es verdad que esta variable es difícil de medir con las herramientas utilizadas, es cierto que se observa una buena valoración de los textos por parte del público aunque por debajo del montaje y la exposición en general. En cuanto al aprendizaje, el cuestionario de adquisición de conocimientos confirma un aprendizaje desarrollado durante la visita aunque hay algunos conceptos de metodología arqueológica que siguen planteando problemas aún después de la visita.

## Los elementos museográficos

La museografía del Museo Crypta Balbi se reparte en tres áreas distintas. La primera, situada en la planta baja, corresponde al recorrido explicativo desarrollado en las salas, con la ayuda de paneles y piezas arqueológicas en vitrinas. La segunda presenta en dos salas anexas el CD interactivo y la maqueta. La tercera la componen los vestigios arqueológicos del sótano del edificio que ellos en sí no están interpretados (fotos 5 y 6). El primer piso corresponde a la exposición dedicada a la Roma altomedieval que no ha sido objeto de este estudio.

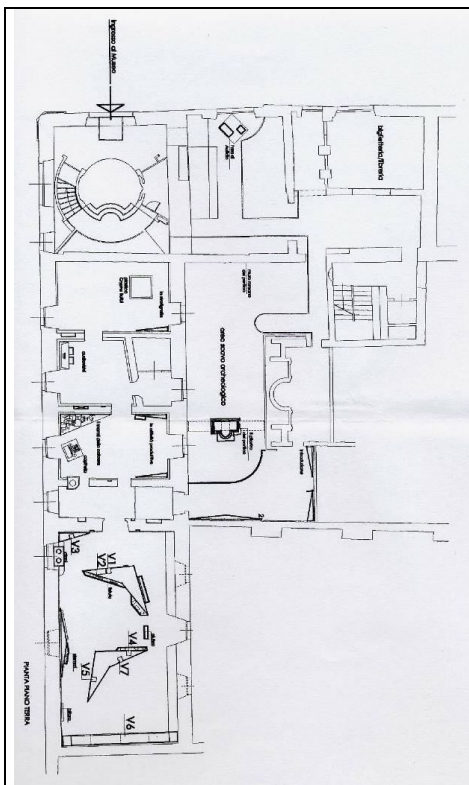


foto 5. Planta baja, áreas 1 y 2

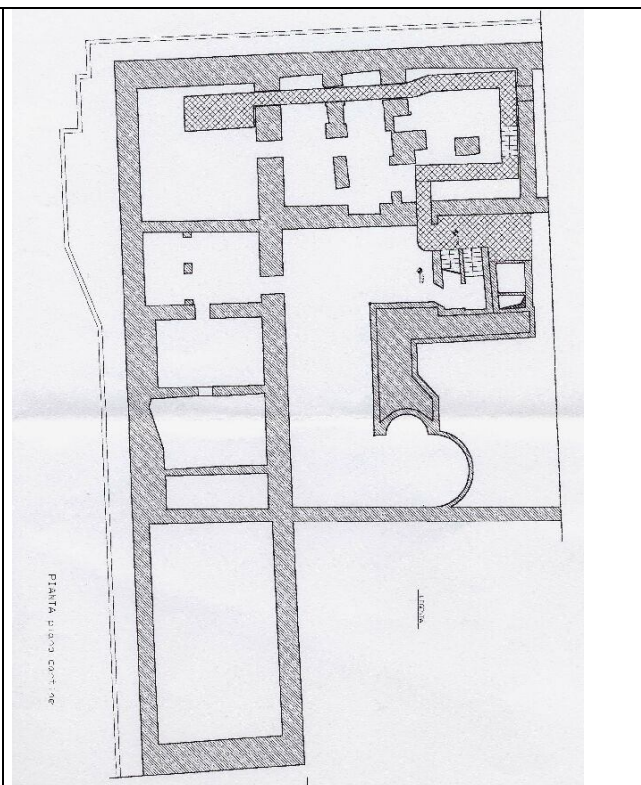


foto 6. Vestigios del subsuelo (área 3)

La realización de la la museografía se fundamenta en elementos tradicionales como los paneles con textos, ilustraciones y fotografías, así como vitrinas con piezas arqueológicas (foto 7). Estos elementos siguen un recorrido temático con un tipo de comunicación pasiva (lectura y observación). Aunque esta opción no resulte demasiado innovadora, responde de manera clara a los objetivos de comunicación y transmisión del mensaje por parte del equipo de gerentes y obtiene una buena apreciación por parte del público. En la primera sala, los paneles forman un discurso continuo dividido en « capítulos cronológicos » relativos a la evolución temporal del yacimiento.

- Introducción : La arqueología de un paisaje urbano;
- Panel 1 : El Campo de Marte hasta la época de Augusto;
- Panel 2 : El complejo de Balbo;
- Panel 3 : La Crypta Balbi y el Porticus Minucia;
- Panel 4 : La transformación del paisaje urbano, siglos IV-VII;
- Panel 5 : Santa Maria Domine Rose y el Castrum Aureum, siglos VIII-X;
- Panel 6 : La casa de los comerciantes, siglos XI-XIV;
- Panel 7 : La iglesia de Santa Caterina y el conservatorio, siglos XV-XVII;
- Panel 8 : La manzana de casas de época moderna, siglos XIX-XX.

La sala siguiente presenta dos paneles de carácter temático, no cronológico, en relación con los oficios artesanales que se desarrollan en el área durante la Edad Media (hilado de lana, los cordeleros, el trabajo del metal y la transformación del mármol en cal, foto 8). La serie se cierra en dos paneles dedicados a los principios de la arqueología urbana, a las técnicas de construcción y a la estratigrafía (foto 9).



fotos 7 y 9

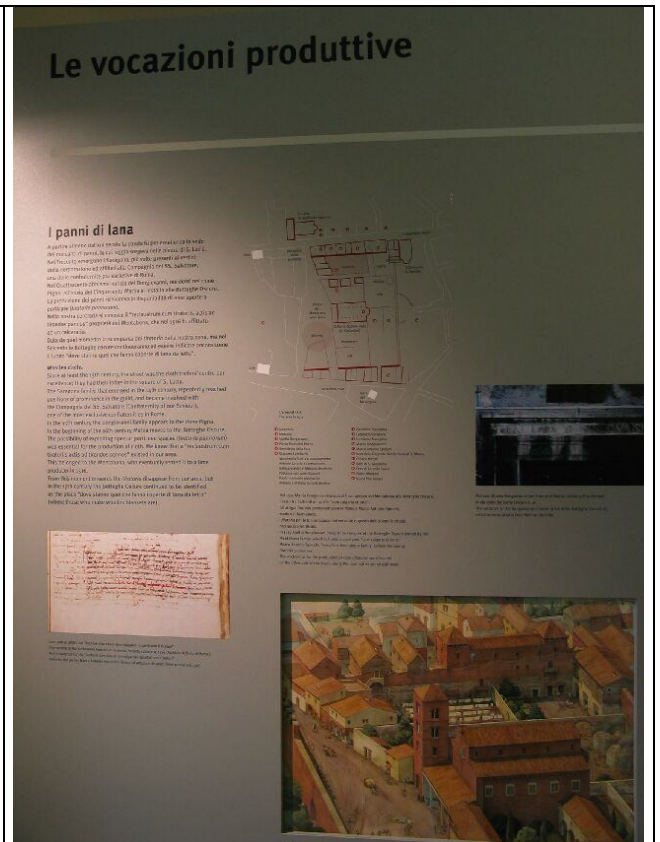


foto 8

El espacio siguiente se divide en dos: la sala del CD-Rom interactivo (al que se accede a través de un monitor (foto 10) y una sala con una maqueta de la manzana de casas de la Crypta (foto 11) ambas con elementos diferentes a los de las salas precedentes. Estos dos elementos sintetizan la información desarrollada a lo largo de la exposición : el primero (CD-rom), presenta la información de manera diacrónica o sincrónica según se elija ; el segundo resume en sus volúmenes la evolución diacrónica de la arquitectura del área de la que nos ocupamos.



foto 10



foto 11

Desde el punto de vista museográfico, el subsuelo presenta características muy diferentes a otras áreas ya que no ha sido realmente musealizado. El programa inicial de puesta en valor preveía la interpretación de los restos arqueológicos a través de la exposición sin utilizarlos directamente para la misma. A raíz de numerosas peticiones de visitantes se abrió el acceso a través de pasarelas metálicas. Para favorecer la comprensión de los vestigios se les entrega a los visitantes un plano de los mismos con algunas explicaciones. A pesar de estos esfuerzos la interpretación queda bastante deficitaria. Las descripciones no son claras y no ayudan a orientarse ni a comprender el recorrido. La ausencia de paneles o cartelas de identificación tampoco ayuda (fotos 12, 13, 14 y 15). A pesar de todo estas deficiencias no aparecen como tales en el estudio de público (bien es verdad que aquí no ha sido posible pasar la tarea de observación del visitante), siendo los vestigios *per se* muy bien valorados por la muestra (es lo mejor valorado de hecho, lo que nos induce a pensar que a lo que debe aludir es a los restos del pórtico y del muro perimetral y no a los vestigios del subsuelo). Esto y la buena valoración del montaje general puede haber hecho pasar por alto estas deficiencias.





foto 12



Foto 13



foto 14



Foto 15

Vamos a pasar a hacer una valoración detallada del conjunto de los elementos museográficos de la planta baja:

Se utilizan dos tipos de paneles: de gran formato (100x235 cm) y más pequeños (70x235 cm). Su combinación se rige por la distribución del texto y por razones estéticas y no por razones de comunicación museográfica. Tanto el texto como las imágenes se han serigrafiado sobre un soporte metálico. Algunos integran a modo de « ventanas » ocupadas o bien por ilustraciones que recrean la evolución del paisaje (foto 16) bien por vitrinas (foto 17). El conjunto revela una gran uniformidad estética y un cuidado grafismo. El tamaño, la tipografía y el color de las letras así como la distribución de texto e imágenes indican diferentes niveles de información (cronológica, histórica, urbanística, arqueológica) y diferentes idiomas (italiano, inglés, textos clásicos originales). La distribución de los contenidos sobre los paneles es igualmente

muy uniforme: título, introducción, ilustración del paisaje urbano según la época, plano con las estructuras arqueológicas correspondientes, informaciones complementarias acompañadas por imágenes, reproducciones y piezas (foto17).



foto 16



foto 17

Las vitrinas tienen tamaños diferentes para adaptarse al discurso museográfico ya que las piezas que exponen sirven para ilustrar las explicaciones. Hay dos aisladas que se constituyen en elemento en sí, visualmente atractivo, que rompe la monotonía de los paneles (foto18). A pesar de las reminiscencias decimonónicas que desde el punto de vista museográfico estas vitrinas puedan suscitar, es verdad que constituyen más un guiño o remembranza de esa museografía que un objetivo didáctico en sí, de hecho, la ausencia de cartelas hace pensar más en la primera opción cuando los responsables la idearon.

La mayor parte de las piezas expuestas provienen de las excavaciones de la Crypta Balbi y algunas de ellas lo hacen del área más extensa del Campo de Marte. En cada vitrina pequeñas cartelas identifican cada pieza sin dar información complementaria desde el punto de vista de su interpretación. El tamaño reducido de los caracteres hace difícil la lectura (foto19). A pesar de ello los textos y explicaciones siguen siendo de las características mejor valoradas por el público detrás de las piezas y el montaje.



foto 18



foto 19

Cuando los objetos son reproducciones se señala siempre. La única reconstrucción de un resto inmueble se encuentra al principio del recorrido. Se trata a la vez de la recuperación de un elemento, de su puesta en escena y de la distribución arquitectónica del museo. Nos referimos a una de las columnas con un arranque de arco del antiguo pórtico de la Crypta, que ha sido restituida sobre una estructura de metal y yeso (foto20).



foto 20

Desde un punto de vista arquitectónico, este elemento ha creado un falso patio interior que ayuda a visualizar la altura del antiguo pórtico (foto 20) y que en sí mismo tiene un significado e interpretación propias (fotos 21 y 22). Además permite visualizar la magnitud del muro de cierre del pórtico que se conserva a una cota de varios metros de altura y que, como veremos más adelante, puede ser observado desde varias perspectivas.



foto 21



foto 22

La recuperación, integración arquitectónica y la interpretación de los vestigios del muro perimetral es por todo esto uno de los elementos más interesantes y más emblemáticos de la museografía de la Crypta. El acceso al museo presenta un espacio diseñado para valorizar este muro y permitir su interpretación (foto 24). El proyecto arquitectónico integra el lienzo del muro desde el sótano al segundo piso de manera que se aprecie una perspectiva completa del mismo (foto 23). Además, los paneles a todo lo largo del recorrido definen claramente las diferentes fases constructivas de este muro y las modificaciones sufridas a través del tiempo (fotos 25 y 26).



foto 23



foto 24



foto 25

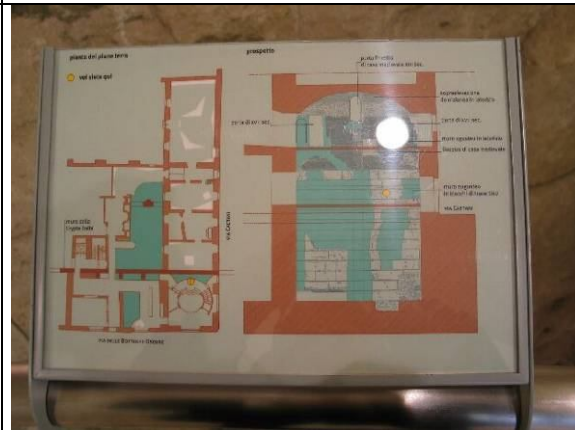


foto 26

#### 8.4. Programas públicos y educativos, materiales didácticos y difusión

La museografía de la Crypta Balbi está dirigida a un público general adulto, sin una voluntad clara de satisfacer las necesidades del público escolar/infantil, ya que no se dispone de materiales didácticos adaptados a ellos ni de actividades para escolares. No hay tampoco estudios de público que permitan evaluar el funcionamiento de la museografía sobre los visitantes. Este desconocimiento del perfil de visitantes dificulta

la creación de actividades futuras. Existen no obstante visitas guiadas regulares para público adulto y escolar.

Los medios de difusión y de comunicación del museo corresponden a los propuestos por las diferentes sedes del Museo Nazionale Romano, dependiente de la Soprintendenza Archeologica di Roma: información en los kioscos de turismo municipales y una página web ligada a la Soprintendenza que se va actualizando. La dirección del museo reconoce esta laguna en materia de difusión pero es consciente de la dificultad de un pequeño museo ante la variada y espectacular oferta que propone la ciudad (Coliseo, Foro Romano, Panteón, etc). La opción tomada es la de centrarse en un público especialista o, por lo menos, con mayor interés en el detalle (Vendittelli, comentario personal).

## **8.5 La evaluación de audiencias y el impacto cultural de la Crypta Balbi**

### **8.5.1. Descripción de los resultados**

**1. Cuestionario Autoadministrable.** Expresa el grado de satisfacción y la opinión del visitante sobre diferentes aspectos de la exposición.

Muestra: 73 cuestionarios realizados en el enclave arqueológico de Crypta Balbi.

Procedimiento: Este cuestionario ha sido grapado a cada tipo de cuestionario/técnica utilizada y se ha realizado tras la visita del enclave.

Perfiles: Edad: La mayor parte de la muestra se encuentra en el rango de edad 40-64 (30,1%) y en el de 25-39 (28,8%), seguidos por los mayores de 65 años (23,3%), los que se encuentran en el rango de 19 a 24 años (8,2%) y por último, los menores de 18 años. Estudios: El 49,3% son licenciados, el 11% diplomados, el 9,6% tiene estudios secundarios, el 8,2% son estudiantes universitarios, el 4,1% y el 2,7% son doctores. Ocupación: El 31,5% pertenece a los cuadros superiores, el 24,7% son jubilados, el 13,7% son estudiantes, el 8,2% son empleados o funcionarios, el 6,8% pertenecen a los cuadros medios y el 4,1% son amas de casa. Residencia: El 28,8% reside en Roma, el 27,4% en Italia, el 24,7% reside en un país de la U.E., el 9,6% en un país fuera de Europa y el 1,4% en un país europeo extracomunitario.

Modo de la visita: Los más utilizados son: Acompañados de la pareja (24,7%) y con los amigos (23,3%). A continuación, acompañados de una persona (17,8%), solos (12,3%), con la familia (6,8%), con más de una persona (5,5%) y por último, con alumnos y/o niños (1,4%).

Definición de tarea: Cuestionario donde el visitante expresa su grado de satisfacción sobre diversos aspectos de la exposición (mediante preguntas cerradas de respuesta única) y muestra sus preferencias dentro de la misma (preguntas abiertas y cerradas).

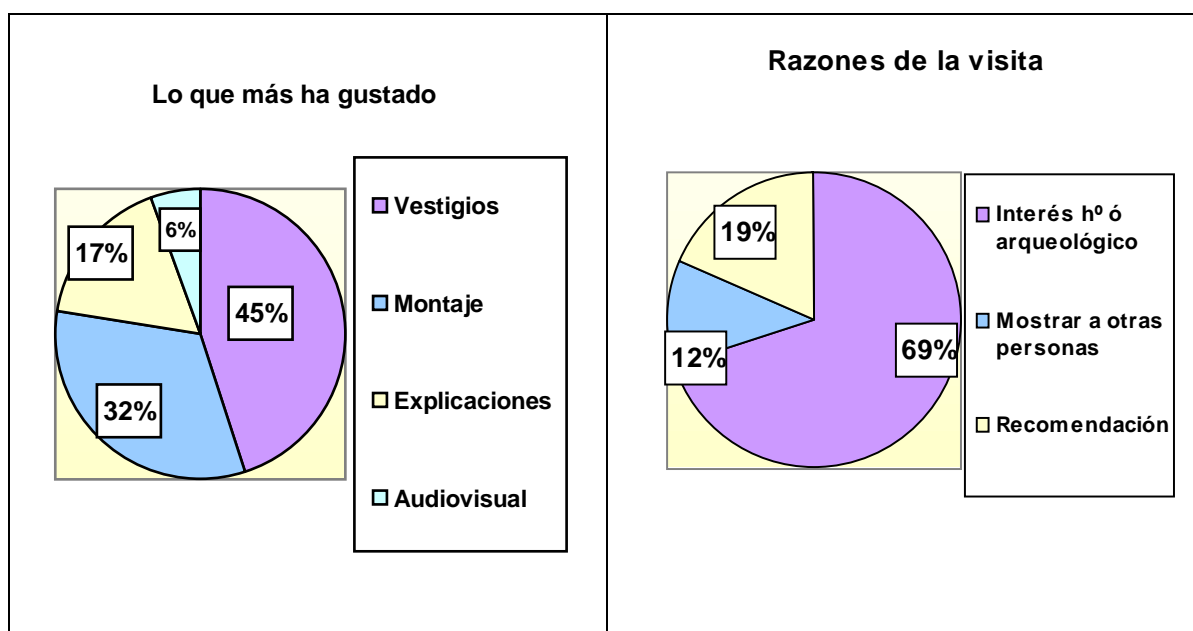
Grado de satisfacción de:

El grado de satisfacción de ciertos aspectos del yacimiento y de su musealización se han evaluado mediante una escala compuesta por los siguientes tipos de valoraciones: Muy mal (puntuación = 1); Mal (puntuación =2); Bien (puntuación = 3); Muy bien (puntuación = 4).

La mayoría de los elementos presentes en el yacimiento son valorados entre bien (puntuación = 3) y muy bien (puntuación = 4), siendo los mejor valorados, la exposición en general, las piezas y la colección, así como los horarios. Y los, relativamente, peor valorados, las áreas de descanso.

Pregunta.1. ¿Qué le ha gustado más?

Por orden: Los vestigios y las piezas de la colección (45,1%), el montaje, la arquitectura o museografía (32,4%), las explicaciones y los textos (16,9%) y el audiovisual (5,6%).



### P.2. ¿Qué ha echado en falta?

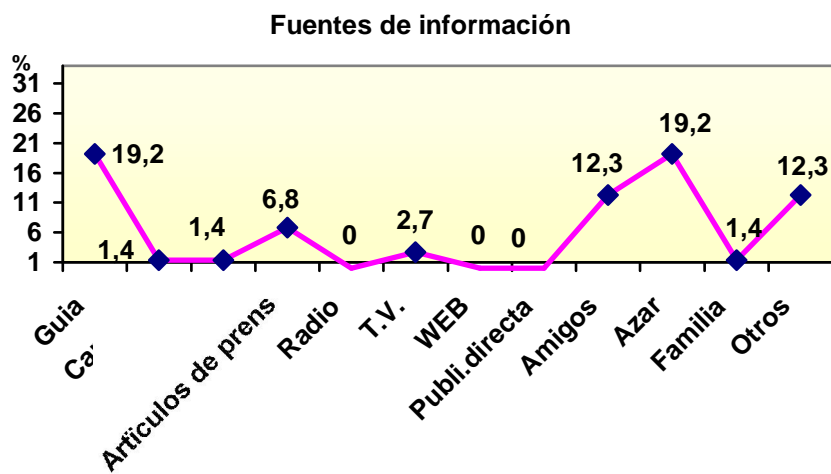
Cabe destacar que el porcentaje de omisiones en esta pregunta ha sido muy elevado, llegando al 63%. El 11% echa en falta información en varios idiomas. El 9,6% más reconstrucciones y más claras. El 8,2% ha echado en falta folletos. Con el mismo porcentaje aparece la categoría “otros”.

### P.3. ¿Se ha sentido perdido?

Se ha sentido perdido el 24,7% de los visitantes en algún momento del recorrido.

### P.4. Fuentes de información

Las fuentes de información más utilizadas son: las guías turísticas y la casualidad (ambas con un 19,2%). Con un 12,3% aparece la categoría “otros” y la recomendación de los amigos. Con inferiores porcentajes aparecen: los artículos de prensa (6,8%), la televisión (2,7%) y finalmente, los carteles, la familia y los trípticos (con un 1,4% cada uno).



### P.5. Razón de la visita.

El 41,1% argumenta como razón de la visita, un interés en el periodo del que data el yacimiento. El 11%, por recomendación. El 6,8%, Para mostrárselo a otras personas. El 41,1% no sabe o no contesta.

### P.6. Número de visitas.

El 68,5% visitaba por primera vez el yacimiento cuando fueron encuestados. El 12,3%, era ésta su segunda visita. Y un escaso 4,1% había realizado tres o más visitas. El 15,1% no sabe o no contesta.



#### P.7. Razones para repetir la visita.

El 86,3% no contestó a la pregunta (lógicamente era la primera visita para la mayoría). El 12,3% repetía la visita para completarla y el 1,4% para ver la evolución del yacimiento desde la excavación.

#### P.8. Tipo de visita

El 43,8% realizó una visita normal y el 27,4% una visita guiada. El 28,8% no sabe o no contesta.

#### Conclusiones:

Los elementos del yacimiento que han sido evaluados más satisfactoriamente han sido la exposición en general, las piezas y la colección, así como los horarios.

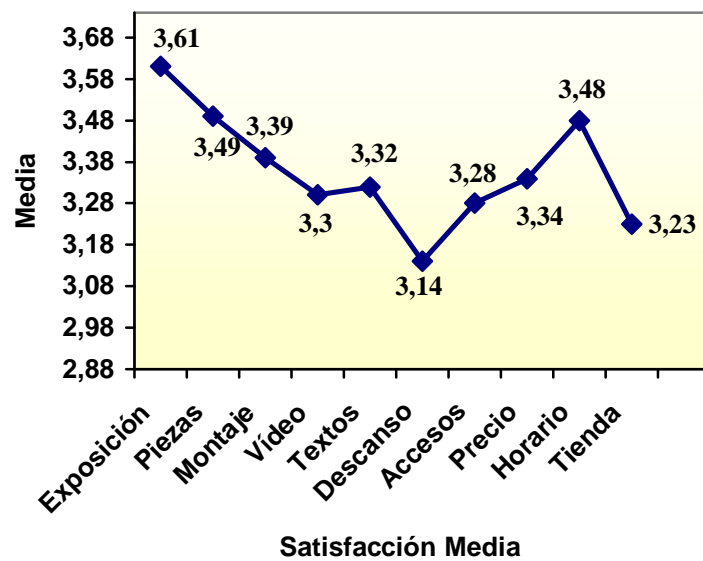
Lo que más ha gustado han sido los vestigios, seguidos del montaje y la museografía, situándose en tercer lugar los textos. Lo que menos las áreas de descanso. Muy poca gente ha contestado a la pregunta sobre lo que se ha echado de menos, lo que puede significar que la mayor parte de la muestra no ha echado nada en falta, o que se considera socialmente incorrecto contestar esta pregunta. Las personas que sí han contestado señalan que falta información en distintos idiomas, más reconstrucciones y folletos, datos lógicos en una muestra donde algo más del 35% es público extranjero.

Las fuentes de información más utilizadas han sido las guías turísticas y la “casualidad”.

La mayor parte de la muestra señala como principal razón de la visita un interés en el periodo del que data el yacimiento.

Pocas personas se encontraban repitiendo la visita cuando fueron entrevistadas, las que sí lo hacían, reconocen que volvían al yacimiento para completar la visita/s anterior/es o para ver la evolución del yacimiento desde la excavación.

Aunque el tipo de visita más frecuente es la normal, un porcentaje importante también realiza una visita guiada.



**2. Escala de valoración de yacimientos arqueológicos.** Expresa las referencias arqueológicas del visitante y el grado de satisfacción de la visita en comparación con esas referencias.

Muestra: 23 cuestionarios realizados en los alrededores del Foro Romano, el Coliseo y la Piazza Venezia.

Perfil: Edad: La mayor parte de la muestra se encuentra en el rango de edad que va desde 25 a 39 años (47,8%), seguido del segmento 40 a 64 años (30,4%). A continuación el rango de 19 a 24 (21,7%). En este caso no ha habido omisiones.

Estudios: El 56,5% son licenciados. Los diplomados y las personas con estudios medios representan el 13% cada uno. El 8,7%, son estudiantes universitarios. El 8,7% no ha contestado. Ocupación: El 43,5%, pertenecen a cuadros superiores. El 30,4%, son empleados o funcionarios. Los cuadros medios y estudiantes, son representados por el 8,7% cada uno. El 8,7% no ha contestado. Residencia: El 65,2%, reside en la U.E, el 13,% en Italia, el 17,4% en países no europeos y el 4,3% en países europeos extracomunitarios. En este caso no ha habido omisiones.

Definición de tarea: Se trata de situar yacimientos arqueológicos que el visitante conoce en una escala de preferencia del 1 al 10 (donde 1 es la menor puntuación y 10 la mayor), explicando el porqué o porqués de esta puntuación, poniendo a su vez el yacimiento visitado en relación con los que conoce.

**Nadie ha mencionado La Crypta Balbi.** Sí se han mencionado otros yacimientos que enumeramos a continuación. Cuando solamente los ha nombrado un único sujeto se omite esta información:

**Domus Aurea** (puesto nº 10), **Efeso** (puesto nº 10), **Foro romano** (Dos personas lo ha colocado en el puesto nº 10, otras dos en el número 8 y una en el nº 1), **Pompeya** (puesto nº 10 y puesto nº 1), **Abu Simbel** (puesto nº 10), **Catacumbas Roma** (puesto nº 10), **Macchu Pichu** (puesto nº 1), **Micenas** (puesto nº 1), **Villas Romanas de Viena** (puesto nº 1),

Cabe destacar que aunque en la herramienta se especificaba que se enumerarán yacimientos arqueológicos también se añadieron los siguientes monumentos y destinos turísticos:

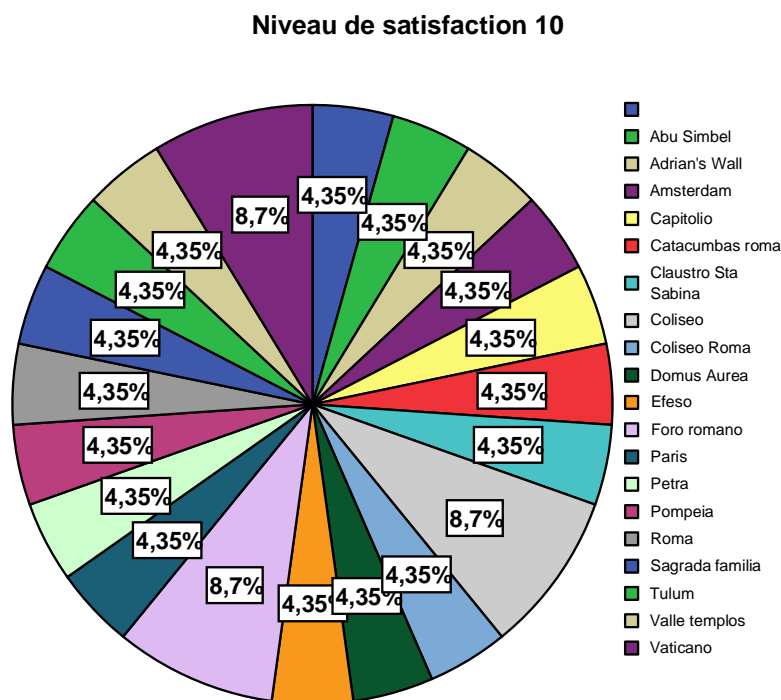
**Muro de Adriano** (puesto nº 10), **Ámsterdam** (puesto nº 10), **Colina del Capitolio, Roma** (puesto nº 10), **Claustro Sta Sabina** (puesto nº 10), **Coliseo** (Dos personas lo ha colocado en el puesto nº 10 y una en el nº 9), **Paris** (puesto nº 10), **Petra** (puesto nº 10), **Roma** (puesto nº 10 y puesto nº 9), **Sagrada familia** (puesto nº 10), **Tulum** (puesto nº 10), **Valle templos (suponemos que se refiere al Valle de los Templos en Sicilia)** (puesto nº 10), **Vaticano** (Dos personas lo ha colocado en el puesto nº 10 y una en el nº 1), **Museo Británico** (puesto nº 9), **Panteón** (puesto nº 9), **Florenia** (puesto nº 8), **Stonehenge** (puesto nº 8), **S Maria Novella, Florenia** (puesto nº 1). **Fontana de Trevi** (puesto nº 7), **Madrid** (puesto nº 7 y en el puesto nº 6), **Atenas** (puesto nº 6), **Bath** (puesto nº 1), **Duomo Milano** (puesto nº 1), **Iglesia di Como** (puesto nº 1), **Jordania** (puesto nº 1), **Piazza di Spagna** (puesto nº 1).

### **Conclusiones:**

En primer lugar, cabe destacar que existe una tendencia a listar aquellos monumentos que según la muestra tienen puntuaciones extremas (sobre todo las puntuaciones altas), mientras que apenas se nombran para las intermedias.

Los porcentajes de la muestra que han nombrado un mismo monumento con una misma puntuación han sido escasísimos. Las razones por las que se ha otorgado una determinada puntuación a un determinado monumento, son escasas y sólo aparecen en los que son puntuados de forma extrema, con un conocimiento muy limitado de yacimientos arqueológicos. Nadie ha contestado la pregunta acerca de Crypta Balbi.

Se mezclan yacimientos arqueológicos de distinta índole, con monumentos y destinos turísticos más o menos conocidos. Además parece que se confunde el 1 con el 10 como primer puesto (¿puesto 1, ó 10 puntos para el mejor?).



**3. Diferencial semántico.** Mide las emociones suscitadas por la visita al yacimiento.

Muestra: 23 cuestionarios realizados en el enclave de Crypta Balbi.

Procedimiento: Todos ellos administrados tras la visita del yacimiento.

Perfil: Edad: El segmento de edad más representado es el de mayores de 65 años (39,1%), seguido por el de 40-64 años (30,4%), el intervalo de 25-39 años (13%) y el de 19-24 años (8,7%). El 8,7% no contesta. Estudios: El mayor porcentaje corresponde a los licenciados (43,5%), seguido por personas con estudios secundarios (17,4%), los estudiantes universitarios y las personas con estudios primarios son representados ambos por el 13% de la muestra y los diplomados y doctores por el 4,3%. El 4,3% no contesta. Ocupación: El 39,1% son jubilados. El 26,1%, pertenecen a cuadros superiores. El 13%, son estudiantes. Los empleados o funcionarios y las amas de casa son representados por el 8,7% cada uno. El 4,3% no contesta. Residencia: El 65,2%

reside en Roma, el 13% en la U.E. el 8,7% en Italia y el 4,3% en un país europeo extracomunitario.

Definición de tarea: Se trata de una tarea donde se proponen al visitante 32 pares de adjetivos (antónimos) para que defina cual se aproxima más a la imagen que se ha formado del yacimiento que acaba de visitar. Los sujetos debían puntuar el yacimiento en una escala del uno al siete, donde 1 es uno de los antónimos y 7 es el otro.

Para clarificar este sistema, a continuación presentamos las interpretaciones para cada una de las posibles puntuaciones para el par de adjetivos que forma el primer factor (agradable-desagradable): **1 es muy agradable; 2, bastante agradable; 3, algo agradable; 4, ni agradable ni desagradable; 5, algo desagradable; 6, bastante desagradable; y 7, muy desagradable.**

Con todos los datos recogidos en todos los yacimientos arqueológicos con esta herramienta hemos realizado un análisis factorial. Este análisis nos ha permitido resumir los pares de adjetivos en tres categorías más generales (“agradabilidad”, “confortabilidad” y “activación”) que nos dan una idea más concreta de las emociones suscitadas por el yacimiento.

#### Factor 1: Agradabilidad.

Los ítems que componen este primer factor son: animado-desanimado, divertido-aburrido, maravilloso-espantoso, acogedor- inhóspito, apacible-desapacible, tranquilizante-amenazante, seguro-peligroso, duro-blando, personal impersonal, bonito-feo, bueno-malo, cercano-lejano y activo-pasivo, y obtienen, en la escala del uno al siete, una media de 2,58.

#### Factor 2: Confortabilidad.

Los ítems que componen este segundo factor son: ordenado-desordenado, tranquilo-intranquilo, confortable-incómodo, pacífico-belicoso, amistoso-hostil, seguro-inseguro, interesante-no interesante, sugestivo-desalentador y relajante-excitante.

Los ítems del segundo factor (Confortable-No confortable) obtienen, en la escala del uno al siete, una media de 2,20.

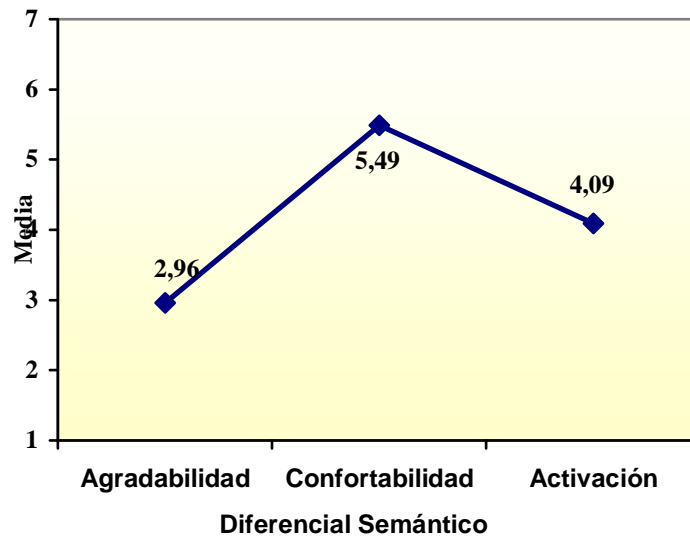
#### Factor 3: Activación

Los ítems que componen este tercer factor son: alegre-triste, vivo-muerto, familiar-extraño y festivo-serio. Los ítems del tercer factor (Activo-No activo) obtienen, en la escala del uno al siete, una media de 3,33.

### **Conclusiones:**

Según la media de la muestra el yacimiento de Crypta Balbi es considerado como algo agradable, bastante confortable y bastante activo.

Sin embargo, debemos decir que la mayor parte de los sujetos no han situado el yacimiento en todos los pares de antónimos, lo cual puede querer decir, bien que no han entendido bien la tarea, bien que no creen que estos se ajusten al yacimiento evaluado. Además la agradabilidad muestra una puntuación especialmente baja con respecto a los otros yacimientos estudiados.



**4. Cuestionario de adquisición de conocimientos.** Mide el grado de comprensión del mensaje científico así como el grado de aprendizaje tras la visita.

Muestra: 30 cuestionarios realizados en el enclave de Crypta Balbi.

Procedimiento: 15 fueron administrados antes de la visita, y otros 15, después de la misma.

Definición de la tarea: 23 preguntas de respuesta única, con cuatro opciones (excepcionalmente tres opciones) a elegir una, sobre los contenidos del enclave arqueológico, la civilización romana en general y la metodología de la excavación arqueológica en particular.

La media de respuestas acertadas antes de la visita es de 10 sobre 23 y tras la visita es de 13, con lo que se confirma la hipótesis de que se aprenden nuevos conocimientos tras la visita del enclave. (Hay más aciertos, pues los cuestionarios que tienen mayor porcentaje de respuestas acertadas fueron pasados después de la visita).

Las preguntas que demuestran un claro aprendizaje durante la visita son:

- La pregunta 8 (*Durante el medievo las calles del barrio cambian sus funciones*) ha sido la que ha obtenido mayor diferencia entre el número de personas que han acertado antes y después de la visita (44,44% y 93,33%, respectivamente), lo que puede indicar que ese aspecto está muy bien contemplado en la visita. Aunque hay que tener en cuenta que mientras que el resto de las preguntas tiene cuatro opciones de respuesta, esta tiene sólo dos y esto aumenta la probabilidad de aciertos contestando al azar.
- La número 22 (*¿Gracias a qué fueron financiadas las diaconías?*), fue acertada por un 25% antes de la visita y por un 80% después.
- La número 3 (*¿Qué era el Porticus Minucia?*), fue acertada por el 72,73% antes de la visita y por un 100% después de la visita.
- La número 4 (*La exedra es una parte de la Crypta, ¿Qué función/es cumplió a lo largo del tiempo?*) fue acertada por el 61,54% antes de la visita y por el 93,33% después de la visita.
- La número 5 (*¿A qué se refiere “minucia frumentaria”?*), fue acertada por el 53,85% antes de la visita y por el 60% después de la misma.

Sin embargo, existen preguntas que eran acertadas en un mayor porcentaje antes de la visita, lo que puede significar que bien, esta información es confusa a lo largo de la visita o que estas preguntas han sido contestadas al azar:

- La número 7 (*¿Por qué fueron abandonados durante la época tardo-antigua la Crypta y el Porticus Minucia?*), fue acertada por un 61,54% antes de la visita y por un 28,57% después de la misma.

- La número 9 (*¿Qué era el teatro durante la primera fase del medievo?*) fue acertada por el 15,38% antes de la visita y por el 0% después.
- La número 16 (*¿Cuál es el método de datación más común de los estratos arqueológicos?*) fue acertada por un 75% antes de la visita y por un 63,64% después de la misma.

También hay preguntas que son acertadas por el mismo porcentaje antes y después de la visita:

- La número 17 (*¿Qué ocurre con la población durante el periodo tardo-antiguo y medieval?*), es acertada antes y después de la visita por un 76,92%.
- La número 20 (*Durante la dominación bizantina...*) fue acertada antes y después de la visita por un 58,33%.

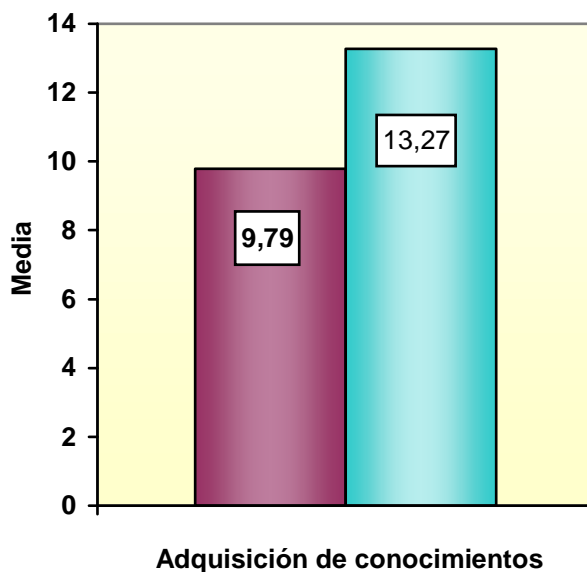
Merece la pena mirar con detalle ciertas preguntas “clave”:

- La número 1 (*Qué representa el museo y los vestigios arqueológicos*), es acertada por un 50% antes de la visita y por un 60% después de la misma. Antes de la visita un 25% responde que representa la Roma imperial y el mismo porcentaje, la Roma tardoantigua. Después de la visita un 33,33% señala que representa la Roma medieval y el 6,67% la Roma imperial.
- La número 2 (*Qué es la Crypta Balbi*), es acertada por el 53,85% antes de la visita y por el 73,33% después de la misma. Antes de la visita el 15,38% piensa que es un mercado de objetos metálicos y un 30,77% el mausoleo de la familia Balbi. Después de la visita el 13,33% piensa que es el pórtico externo, el 6,67% el mausoleo de la familia Balbi y el mismo porcentaje el mercado de objetos metálicos.
- La número 10 (*Fases de la evolución de la Crypta Balbi*), es acertada por un 18,18% antes de la visita y un 23,08% después de la misma. Antes de la visita el 18,18% piensa que la respuesta correcta es “oratorio/iglesia/castillo”, y con el mismo porcentaje “castillo/iglesia/oratorio” y “iglesia/castillo/oratorio”. Después de la vista, el 38,46% señala que la respuesta es “oratorio/iglesia/castillo”, el 30,77% “iglesia/castillo/oratorio” y el 7,69% “castillo/iglesia/oratorio”.
- La número 11 (*Qué es “Rioni”*), es acertada por el 76,92% antes de la visita y por el 86,67% después de la misma. Antes el 15,38% señala que se trata de una familia aristocrática del castillo y el 7,69% que es una corporación artesanal.



Después de la vista, el 13,33% piensa que es una corporación artesanal (respuesta correcta).

- La número 14 (estratigrafía), es acertada por un alto porcentaje antes y después de la visita, 64,29% y 80% respectivamente.
- La número 15 (destrucción de la estratigrafía durante la excavación), es acertada por un bajo porcentaje tanto antes como después. Antes de la visita, un 46,15% contesta que se conserva todo y un 15,38% que se destruyen sólo los estratos superiores y sólo un 38,46% da la respuesta correcta: Se destruyen todos los estratos, por eso hay que documentarlos. Después de la visita un 33,33% argumenta que se conserva todo, el 26,67% que se trata de una técnica lo suficientemente desarrollada para conservar los estratos, el 6,67% piensa que se destruyen sólo los estratos más superficiales y el 33,33% da la respuesta correcta: se destruyen todos, por eso hay que documentarlos.
- La número 21 (*Qué son diaconías*) es acercada por un 38,46% antes de la visita y por un 66,67% después. El 38,46% responde que las diaconías son, grupos de monjes con funciones administrativas, el 15,38% monasterios con vocación cultural y el 7,69% asociaciones de peregrinos. Después de la vista el 25% responde que son grupos de monjes con funciones administrativas y el 8,33% monasterios con vocación cultural.



La media de respuestas correctas antes de la visita es de 9,79 sobre 23 y después de la visita de 13,27, lo que indica que se produce un cierto aprendizaje durante la visita. Un aprendizaje que queda algo escaso teniendo en cuenta el volumen de información y el despliegue de mediación ofertado.

**5. Cuestionario de integración en la ciudad** (mide la legibilidad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales).

Muestra: 22 cuestionarios realizados en ciudad.

Perfiles: Edad: La mayor parte de la muestra se encuentra en el rango que va desde los 25 a los 39 años (36,4%), seguidos por el que oscila desde los 40 a los 64 (22,7%) y por las personas mayores de 65 años (31,8%). En menor porcentaje aparecen los menores de 18 y aquellos situados en el rango 19-24 (con un 4,5% cada uno). En cuanto a la formación, existe una mayoría de personas licenciadas (54,5%) y con estudios secundarios (22,7%), seguidos por las personas con estudios primarios (13,6%) y los doctores (4,5%). En lo que se refiere a la ocupación, el 36% son jubilados, el 22,7% pertenecen a cuadros superiores, el 18,2% son empleados o funcionarios, el 13,6% son estudiantes y con un 4,5% aparecen los cuadros medios y las amas de casa. En cuanto a la residencia, el mayor porcentaje de la muestra reside en Italia (27,3%), por detrás, se situarían los residentes en Roma (27,3%) y en países de la U.E. (18,2%).

Definición de tarea: Nueve preguntas abiertas sobre diversos aspectos de la integración urbana del enclave arqueológico.

Conocen y/o han visitado el yacimiento.

El 22,7% afirma conocer el yacimiento, un 13,6% no lo conoce y el 63,6% no sabe o no contesta. El 9,1% ha visitado el yacimiento, el 27,3% no y un 63,6% no sabe o no contesta.

Pregunta.1. Señalización.

El 22% piensa que el yacimiento está mal señalizado, el 18,2% que aun estando mal señalizado, es fácil de encontrar y el 13,6% que está bien señalizado. El 45,5%, no sabe o no contesta.

P.2. Integración en oferta cultural.

El 27,3% piensa que el yacimiento está bien integrado en la oferta cultural de la ciudad, el 18,2% que está mal integrado y el 4,5% que la integración es mejorable. El 50% no sabe o no contesta.

### P.3. Contribución al bienestar de los vecinos y la ciudad.

El 45,5% piensa que la apertura del yacimiento ha contribuido a mejorar el bienestar económico de la ciudad. Un reducido 4,5% no piensa que los yacimientos hayan reportado ningún tipo de bienestar a los habitantes. Finalmente un 50% no sabe o no contesta.

### P.4. Identidad

El 66,7% opina que los contenidos del yacimiento tienen que ver con su propio pasado y el 33,3% que es difícil de comprender.

### P.5. Criterios de selección para la conservación de yacimientos arqueológicos.

El 9,1% afirma que la selección de los yacimientos conservados es mejorable, un 4,5% opina que son fácilmente accesibles y otro 4,5% propone la creación de recorridos sobre el mismo tema. El 81,9% no sabe o no contesta. Parece ser que la pregunta no ha sido entendida.

### P.6. Yacimientos como puntos de referencia

El 27,3% no considera el yacimiento como un punto de referencia, sólo un 9,1% sí lo percibe como tal. El 63,6% no sabe o no contesta.

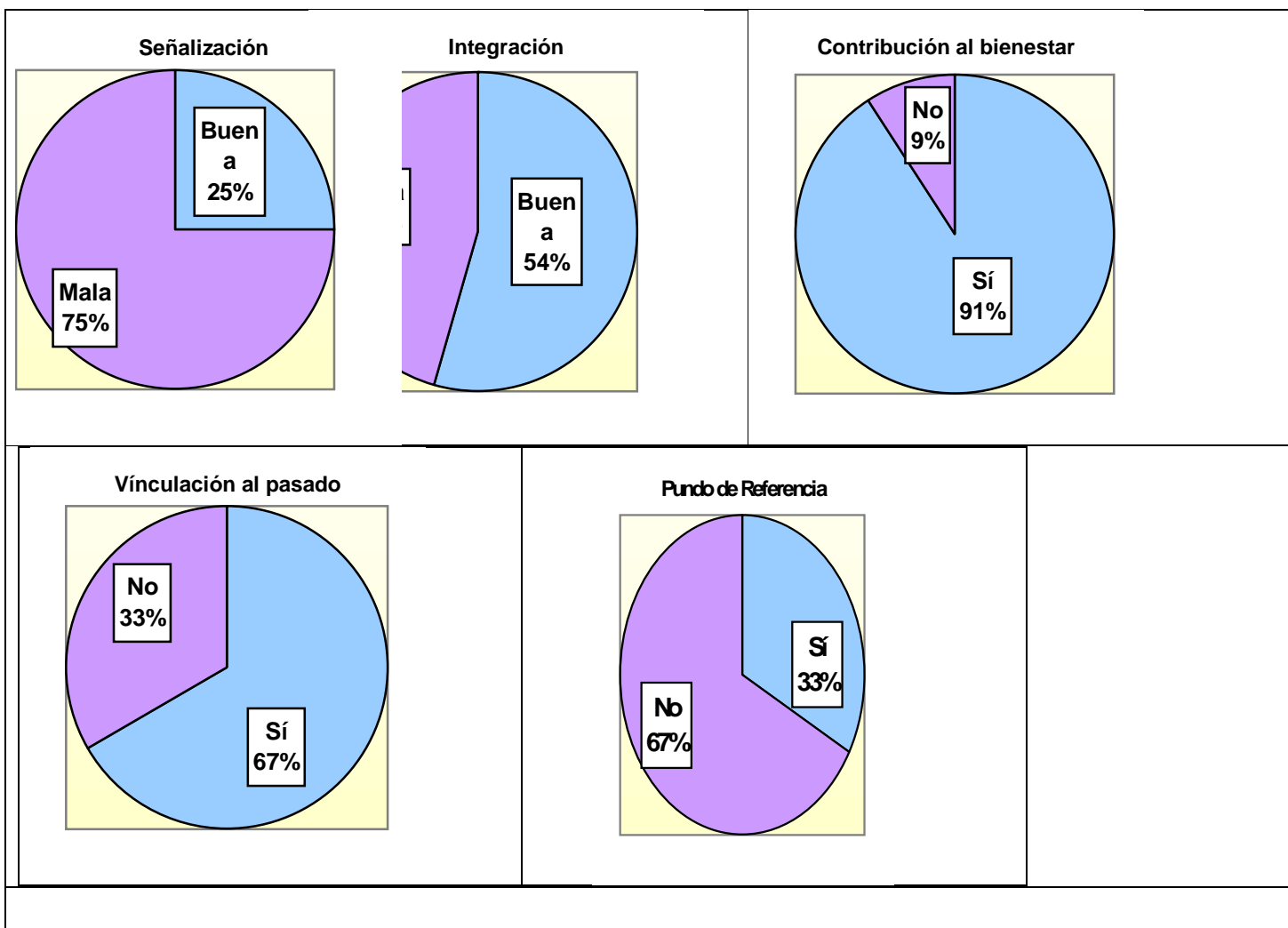
### P.7. Ordenación urbana.

El 18,2% no percibe un cambio en la ordenación urbana, el 4,5% afirma que sí ha habido cambio y que éste ha sido positivo. El 77,3% no sabe o no contesta.

### **Conclusiones:**

En primer lugar, cabe destacar el amplio número de omisiones, que en todas las preguntas supera el 50% de la muestra, excepto en aquella que evalúa la señalización, en la que las omisiones representan un 45,5% (este hecho puede deberse también al hecho de que el cuestionario se pasó en ciudad únicamente). Además, cuando la gente responde suele ser muy escueta sin argumentar demasiado su posición. Esto con toda probabilidad se deba a una cuestión cultural, ciertos tipos de información pueden resultar “comprometedoras” según en que país o región nos encontremos. Teniendo en cuenta la baja tasa de respuesta y que esto afecta a la significación de los resultados,

podemos decir que no demasiada gente conoce el yacimiento, pero que aún es menor el número de personas que lo han visitado. La valoración de la señalización es negativa aunque parece que la integración es regular tirando a buena. Se percibe que el yacimiento ha contribuido al bienestar económico de la ciudad y de los vecinos. En lo referente a la identidad sí se relaciona el yacimiento con el pasado propio. En cuanto, a los criterios de selección de los yacimientos, se propone alguna forma de conservación, como por ejemplo, la creación de recorridos temáticos. En general no parece que el yacimiento sea un punto de referencia y finalmente, no parece que la ordenación urbana haya cambiado a raíz de la apertura del museo.



**6. Escala de preferencia:** mide el grado de identidad hacia los vestigios en relación con otros elementos patrimoniales de la ciudad.

Muestra: 25 cuestionarios.

Procedimiento: El total de los cuestionarios fueron contestados en los alrededores de la Crypta y del Foro Romano.

Perfiles: En cuanto a la edad, la muestra está muy diversificada pues la mayoría se reparte entre los siguientes rangos de edad 19-24, 25-39 y 40-64, habiendo en cada uno un 32%. En menor porcentaje aparecen los menores de 18 años (4%). Por lo que se refiere a los estudios, el 36% son licenciados, el 32% son estudiantes universitarios, el 16% tienen estudios secundarios y el 12% son diplomados. En lo que la ocupación se refiere, el 40% son estudiantes y el 32% pertenecen a cuadros superiores, el 16% a cuadros medios y el 8% son empleados o funcionarios. En cuanto a la residencia, un 40% reside en un país de la UE que no es Italia, el 32% en Italia, el 12% en Roma y en el mismo porcentaje aparecen los residentes en un país ajeno a la UE no europeo. Con un 4% aparecen los europeos extracomunitarios.

Definición de tarea. Se proponen 9 monumentos de Roma representados en fotografías que se tienen que numerar del 1 al 9 en orden de importancia y a continuación explicación del porqué de la puntuación del número 1 y del enclave arqueológico.

Las mejor valoradas son las Termas de Caracalla, con una puntuación media de 2,80 (siendo la puntuación peor valorada el 9 y la mejor 1). En segundo lugar se sitúan el Foro Romano con una media de 4,58 y el Palatino, con un 4,86. A continuación se encuentran el Foro de Trajano (5,10), el Coliseo (5,13) y la Domus Aurea (5,58). En los últimos puestos se encuentran el Ara Pacis y la Crypta Balbi, empatando ambos con una puntuación media de 5,69, y el Panteón con un 6,36.

Los porqués (mencionados en orden de importancia) presentados para situar un monumento en el primer lugar son:

- Panteón, por ser el más emblemático, importante y conocido (4%). Por su calidad artística (4%).
- Coliseo, por ser el más emblemático, importante y conocido (60%). Por su calidad artística (8%). Por estar cerca del hotel/estación (8%).

- Foro Romano, por ser el más emblemático, importante y conocido (12%).
- Domus Aurea, por ser el más emblemático, importante y conocido (4%).

Las razones por las que Crypta Balbi ha sido colocado en las siguientes posiciones son:

En el puesto número dos: Por ser un elemento periférico (7,7%)

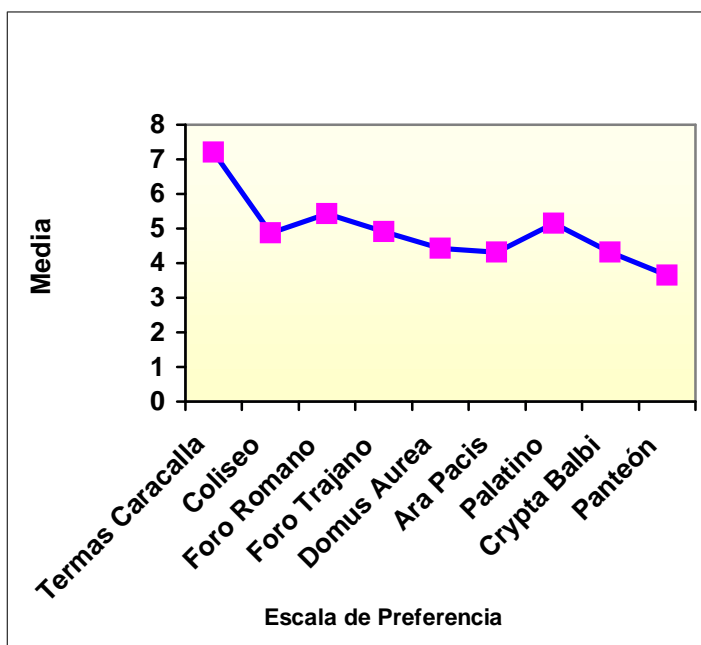
Una razón muy utilizada ha sido “Porque no se conoce”, que ha sido argumentada por un 7,7% para colocarla en el puesto número cinco, por un 15,4% para colocarla en el seis, por un 7,7% para colocarla en el siete y por un 15,4% para colocarla en el ocho.

### Conclusiones:

El monumento mejor valorado son las Termas de Caracalla ya que el 76% de la muestra la sitúa en el puesto número dos y además no tiene ningún sujeto perdido, por lo que toda la muestra la conoce). El Panteón es el peor valorado, un 20% le sitúa en la puesto número seis y un 56% de la muestra no le sitúa en ningún lugar. Queda claro que la mayoría de la muestra no conoce este importantísimo monumento de la Roma Imperial en un estado de conservación excepcional (recuérdese que este cuestionario fue pasado en el Foro Romano a turistas, en su mayor parte extranjeros de la UE, por razones ajenas a nuestros deseos con lo que la muestra queda algo sesgada).

Como se ha señalado antes la Crypta Balbi también es de las peor valoradas.

Estos resultados quedan algo sesgados por la muestra que no conoce los yacimientos y monumentos reflejados en la tarea, bien es verdad que el otro 40% de la muestra son italianos que hubieran podido compensar ese desconocimiento.



Los porcentajes de omisiones en las preguntas sobre los “por qué” son muy elevadas. Son resultados cuanto menos chocantes tratándose de monumentos universalmente conocidos como la mayoría de los propuestos.

## 8.5.2. Análisis de los resultados

### a) Satisfacción y opinión

El estudio ha arrojado que los elementos del yacimiento que han sido evaluados más satisfactoriamente han sido la exposición en general, las piezas y la colección, así como los horarios. Lo que más ha gustado han sido los vestigios, seguidos del montaje y la museografía, situándose en tercer lugar los textos. Lo que menos las áreas de descanso.

Muy poca gente ha contestado a la pregunta sobre lo que se ha echado de menos, lo que puede significar que la mayor parte de la muestra no ha echado nada en falta, o que se considera socialmente incorrecto contestar esta pregunta. Las personas que sí han contestado señalan que falta información en distintos idiomas, más reconstrucciones y folletos.

Hay que destacar un dato que resulta el más alto de todos los yacimientos estudiados: una cuarta parte de los visitantes se han sentido perdidos en algún momento del recorrido. Este es un porcentaje elevadísimo y en este sentido convendría replantear el funcionamiento de la señalización interna.

Las fuentes de información más utilizadas han sido las guías turísticas y la “casualidad”. Este azar viene favorecido por la posición céntrica y de nudo de comunicaciones que supone la Piazza Lago Argentina colindante, con un constante ir y venir de ciudadanos y turistas, muchos de camino hacia la Piazza Venezia y el Foro Romano. En cuanto a las razones de la visita, la mayor parte de la muestra señala como principal razón de la visita un interés en el periodo del que data el yacimiento. En este sentido pocas personas se encontraban repitiendo la visita cuando fueron entrevistadas, las que sí lo hacían reconocen que volvían al yacimiento para completar la/s visita/s anterior/es o para ver la evolución del yacimiento desde la excavación.

Aunque el tipo de visita más frecuente es la normal, un porcentaje importante también realiza una visita guiada.

En relación con el nivel de satisfacción comparado con otros yacimientos arqueológicos, en primer lugar, cabe destacar que existe una tendencia a listar aquellos

monumentos, que según la muestra, tienen puntuaciones extremas (sobre todo las puntuaciones altas), mientras que apenas se nombran para las intermedias (quizás debido a una falta de referencias suficientes).

Los porcentajes de la muestra que han nombrado un mismo monumento con una misma puntuación han sido escasísimos. Las razones por las que se ha otorgado una determinada puntuación a un determinado monumento, son escasas y sólo aparecen en los que son puntuados de forma extrema. Es bastante patente, como lo observado en los demás estudios de caso, que se tiene un conocimiento muy limitado sobre yacimientos arqueológicos, se mezclan yacimientos arqueológicos de distinta índole con monumentos y destinos turísticos más o menos conocidos teniendo cierta tendencia a incluir monumentos, o incluso ciudades, que a veces no tienen relación directa con la arqueología (París, Florencia, La Sagrada Familia, Piazza di Spagna, etc). Es curioso observar que nadie ha contestado la pregunta acerca de la Crypta Balbi, un enclave que lógicamente se encuentra en franca desventaja frente a monumentos tan emblemáticos como el Coliseo, el Foro Romano o el Panteón (recordemos que la muestra de esta tarea se compone mayormente de turistas foráneos en su visita a Roma), y que es lógico que no sea conocido.

#### **b) Impacto afectivo: Actitudes y emociones**

Según la media de la muestra el yacimiento de Crypta Balbi es considerado como algo agradable, bastante confortable y algo activo. En este sentido el grado de interés suscitado resulta ligeramente superior a lo registrado en los otros estudios de caso. De nuevo encontramos posiciones tibias aunque algo más marcadas que en otros yacimientos, algo más bajas en agradabilidad bien es verdad. Se ha observado sin embargo que la mayor parte de los sujetos no han situado el yacimiento en todos los pares de antónimos, lo cual puede querer decir que no han entendido bien la tarea o que no creen que estos calificativos se ajusten al yacimiento evaluado como ha sucedido también en Vesunna.

#### **c) Impacto cognitivo: comprensión del mensaje científico y aprendizaje**

A pesar de las limitaciones de la herramienta utilizada (entre ellas el ser pasada a distintos sujetos antes/después) podemos afirmar que existe un ligero aprendizaje tras



efectuar la visita, bien es verdad que bastante limitado dado el hecho de que se supera tan sólo ligeramente la mitad de respuestas acertadas como media (antes de la visita 9,79 sobre 23 y después de la visita de 13,27). Subrayar que los conocimientos sobre metodología arqueológica siguen siendo bajos tras la visita al yacimiento. Aunque en el resto de las tareas no nos hemos centrado en la parte relativa al medievo en esta hemos considerado la visita como un todo cognitivo es por ello que las preguntas versan sobre todos los contenidos del museo que son amplios y variados.

#### **d) Legibilidad del enclave arqueológico en la ciudad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales**

Recordemos de nuevo que en una ciudad tan cargada de conjuntos patrimoniales de primer orden como es Roma, un yacimiento arqueológico como la Crypta es difícil que se haga visible teniendo en cuenta además la apertura relativamente reciente. En primer lugar cabe destacar el amplio número de omisiones, que en todas las preguntas relativas a este objetivo supera el 50% de la muestra, excepto en aquella que evalúa la señalización, en la que las omisiones representan un 45,5%. Además, cuando la gente responde suelen ser respuestas muy escuetas sin argumentar demasiado su posición.

Teniendo en cuenta la baja tasa de respuesta y que esto afecta a la significación de los resultados, podemos decir que no demasiada gente conoce el yacimiento (poco más de la quinta parte de la muestra), pero que aún es menor el número de personas que lo han visitado. En este sentido la valoración de la señalización es negativa aunque también se menciona que no es difícil de encontrar. Parece que la integración en la oferta cultural es regular tirando a buena y se percibe que la apertura del yacimiento ha contribuido al bienestar económico de la ciudad y de los vecinos y se incide en la creación de recorridos temáticos donde se integre el yacimiento para así favorecer no sólo su difusión sino también su conservación. Parece que sí se relaciona el yacimiento con el pasado propio en un sentimiento de identidad marcado. En general, como era previsible dada la competencia con otros monumentos, no parece que el yacimiento sea un punto de referencia en la ciudad de Roma. Finalmente, no hay percepción de que la ordenación urbana haya cambiado tras la apertura de la Crypta. Al no haber una cubierta específica ni cambios sustanciales en la fachada (el yacimiento está integrado en un palacio preexistente) el impacto estético no se ha valorado específicamente.

### **e) Identidad**

Ya avanzábamos en la tarea precedente que se percibe un sentimiento identitario marcado hacia los vestigios y la época que representan por parte de la ciudadanía. Sin embargo, cuando el grado de identidad se expresa con respecto a la competencia con otros monumentos de la ciudad éste sale peor parado. De hecho el monumento mejor valorado de los propuestos son las Termas de Caracalla: el 76% de la muestra las sitúa en el puesto número dos y además no tiene ningún sujeto perdido, por lo que toda la muestra las conoce. El Foro Romano es el siguiente mejor valorado. El Panteón sin embargo es el peor valorado. Queda claro que la mayoría de la muestra no conoce este importantísimo monumento de la Roma Imperial en un estado de conservación excepcional (recuérdese que este cuestionario fue pasado en el Foro Romano y los alrededores de la Crypta Balbi a turistas, en su mayor parte extranjeros). Como también ocurría en otras tareas la Crypta Balbi también es de las peor valoradas. Es obvio que la muestra, la mayoría turistas en su primera visita a Roma, no conocen muchos de los yacimientos y monumentos reflejados en la tarea. Los porcentajes de omisiones en las preguntas sobre los “por qué” son muy elevadas y significativamente tienden a restar valor a los resultados.

## **8.6 Valoración crítica global**

Según los análisis precedentes, la museografía utilizada en el Museo Nazionale Romano Crypta Balbi valoriza el yacimiento y es coherente con la intención de los gerentes. Esta evaluación positiva mantiene un descompensado equilibrio entre una museografía de muy buena calidad y una puesta en valor de los vestigios arqueológicos del sótano bastante pobre (aunque los vestigios del muro perimetral y del pórtico sí lo están). El proyecto museográfico ha sido concebido para presentar las conclusiones de la investigación arqueológica y los resultados son excelentes. Parece claro que el proyecto no tenía como objetivo incorporar directamente los vestigios del subsuelo como mecanismo de interpretación: estos últimos han sido recuperados pero no han sido preparados para ser interpretados in situ. Ha sido curiosamente el éxito del museo entre los visitantes lo que ha provocado la apertura del subsuelo arqueológico. Se podría recomendar la realización de un plan museográfico específico para interpretar estos

vestigios in situ, tanto para satisfacer los deseos de información del público como para dar mayor protagonismo al contenido arqueológico. Podría ser éste un medio eficaz para crear una identidad propia de la Crypta entre los demás museos municipales de la ciudad.

El logro mayor del discurso museográfico reside sin duda en la profundidad y calidad de la investigación científica que subyace al mensaje. Los contenidos son sólidos y ricos, prueba de ello es el acusado detalle de las ilustraciones. Otro elemento a destacar es la organización del trabajo en el proceso de elaboración y puesta en marcha del proyecto. El orden seguido (investigación, creación del discurso, arquitectura y diseño de salas) implicó la adecuación del espacio a las necesidades del discurso, y de la propuesta museográfica a los contenidos y valores a comunicar. Una organización tal conlleva una serie de dificultades de coordinación pero ha permitido asegurar en este caso la primacía del mensaje, de los contenidos, sobre una puesta en escena a su servicio. En cuanto al discurso en sí, podemos señalar la voluntad de dar una visión evolutiva de los vestigios arqueológicos y del proceso de cambio constante al que se han visto sometidos. En lugar de elegir un hilo conductor temático, como por ejemplo la vida cotidiana en diversos momentos del pasado, el equipo ha optado por la sucesión de fases cronológicas del yacimiento con una información abundante. El yacimiento se presenta como un área viva en proceso constante de cambio arquitectónico, urbanístico y socioeconómico. Este tipo de presentación permite traducir tanto el aspecto complejo de los vestigios arqueológicos urbanos como la esencia de la historia de las ciudades europeas: una acumulación de estructuras arquitectónicas que se han sucedido a través de los siglos.

En este sentido, el equipo ha concebido una museografía sencilla al alcance de un público general, basada en la combinación de dos niveles de lectura, uno más superficial y rápido, el otro más detallado, ambos muy visuales y favorecedores de la comprensión del mensaje pero huyendo de los textos demasiado largos. De hecho el público valora muy favorablemente las explicaciones y los textos. La posibilidad de combinar un aprendizaje cronológico diacrónico (paneles) y otro temático (opción multimedia) añade un mecanismo de interpretación eficaz. No obstante hay que señalar que la disposición de los elementos museográficos da mayor protagonismo al discurso cronológico frente al temático, quedando el área interactiva algo escasa, no en información sino en

presencia y acceso (un sólo ordenador aislado en medio de una sala vacía, foto 10). Muy positivo también es la traducción al inglés de muchos de los contenidos.

Sin embargo, esta interpretación histórica está realizada sin contacto directo con los vestigios arqueológicos. Sería aconsejable hacer una interpretación de los vestigios in situ y ponerlos en relación con la exposición, como se ha hecho con el muro perimetral, en el nivel de acceso al museo.

El Museo Nazionale Romano-Crypta Balbi se emplaza en el centro de la ciudad. Desde el punto de vista arquitectónico, el museo ha logrado una integración completa en el entramado urbano del centro histórico al conservar y rehabilitar los edificios medievales y barrocos (opinión coincidente con el estudio de audiencias). La fachada no muestra diferencias con las del entorno, tanto es así que de no ser por la banderola que lo identifica pasaría totalmente desapercibido (foto 1)



Esto se puede convertir en desventaja ya que la poca visibilidad y falta de señalización puede que lo haga pasar inadvertido al visitante potencial. En apoyo a este argumento observamos que casi la mitad de la los miembros de la muestra opina que el museo no está bien señalado aunque se admite que su situación céntrica no lo hace difícil de encontrar, y es que una cuarta parte de la muestra lo ha encontrado por

casualidad. De hecho la situación geográfica es ideal para atraer a un público potencial general aunque esté en competencia con monumentos y museos de primer orden. En el estudio de audiencias se ha visto dicha competencia de una manera clara : la Crypta figura entre los últimos puestos a la hora de valorarla ante otros monumentos de la Roma Imperial. Aún teniendo en cuenta la muestra algo sesgada utilizada ( mayor presencia de público turista extranjero), es lógico que se vea desplazada ante monumentos tales como el Foro Romano, el Coliseo o las Termas de Caracalla. Sin embargo su céntrica situación favorece también evitar esta competencia mediante un intento por buscar un espacio propio entre un público interesado en profundizar en la historia de la ciudad, teniendo en cuenta además que un porcentaje muy elevado de la muestra se siente muy identificado con los vestigios y el mensaje vehiculado por el museo. El hecho de formar parte de la red de museos municipales ayuda al yacimiento a encontrar ese espacio propio.

En el interior los trabajos han sido muy respetuosos con los vestigios que se han integrado arquitectónica y museográficamente, excepto los del sótano. Así mismo se percibe la ausencia de folletos informativos para el público nacional y foráneo.

Para finalizar resumimos en una tabla los puntos fuertes y menos fuertes de la museografía del Museo Nazionale Romano – Crypta Balbi, sugiriendo soluciones potenciales con el objetivo de introducir mejoras, algunas de las cuales están ya en la mente de los gerentes.

<b>OPCIÓN MUSEOGRÁFICA</b>	<b>PUNTOS FUERTES</b>	<b>PUNTOS DÉBILES</b>	<b>SOLUCIONES DE MEJORA</b>
Proyecto museológico	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buen organigrama de trabajo</li> <li>Equilibrio entre la investigación y la producción museográfica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Falta de diálogo con otras entidades locales</li> </ul>	
Discurso	<ul style="list-style-type: none"> <li>Investigación científica y conocimiento profundo del valor histórico del yacimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Falta de vínculos entre el discurso y los vestigios arqueológicos in situ</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar un proyecto de interpretación de los vestigios del subsuelo</li> </ul>
Mensaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>Claro y comprensible por el público general</li> <li>Dos niveles de lectura y por</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>A veces demasiado detallado</li> <li>No adaptado al público infantil y escolar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrollar un discurso para este tipo de público</li> </ul>

	tanto de recorrido		
Recorrido	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena circulación y espacios amplios</li> <li>• Buena accesibilidad</li> <li>• Buena iluminación y equilibrio entre la luz natural y la artificial</li> <li>• Recorrido suficiente del subsuelo (sectores 4, 5, 6 y 7)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Largo</li> <li>• Recorrido deficitario del subsuelo (sectores 1, 2 y 3)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar la circulación en el subsuelo</li> </ul>
Paneles	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy Buena estructuración de la información</li> <li>• Ilustraciones bien hechas</li> <li>• Jerarquía en el texto y en el tamaño de los caracteres, lo que favorece la comprensión</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• A veces el tamaño de los caracteres es muy pequeño</li> </ul>	
Vitrinas	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño bien integrado</li> <li>• Buena coherencia con el discurso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartelas con caracteres muy pequeños</li> </ul>	
Maqueta	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buen concepto</li> <li>• Buen diseño</li> </ul>		
CD-Rom	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buen concepto</li> <li>• Buen diseño</li> </ul>		
Servicios	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correcta acogida y reserva de visitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No hay folletos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Editar folletos</li> </ul>
Actividades y materiales educativos		<ul style="list-style-type: none"> <li>• No hay materiales educativos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Producir materiales educativos/didácticos</li> </ul>
Política de difusión	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Difusión propia de la Soprintendenza Archeologica di Roma</li> </ul>		



## **CAPÍTULO IX. ESTUDIO DE CASO 4. LA DOMUS DES BOUQUETS, PERIGUEUX, FRANCIA.**

### **9.1. Breve sinopsis histórica**

El pueblo galo que ocupaba el territorio actual del departamento de la Dordoña (región a la que pertenece Périgüeux) es denominado por las fuentes como los *Petrucores* ó *Petrocores*. Este pueblo entra en la historia en el curso de la Guerra de las Galias. Hacia los años 13-16 a.C., el territorio de los Petrucores se convirtió en una de las 21 ciudades de la provincia de Aquitania, creada por el emperador Augusto, que adquirió la denominación oficial de *Civitas Petrucoriorum*.

Se les dotó entonces de una nueva capital, *Vesunna*, en el valle del Isle, sobre el amplio meandro que forma el río en ese punto. La ciudad toma su nombre de una divinidad indígena epónima protectora de la ciudad, como lo confirman numerosas dedicatorias a *Tutela Vesunna*. Esta divinidad es a la vez una madre protectora de la ciudad así como el poder tutelar del emperador.

Centrada en su territorio, la ciudad romana controlaba la vía fluvial y se convirtió en un importante nudo de comunicaciones. Se extendía hacia el sur hasta el límite natural que forma la gran curva del río Isle. Al norte estaba bordeada por un anfiteatro y dos necrópolis sobre el Puy de Saint-Front.

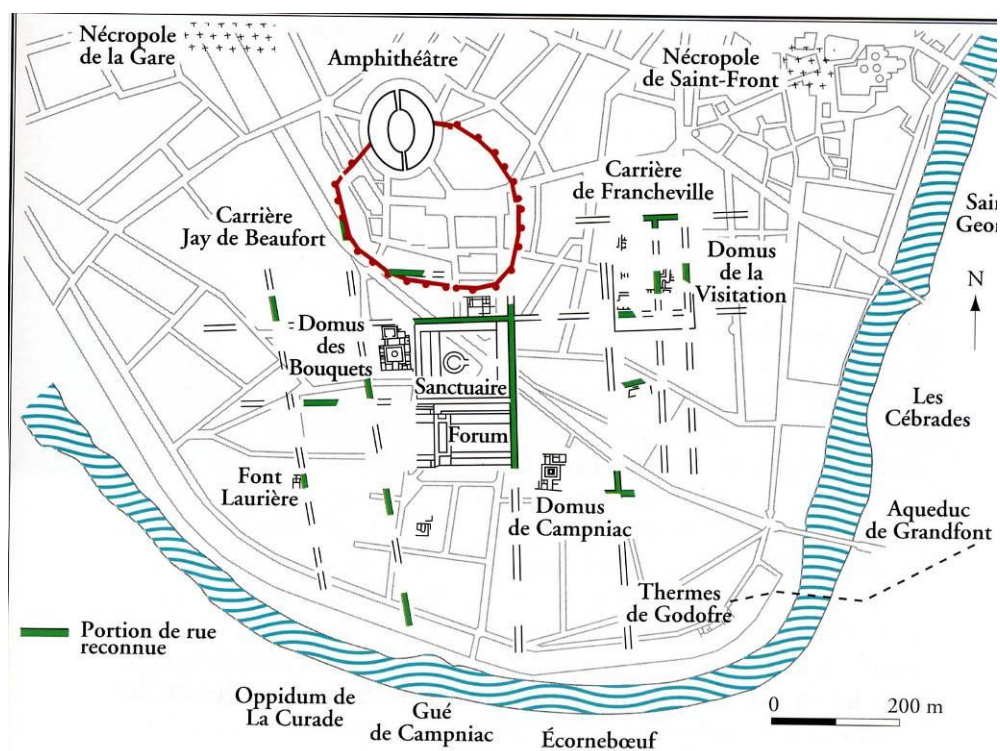
Las excavaciones recientes del barrio de la Visitation han puesto en evidencia algunas construcciones de la periferia del núcleo urbano desde principios del siglo I. Ellas han permitido comprender una voluntad de urbanizar todo el bucle que forma el río desde el momento de la fundación de la ciudad. La superficie total urbanizada podría haber alcanzado 60 hectáreas con una población de unos 10.000 habitantes, lo que nos da una ciudad de tamaño medio en la Galia.

La ciudad antigua presentaba en su plan una doble trama bien marcada. En el eje norte-sur se encontraban los edificios públicos principales (el foro, los templos..). Los vestigios nos dan una idea del aspecto de la ciudad en su momento de esplendor, desde la segunda mitad del siglo I a fines del siglo II de nuestra era, período durante el cual la ciudad estuvo en constante evolución. Inscripciones grabadas sobre monumentos mencionan realizaciones espectaculares, la mayoría costeadas por los notables de la



ciudad, que dieron a la ciudad el aspecto de una « pequeña Roma ». La organización es bastante clara: el foro en el centro y el santuario de Vesunna (actual « Tour Vesonne »), inmediatamente al norte, forman el corazón. Empezado a construir desde el siglo I, el foro fue dotado durante el siglo II de una plaza con un templo al oeste de la basílica. Por otro lado, el gran santuario de tradición celta que forman la torre Vesona y sus anexos, fue construido en el siglo II sobre los vestigios de una domus. Este vasto monumento fue consagrado a la divinidad *Tutela Vesunna Augusta*, cuyas dedicatorias destacan la asociación con la ciudad que lleva su nombre.

Hacia el norte, en el límite de la ciudad, se encuentra el anfiteatro. La placa de su consagración nos informa de que fue construido a mediados del siglo I por un tribuno militar. Otro monumento ya señalado en el siglo XIX en las riberas del Isle, ha sido identificado como las termas públicas, cuya existencia era conocida por una inscripción en un altar.



Comenzado en el siglo I, el centro monumental se caracteriza en el curso del siglo II, por un nuevo programa de urbanismo que se tradujo en la restructuración del centro de la ciudad: transformaciones en el foro, construcción de un santuario, en detrimento de los antiguos barrios. Alrededor del centro monumental se situaban ricas

moradas tales como la *domus* des Bouquets, la casa Pinel, de Campniac, de la calle Romana, o las más alejadas como el *Couvent de la Visitation* y la de la *cit  de Campniac*, que han sido objeto de excavaciones recientes. Se distinguen todas por su amplia superficie y la presencia de grandes patios porticados interiores que podían convertirse en jardines de recreo. Estas grandes y lujosas moradas, dotadas de baños y de salas calefactadas por hipocausto, presentan un plan y una decoración directamente influidas por modelos itálicos. Constituían pequeños palacios que sólo podían pertenecer a los grandes notables que mencionan las inscripciones. Los descubrimientos recientes han demostrado que las casas más antiguas se remontan a mediados del siglo I y que se multiplicaron sobre todo a partir de los Flavios. Las ampliaciones y las nuevas decoraciones son índices claros de una gran prosperidad durante todo el siglo II que están en relación con la restructuración del centro monumental de la ciudad.

La gran mayoría de la población sin embargo, vivía en casas mucho más modestas, compuestas por algunas habitaciones ordenadas, parece ser, en torno a un patio. La presencia de salas calefactadas por hipocausto, chimenea u hogar, es en cambio muy frecuente. Como las *domus*, estas casas se construyen en piedra aunque está atestiguado el empleo del adobe para muros de carga y tabiques, todos cubiertos generalmente de estuco enlucido y pintado.

Algunos fragmentos del trazado vial permiten definir varios ejes. Se identifica como el *cardo* máximo una calle que atraviesa las entradas del santuario y del foro y se dirige al río. Se conocen peor los *decumanos*. Todas las calles que han podido ser observadas a raíz de las excavaciones recientes tenían una base de grava del siglo I que se reemplazó más tarde por una espesa capa de guijarros apisonados y convertidos en mortero de cal. La anchura de estas calles varía de 3 a 6 metros, bordeadas al principio por fosos posteriormente reemplazados por cunetas y aceras protegidas por pórticos.

Se ha constatado el trazado de un acueducto, el único, que traía el agua a 7 km desde la municipalidad de Saint-Laurent-sur-Manoire hasta las termas de Vesunna, en un trazado en parte aéreo y en parte subterráneo que alimentaba las necesidades de toda la ciudad.

Durante el Bajo Imperio, Vesunna se rodeó de una muralla que englobaba la parte alta de la ciudad del Alto Imperio, dejando al exterior del perímetro fortificado el antiguo centro monumental. La muralla fue construida con materiales de monumentos

desmontados del Alto Imperio y englobaba el anfiteatro cuyos potentes muros formaban un magnífico bastión en el flanco norte. Esta obra militar, caracterizada por el aspecto masivo de sus lienzos y la regularidad en el trazado de sus torres, se convirtió en el elemento destacado de la nueva ciudad. Los ejes viales del Alto Imperio pervivieron como trama de la nueva ciudad y tres puertas daban acceso a las vías principales.

Hacia finales del siglo III la ciudad perdió el nombre de *Vesunna* en provecho del de *Civitas Petrucoriorum*, con el que se conoce en el Bajo Imperio. Una inscripción sobre una estela militar del año 276 atestigua este cambio. El nombre de *Vesunna* quedó tan sólo para designar posteriormente un barrio de la ciudad y la torre de ése nombre.

## 9.2. Crónica de las excavaciones y de la musealización de *Vesunna*

En Périgueux, los monumentos en ruinas, las inscripciones y los vestigios arqueológicos muebles eran suficientes para impresionar a los contemporáneos de todas las épocas. Es en el siglo XVIII, coincidiendo con una revalorización de las antigüedades, cuando comenzaron las primeras excavaciones. En 1759 Jourdain de La Fayardie dirigía a la academia de Burdeos un informe con planos e ilustraciones, describiendo de manera más o menos exacta los diferentes monumentos antiguos. Sin embargo, es el conde de Tallefer (1761-1833) a quién se puede considerar como el pionero de la arqueología de la región del Périgord. Siempre acompañado de su fiel asociado Joseph de Mourcin, comprendió el interés de las ruinas y consagró su fortuna a la conservación de las mismas. Publicó *Antiquités de Vésone*, que constituye la primera obra de conjunto que hace referencia a la arqueología de esta región. Llevó a cabo su investigación a partir de fuentes epigráficas pero intentando justificar rigurosamente sus hipótesis mediante la observación de las ruinas en sí y mediante algunas excavaciones y descubrimientos arqueológicos. A principios del siglo XX, Charles Durand, ingeniero de Calzadas y Puentes, fue el precursor de la arqueología moderna. De 1906 a 1913, realizó excavaciones con rigor y precisión y despejó el centro monumental de la ciudad antigua. Sus « informes », ilustrados y detallados, siguen siendo a día de hoy referencia obligada de todo estudio sobre *Vesunna*.

La rica síntesis *Vesunna Petrucoriorum* de Pierre Barrière, publicada en 1930, establece las bases de una nueva arqueología más científica que ha tenido un desarrollo destacable en la rehabilitación de centros históricos en los últimos 25 años. Sin embargo, los descubrimientos y observaciones realizados no encuentran su verdadera significación hasta que no son confrontados con los datos de las excavaciones antiguas. El primer discípulo de Pierre Barrière fue su hijo, el prehistoriador Claude Barrière, quien descubrió la *Domus* des Bouquets, y dirigió la excavación. Max Sarradet, conservador regional de monumentos históricos, le secundó y priorizó la protección del yacimiento así como su presentación al público; él ha llevado a cabo igualmente numerosas operaciones de salvamento en toda la ciudad. Por último, Jean Lauffray ha llevado a cabo numerosas investigaciones sobre la *Tour de Vésone*, seguidas de una serie de campañas arqueológicas conducidas por el Service régional de l'Archéologie d'Aquitaine.

### **9.3. La Domus des Bouquets**

#### **9.3.1. Mensaje, discurso y museografía según los gerentes**

##### **Objetivos y discurso**

La *Domus* des Bouquets fue descubierta en 1959 durante los sondeos llevados a cabo para la construcción de un inmueble de protección oficial. El yacimiento fue declarado *Monument Historique* en 1963. Esta vasta morada urbana decorada con magníficas pinturas murales fue sacada a la luz durante las campañas que se extendieron entre 1963 y 1969, dirigidas por Barrière y Sarradet, entre 1973 y 1977, dirigidas por Gauthier y Tobien y entre 1992 y 1995 dirigidas por Girardy-Caillat. Se consideró necesario proteger el yacimiento de la intemperie y mostrarlo al público. Parecía lógico también presentar los materiales extraídos en las excavaciones. Nació así el proyecto del Museo Galorromano de Périgueux.

El yacimiento es particularmente excepcional: se trata de una morada urbana o *domus*, cuyos restos no suelen generalmente estar conservados en su integridad, contrariamente a los de las moradas rurales o *villae*. Se conservan los muros in situ con una altura de alrededor de un metro y cubiertos con pinturas murales. A priori el

yacimiento resulta complejo : una primera *domus*, construida en el siglo I de nuestra era, conoce dos estados diferentes. Durante la segunda mitad del siglo II, esta morada es destruida y rellenada hasta una altura de 1,20 metros y sobre ella se construye otra de plan idéntico.

En 1990, el ayuntamiento de Périgueux confía el estudio de proyecto de puesta en valor a la agencia M.C.C.O. Dicho estudio da lugar al *Dossier de consultation de concepteurs*, sobre el que lanzará el concurso internacional de arquitectura que ganó Jean Nouvel.

Actualmente el edificio se compone de diversas zonas : tras el patio del roble verde, el visitante accede al museo por un edificio largo denominado *mur épais* (« muro espeso, macizo ») que limita el yacimiento por el oeste formando una pantalla que orienta la mirada hacia la torre de Vesunna ó « Tour Vésone ». Este edificio alberga el espacio de acogida, una tienda, el circuito « Ciudad y vida pública », así como los equipamientos técnicos.

La *domus* constituye el elemento central del museo: el corazón de la casa, con su jardín, peristilo y las salas que dan sobre él, está protegido por un gran espacio cubierto por una estructura de metal. Los tres muros de cristal permiten jugar con el paisaje situado en el exterior. La cubierta forma un gran alero en su extremo, unos 10 metros, protegiendo así el museo de la exposición directa de los rayos del Sol. En el interior, el visitante circula entre los vestigios sobre pasarelas de madera que los recorren en su integridad.

El objetivo del museo es recrear la historia del Périgueux antiguo con un doble recorrido: vida pública/vida privada. En un primer momento el museo fue concebido como un anexo del museo del Périgord: las actividades principales, como las exposiciones temporales y el servicio educativo debían realizarse en el museo del Périgord ; la exposición permanente y el laboratorio de investigadores serían actividades del futuro museo. Actualmente y a falta de espacio, las exposiciones temporales se desarrollan en el museo del Périgord pero las actividades educativas lo hacen en la Maison Taillefer, situada al lado del museo. La instalación del laboratorio de investigación se abandonó pero se prevé la creación de un espacio para almacenes abierto a los restauradores e investigadores. Se prevé así mismo la ampliación del museo de manera que pueda acoger las exposiciones temporales, una cafetería y los

talleres pedagógicos. No obstante el museo del Périgord mantiene una pequeña sección galorromana para evitar esta falla en el desarrollo de su propio discurso.

La presentación tiene como objetivo la comprensión de la evolución del yacimiento privilegiando el enfoque arqueológico. No se trata de restituir la atmósfera de una antigua *domus* (de la que faltan elementos). Los muros están sólo parcialmente en su sitio y fueron muy restaurados en los años 60. Hay que tener cuidado y explicar al visitante las conclusiones que se pueden sacar de un yacimiento tal teniendo en cuenta las múltiples lagunas que subyacen a toda investigación arqueológica. Así por ejemplo, las pinturas encontradas en su sitio en el descubrimiento han sido retornadas in situ, pero las pinturas ó cerámicas encontradas en derrumbes se han colocado en vitrinas para ilustrar temas precisos.

Los vestigios arqueológicos son las piezas estrella de la exposición y todo se organiza en torno a ellos. Se les ve desde el exterior a través de las grandes vidrieras, desde el patio de entrada, desde el « mur épais ». Muy interesantes por su valor intrínseco, son testimonios del esplendor de la antigua Vesunna y de hecho el proyecto arquitectónico de Jean Nouvel integra perfectamente esta idea. Los vestigios se encuentran naturalmente en el centro de un proyecto museográfico que explica la vida cotidiana de los habitantes de Vesunna.

Concretamente, el perímetro protegido del gran patio corresponde al corazón de la *domus*. Las alas este y norte corresponden al nivel de la primera domus mientras que las alas oeste y sur al de la segunda.

### **La museografía**

La primera parte del recorrido, circuito « Ciudad y vida pública », situado en el « mur épais », traza lo que se conoce de Périgueux durante la antigüedad, desde el 16 a. C. hasta principios del siglo IV. Por cada módulo que aborda un tema en particular (por ejemplo el templo de Vesunna, el mundo funerario...) se han seleccionado « piezas estrella » particularmente representativas. Ellas permiten hacer una visita « rápida » de este circuito de vida pública. La visita continúa por el circuito « hábitat y vida privada », que consiste en una presentación temática del hábitat galorromano y de la vida cotidiana en una *domus*, tomando como ejemplo la Domus des Bouquets (foto 1).



foto 1

Las colecciones presentadas provienen del yacimiento en sí y de otros yacimientos de Vesunna y del territorio de los Petrucores. Este circuito está estrechamente vinculado al recorrido por los vestigios.

En los restos arqueológicos, el arquitecto ha propuesto hacer circular al público sobre una plataforma con pasarelas que siguen los muros así como las zonas delante de las cuales se sitúan vestigios particularmente interesantes ó sobresalientes (foto 2). Su instalación fue objeto de una reflexión común con el equipo de conservación del museo. Las pasarelas están provistas de barandas para evitar caídas y proteger los restos. Se calculó que los espacios entre la plataforma y los vestigios fueran suficientes para facilitar las tareas de mantenimiento. Se habilitaron rampas para permitir la visita a las personas discapacitadas.

Los principios de la señalética son idénticos para el conjunto del recorrido, tanto del museo en sí (mur épais) como para la *domus*. La unidad estética es clara tanto en las dimensiones como en los colores y caracteres. Encontramos los títulos de los módulos; paneles genéricos no sistemáticos que reagrupan planos, esquemas, fotografías y textos y desarrollan temas difíciles de ilustrar con piezas ; cartelas para los elementos fuera de las vitrinas; dentro de las vitrinas, cintas emplazadas sobre el borde exterior con comentarios sobre el contenido de la vitrina y cartelas de las piezas identificadas con números (foto 3).

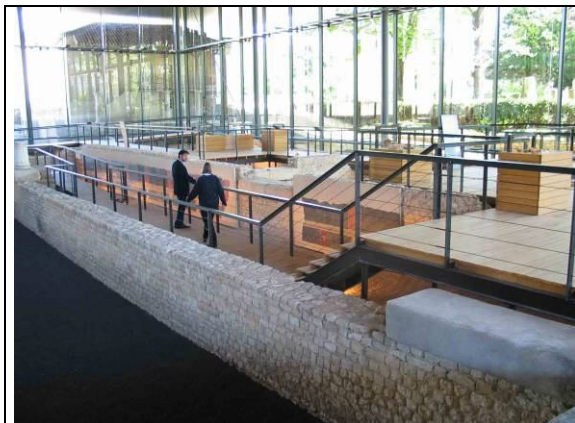


foto 2



foto 3

Las piezas seleccionadas provienen en su mayoría del Musée du Périgord. Algunas provienen de otros museos (pinturas murales del Musée d'Aquitaine). El material salido de excavaciones recientes de Périgueux se ha transferido al Servicio Regional de Arqueología de Aquitania. Por último otras piezas provienen de donaciones particulares (materiales de Lussas-et-Nontronneau). Dado que todo el material, piezas excepcionales o modestos testimonios de actividades pasadas, necesitan unas condiciones de conservación particulares, la mayoría están alojadas en vitrinas con clima controlado.

Entre los proyectos de futuro se contempla la creación de una audioguía y de un audiovisual de presentación del museo.

### 9.3.2. Mensaje, discurso y museografía: valoración crítica

#### El discurso museográfico

El visitante llega a la recepción del museo donde puede consultar diversas publicaciones sobre el mundo romano y el yacimiento y donde recibe un tríptico. Es conducido a continuación al segundo piso donde comienza el recorrido « Vida pública », que tiene como eje la historia de *Vesunna* (foto 8).





foto 8

Desde esta posición se tiene una vista privilegiada del yacimiento que se encuentra a pocos metros por debajo. La transparencia de los muros perimetrales y la ausencia de pilares o columnas hacen de los restos el foco de atención absoluto. El recorrido « Vida pública » continúa en el piso inferior que da acceso directo a los vestigios arqueológicos mediante dos escaleras situadas en el lado oeste. Es aquí donde comienza el discurso sobre la “Vida Privada” completado por explicaciones de los vestigios.

La visita es libre o guiada (con reserva). Como ya hemos señalado, el discurso es doble. El primero titulado « Ciudad y vida pública » se encuentra al principio de la visita, en el área del « *mur épais* », y ocupa dos plantas. Es cierto que este análisis se centra sobre la musealización de los vestigios arqueológicos, pero ha sido necesario analizar también esta parte de manera que se siga el hilo conductor del discurso general del yacimiento. La segunda parte del discurso, « Vida privada », también está concebido de manera doble. Por un lado las explicaciones relativas a los vestigios permiten la identificación de las diversas partes de la domus. Por otro hay también referencias cronológicas sobre la evolución del yacimiento.

Paralelamente se ilustran diversos aspectos de la vida cotidiana en las áreas en las que se identifica su presencia. Por ejemplo, en la zona localizada como la cocina se presenta el tema de la alimentación en época romana. Se transmite la información mediante objetos en vitrinas, paneles, y la observación directa de los vestigios. El

recorrido no es lineal (hay dos accesos) ya que el orden del discurso no afecta a la comprensión del mensaje.

## Los recursos museográficos

Podemos considerar la pasarela como el elemento museográfico central sobre el que discurre el discurso entre los vestigios. El recorrido es libre y se accede a los restos desde el mur épais mediante dos escaleras. La estructura de madera está sobreelevada por encima de los vestigios permitiendo una visión clara que también resulta práctica para acometer los trabajos de mantenimiento. Así mismo la barandilla se utiliza como soporte de los paneles.

Los paneles se dividen en dos tipos: los de gran formato (60x140 cm ; foto 9) que hacen referencia a diversos aspectos de la vida cotidiana, y los más pequeños (20x30 cm ; foto 10) que dan información sobre los propios restos. A pesar de la diferencia de tamaño la armonía estética se mantiene: fondo negro con texto e ilustraciones en blanco salvo algunas fotografías en color.



Los paneles de gran formato se componen de una banda metálica serigrafiada que cubre el borde de madera. Se han emplazado directamente delante de la barandilla de la pasarela con un ángulo de inclinación de 30° para facilitar su lectura. La lengua utilizada es el francés. Los de pequeño formato se sitúan sobre la barandilla en ángulo similar.

La información aparece estructurada a partir de un título de mayor tamaño en la parte superior que introduce el tema general del área. A continuación diferentes

subtítulos van señalando el texto descriptivo. En general el tamaño de la letra resulta demasiado pequeño para permitir una lectura confortable, lo que viene efectivamente reflejado en el estudio de audiencias: aunque los textos están moderadamente bien valorados hay varias quejas sobre lo bajas que están situadas las cartelas y lo mal que se leen. Este hecho nos hace reflexionar sobre las valoraciones generales normalmente generosas de los visitantes que encubren carencias que detectan pero que no se atreven a criticar (es el llamado efecto de *deseabilidad social* mencionado en otros capítulos). El último tercio está reservado a las ilustraciones. Éstas son de dos tipos: planos del yacimiento que ponen en relación el tema con la parte de la domus dedicada a esas actividades, y fotografías relativas al tema evocado. Las vitrinas (foto 11) están dispuestas a lo largo de todo el recorrido y, junto a los paneles de gran formato, constituyen los elementos que articulan el discurso de la vida cotidiana. Están compuestas por una base de madera, del mismo tipo que la de la pasarela, que sostiene una estructura de vidrio que cubre el espacio donde se exponen las piezas. La iluminación se hace con fibra óptica.



foto 11

Las cartelas son largas y técnicas en general y se disponen delante de la vitrina, a la izquierda se pueden leer los títulos. Cada elemento o pieza va identificado con un número (01, 02, 03, etc.) que corresponde al de la pieza. La información sobre cada pieza va ligada a su identificación (nombre, cronología, tipología, número de inventario, etc.) y en algunos casos se precisa la utilización del objeto. La colección está formada tanto por el material salido de las excavaciones como por la colección del Museo del

Périgord. El principal criterio de selección de las piezas es su capacidad para hacer comprender e ilustrar el mensaje que se quiere transmitir.

Antes de analizar en detalle la forma en que se articulan los diferentes elementos museográficos sería útil presentar algunos otros que completan el discurso. En primer lugar, el techo del alero de la cubierta es una superficie metálica lisa, de color gris oscuro (fotos 12 y 13), que refleja la envergadura de los muros conservados, utilizando dos colores para identificar las dos fases cronológicas del yacimiento : en rojo la más antigua y en amarillo la más reciente. La parte correspondiente a la proyección del jardín está pintada en azul para evocar el rol del agua en este área de la *domus*. El público es difícil que perciba esto si no se le explica y de hecho no se le explica a no ser que se haga una visita guiada.



foto 12



foto 13

La solución es imaginativa y bastante gráfica pero quizás se pase por alto su significado. Diferentes tipos de suelo identifican también otras áreas del yacimiento : la grava más gruesa de color amarillo claro corresponde al exterior de la *domus* (peristilo norte, áreas de trabajo sur..). Para el jardín se utiliza grava marrón oscura para evocar la tierra húmeda.

La iluminación del yacimiento está asegurada por la luz natural que atraviesa los muros de vidrio y por los proyectores emplazados en todo el perímetro a una altura media (foto 14).



foto 14

Los muros de vidrio y la ausencia de elementos exteriores permiten una visión uniforme del yacimiento. Esto se refuerza por la ausencia de una iluminación teatralizada.

A lo largo del recorrido se dedican diez áreas específicas a la vida cotidiana en una *domus* romana sobre las áreas físicas propias de la *domus* des Bouquets. Vamos a analizarlas de una manera más detallada :

Al norte se sitúa el primer área que podemos definir como preliminar ya que define lo que es una *domus* urbana frente a una *villa* rural. Se traza aquí la evolución de la *domus* des Bouquets mediante paneles que muestran los cambios por los que atravesó. En esta zona encontramos una maqueta de la *domus* del siglo II, el período más conocido de la misma. Sólomente la parte este de la maqueta reconstruye una sala y la cocina de la fase anterior. Las vitrinas de este área contienen materiales que hacen referencia al tipo de construcción de la casa romana (tipos de muros y herramientas de construcción).

El área 2 presenta el tema de la religión dentro de la casa, indicando los diferentes elementos de la *domus* que se refieren a la misma, por ejemplo los dioses lares. Las vitrinas muestran objetos relacionados extraídos de excavaciones tanto en la *domus* como en la ciudad.

Las pinturas murales, uno de los mayores atractivos del museo, están presentes en todos los ámbitos del yacimiento (foto 15). La mayoría fueron retiradas durante las excavaciones y, una vez restauradas, fueron fijadas sobre soportes especiales hidrófugos y devueltas a su emplazamiento original. En la parte este los paneles ofrecen una introducción general a la pintura en el mundo romano seguida de una descripción

detallada de los frescos de la *domus*. Se puede descubrir en las vitrinas diferentes utensilios utilizados para trabajar esta técnica. Esta información se completa con datos precisos relativos a ciertas decoraciones descubiertas en el yacimiento. Sin embargo, es a lo menos curioso, cuando no paradójico, observar que en el estudio de audiencias, a la pregunta sobre lo que más ha gustado de la visita, no se responde que hayan sido las pinturas.



foto 15

Una de las áreas informa de forma general, sobre la calefacción e iluminación en el mundo romano. A continuación se explica la utilización del hipocausto y de las lucernas. Las vitrinas hacen referencia a esta temática. La influencia de la cocina romana se aborda en varios paneles que describen igualmente el tipo de comida y la vajilla utilizada. Se presenta una gran diversidad de recipientes agrupados según la tipología cerámica (ánforas, cerámicas negras..). Se precisa su cronología y su tipología y, ocasionalmente, su uso. El discurso museográfico ha aprovechado la presencia de diferentes graffiti para hablar de la lengua y de la escritura, y en la misma área se habla también de juegos y juguetes

Al sur de la *domus* se identificó un área de trabajos artesanales. Son diversos talleres de forja, de trabajo del hueso y de tejidos.

En el área relativa a las termas, el tema tratado es el cuidado del cuerpo : se habla de vestuario, cuidado del cabello y de la piel, de los adornos de joyas, etc. Las vitrinas muestran, entre otros, la colección de joyas del conde de Taillefer.

La última área hace referencia al papel del agua en la *domus* des Bouquets : fuentes y canalizaciones. La bomba de agua que se expone, de Ctésibus, representa un ejemplar casi único por su excepcional estado de conservación.

#### **9.4. Programas públicos y educativos, materiales didácticos y difusión**

El abanico de programas públicos y educativos no está en funcionamiento en el momento de la redacción pero está previsto en un futuro muy próximo. Lo que está en funcionamiento en el momento de la redacción es:

- Visitas libres con posibilidad de audioguía con una duración de una hora en seis idiomas (3 en el momento de la redacción: inglés, francés y alemán).
- Visitas guiadas individuales o en grupo con reserva. Los guías de la Semitour llevan a cabo dos tipos de visitas: la visita clásica con presentación general o la visita temática según programa y calendario. Ésta última trata diferentes aspectos de la civilización romana: el urbanismo (vías de comunicación, el agua, campo-ciudad, casas, edificios públicos), la vida social (ocio, educación, higiene, vida cotidiana, familia, alimentación, religión y muerte), el trabajo (comercio, señores, hombres libres y esclavos, transportes), expansión y decadencia (vida de los soldados, conquistas, provincias y caída del Imperio).

Lo que está previsto :

- Talleres didácticos destinados a público escolar solo (con su familia) o en grupo. Tienen como objetivo la iniciación mediante la experimentación a través de trabajos manuales con los temas siguientes: pintura mural, mosaico, cerámica, urbanismo y arquitectura, apariencia e indumentaria, religión, gladiadores, alimentación, excavación arqueológica, etc.
- Demostraciones para público adulto con los mismos temas que los talleres. Se prevé así mismo disponer de salas para el desarrollo de las actividades así como

la creación de una maleta pedagógica « Périgueux antique » que completaría la oferta disponible sobre la Galia Romana.

Respecto a las actividades no periódicas se prevé el desarrollo de eventos tales como obras de teatro clásico, proyecciones de films, reconstituciones históricas y de espectáculos del tipo « Ludi gladiatorii » ya existentes. Se piensa también en la organización de conferencias debate. Una especialidad propuesta por la Semitour denominada « Classes patrimoine » consiste en 5 días en un albergue-centro de juventud donde los alumnos tendrán la posibilidad de descubrir los lugares patrimoniales combinando las visitas con talleres y actividades deportivas.

La creación de abonos turísticos adaptados a la demanda completa la oferta, se trata de los « éducotours » así como las visitas a día o de fin de semana con tema galorromano.

En cuanto a la comunicación y la difusión, el yacimiento está ya incluido en los recorridos turísticos gestionados, al igual que el yacimiento, por una empresa privada denominada *Semitour* ya mencionada: el futuro recorrido galorromano de la ciudad y el recorrido de yacimientos de la Semitour en Perigord que lo componen las cuevas de Lascaux, Le Thot, Abri Pataud, Château de Biron, el claustro de Cadouin, etc. Los folletos de todos estos monumentos están a la vista en todos y cada uno de ellos con la intención clara de crear una imagen de marca.

La gestión integral de todos estos monumentos por parte de la Semitour permite una política de comunicación ambiciosa en función de su puesta en red. Campañas de prensa, cartelería, compra de espacios publicitarios, internet, jornadas de puertas abiertas, eventos de distinta naturaleza son o van a ser los medios elegidos.

### **La recepción del público.**

La acogida de público se hace en la Domus des Bouquets a través del « mur épais » en la terminología de Jean Nouvel. Aquí se encuentra la recepción, el guardarropa, la tienda y los servicios. No se dispone de salas de conferencia o para los talleres proyectados. Todo ello está previsto en el proyecto de ampliación futuro. Accedemos al nivel superior (inicio de la visita) por las escaleras (también se dispone de un ascensor). La política de precios se adapta a los diferentes grupos de edad y



modalidades de la visita (individual o grupo). Los horarios de apertura cambian según la época del año.

## **9.5. La evaluación de audiencias y el impacto cultural de Vesunna: Resultados**

Cuestionarios realizados entre abril y diciembre de 2004.

Tarea coordinada por los responsables del yacimiento en colaboración con el Laboratorio de Interpretación del Patrimonio de la UAM.

### **9.5.1. Descripción de los resultados**

**1. Cuestionario de expectativas.** Da una idea de lo que el visitante sabe y espera encontrar al visitar el enclave arqueológico.

Muestra: 14 cuestionarios realizados en el enclave.

Procedimiento: Los cuestionarios se completan en el yacimiento antes de la visita.

Perfiles: En cuanto a la edad, la muestra está compuesta de porcentajes similares de los tres segmentos de población adulta (aproximadamente un 30% de cada uno), hay además un 8% de visitantes que respondieron al cuestionario menores de 18 años. El 50% de los encuestados tienen estudios secundarios, la segunda categoría más frecuente es la de los licenciados, un 29%. Las ocupaciones más representadas son las de profesiones liberales y cuadro superior (36%), seguida por los empleados y los jubilados (22% cada categoría). La mayor parte de la muestra reside dentro de Francia, el 78%, el resto de los visitantes proceden de otros países de UE.

Definición de la tarea: Cuestionario de cuatro preguntas abiertas.

#### Pregunta.1. Objetivo de la visita.

El interés por visitar restos del período galorromano es el que ha llevado al 57% de los encuestados a hacer la visita. El resto se divide, en partes iguales, entre el deseo de conocer el yacimiento, y la curiosidad por observar el resultado de la combinación de la arquitectura de Jean Nouvel y los vestigios arqueológicos.

### P.2. Conocimientos previos de lo que va a visitar.

El 41% afirma que sabe poco o nada, el 18% sabe que los restos datan del período galorromano, o explica que lo poco que sabe lo aprendió de las guías turísticas sobre la zona, el 12% menciona el nombre del arquitecto que diseñó el museo, Jean Nouvel, el restante 11% dice tener una cierta idea sobre la vida en la época Galo Romana, pero no explica exactamente qué.

### P.3. Fuentes de información

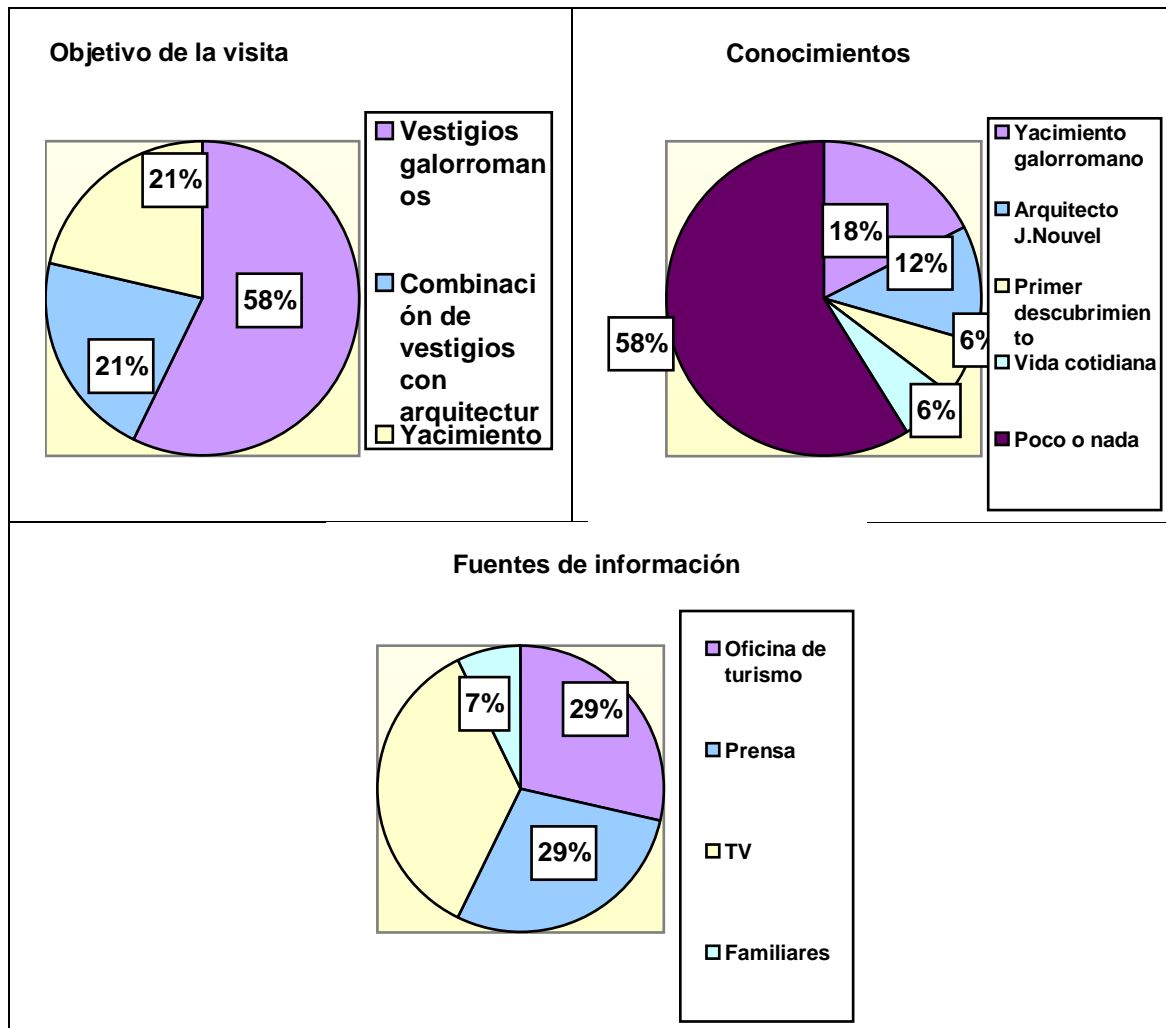
Más de un tercio de los encuestados, el 36%, conocieron la existencia del lugar en la emisión del programa de televisión “*Des racines et des ailes*”, el resto oyeron hablar de él bien a través de la prensa (28,6%), bien gracias a la oficina de información y turismo (28,6%), bien mediante familiares (7,1%).

### P.4. Razones para una segunda visita.

Ninguna de las personas que respondieron al cuestionario repetía visita.

### **Conclusiones:**

El principal objetivo de la visita es el interés en la época romana pero los conocimientos previos sobre el yacimiento son muy escasos. La principal fuente de información fue un programa televisivo (“*Des racines et des ailes*”) dedicado íntegramente a Vesunna. Ninguna de las personas entrevistadas realizaba una segunda visita. Vemos como paradójicamente el gran éxito del programa televisivo por el que la mayoría de la muestra conoce el yacimiento no ha supuesto un conocimiento previo mayor como cabría esperar. En ese escueto conocimiento destaca saber que es de época romana y que el arquitecto que ha construido la cubierta es Jean Nouvel.



**2. Cuestionario Autoadministrable.** Expresa el grado de satisfacción y la opinión del visitante sobre diferentes aspectos de la exposición.

Muestra: 96 cuestionarios realizados en el enclave arqueológico de Vesunna

Procedimiento: Este cuestionario fue grapado al resto de herramientas que fueron aplicadas tras la visita del enclave.

Perfiles: Edad: Mayoría de 40-64 años (52%), seguido del segmento 25-39 (23%). mayores de 65 años, 12%, menores de 18, 6 %, y 19-24 años 5%. Estudios: mayoría de licenciados (46%), seguido de estudios medios (17%), diplomados (9%), y estudiantes universitarios (7%). Ocupación: La mayoría son empleados o funcionarios (41%), jubilados (16,%), cuadros superiores (14%), estudiantes (11%) cuadros medios (9%),

desempleados (4%). Residencia: Perigueux 8%, resto de Francia 76%, UE 7%, extracomunitario 1% (un visitante)

Modo de la visita: El 30,2% realiza la visita con su pareja, el 28,1% con su familia, el 27,1% con sus amigos, el 11,5% visita el yacimiento solo, un 1% (una persona) lo visita con sus alumnos y el 2,1% no contesta.

Definición de tarea: Cuestionario donde el visitante expresa su grado de satisfacción sobre diversos aspectos de la exposición (opciones cerradas) y muestra sus preferencias dentro de la misma (preguntas abiertas y cerradas).

#### Grado de satisfacción de:

El grado de satisfacción de ciertos aspectos del yacimiento y de su musealización se han evaluado mediante una escala compuesta por los siguientes tipos de valoraciones: Muy mal (puntuación = 1); Mal (puntuación =2); Bien (puntuación = 3); Muy bien (puntuación = 4).

- Yacimiento en general: La media de los visitantes piensa que la exposición está **muy bien (3,62)**.
- Piezas y colección: La media de los visitantes opina que las piezas están **muy bien** (media = 3,59).
- Montaje: La media de los encuestados afirma que el montaje está **muy bien** (media = 3,68) (1,3% perdidos).
- Textos e información escrita: La media opina que los textos están **bien** (media = 3,17) Pero hay varias quejas sobre lo abajo que están colocadas las cartelas y lo mal que se leen.
- Áreas de descanso: La media opina que las áreas de descanso están **bien** (media = 3,11) Aunque la mayoría de las quejas son sobre la escasez de éstas
- Accesos, taquilla: La media afirma que los accesos están **bien** (media = 3,21)
- Precio: La media piensa que el precio está **bien** (media = 2,9) Los estudiantes se quejan de que no hay precios especiales para ellos, ni siquiera para los de la zona.
- Horario: La media afirma que los horarios están **bien** (media = 3,39)
- Tienda: La media afirma que la tienda está **bien** (media = 3,2)

#### P.1. ¿Qué le ha gustado más?

El 28% destaca algunas piezas (la cerámica) o alguna zona (el peristilo), aunque la mayoría de las respuestas dentro de esta categoría eligen el sistema de calefacción como lo que más les ha llamado la atención. Al 22% les ha gustado mucho la presentación de la colección y la puesta en valor del sitio, el 19% prefiere los restos, el 17% admira el resultado de combinar arquitectura moderna con restos antiguos, el 12% se queda simplemente con la arquitectura y el 3% dice que lo que lo que más le ha gustado es el museo.

#### P.2. ¿Qué ha echado en falta?

El 39% no ha echado en falta nada. Al 28% le hubiera gustado recibir más información, los comentarios se refieren tanto a los textos, que están mal situados o se consideran insuficientes, como a la falta de audiovisuales. El 19%, echa en falta más restos, piezas, columnas. Un 13% querría que hubiera más lugares de descanso y un café o un bar. El 1% (un encuestado) lamenta que no hubiera actividades para niños.

#### P.3. ¿Se ha sentido perdido?

Se ha sentido perdido el 10% de la muestra, de éstos, la mayoría comenta que era difícil encontrar la salida.

#### P.4. Fuentes de información

El 29,5% ha conocido la existencia del lugar mediante un programa de televisión (“*Des racines et des ailes*”). El 22% utilizó como fuente de información las guías turísticas y el 12% la recomendación de los familiares, el resto obtienen porcentajes muy inferiores, prensa el 8 %, amigos 6%, los trípticos 5%, los carteles 4%, radio, casualidad, y por vivir/estar alojándose en la zona 3% cada uno.

#### P.5. Razón de la visita.

El 27,6% argumenta como razón de la visita el interés intelectual, el 20,4% estaba en la zona, bien haciendo turismo, bien de paso, al 16,3% le gusta la historia y/o la arqueología, a otro 16,3% le interesa lo relacionado con la historia romana, al 6% le gustan los museos y yacimientos, el 5% visita para acompañar a alguien, otro 5% tiene una profesión relacionada con el tema (profesores, arqueólogos), y al restante 3% le gustan el arte y la arquitectura.

#### P.6. Número de visitas.

1ª 87,5%, 2ª 6,25%, más (6 visitas, un estudiante que vive en la zona) 1%.

#### P.7. Razones para repetir la visita.

Un 43% vuelve por placer, otro 43% para completar la visita (o para ver los cambios tras las obras), el restante 14% vuelve para acompañar a otros.

#### P.8. Tipo de visita

El 38,4% participa en una visita normal, el 31,4% en una visita guiada, el 3,8% en talleres y luego en visita guiada, el 3,1% en talleres para niños, el 1,3% en exposiciones temporales, con el mismo porcentaje aparecen personas que participaron en talleres, vistas guiadas y conferencias, y por último, un 0,6% participó en conferencias (el 20% perdidos).

#### P.9. Actividades en las que participa el visitante.

El 80% no participa en otras actividades, el 15% ha realizado una visita guiada, el 4% utilizó una audio-guía (1% no contesta)

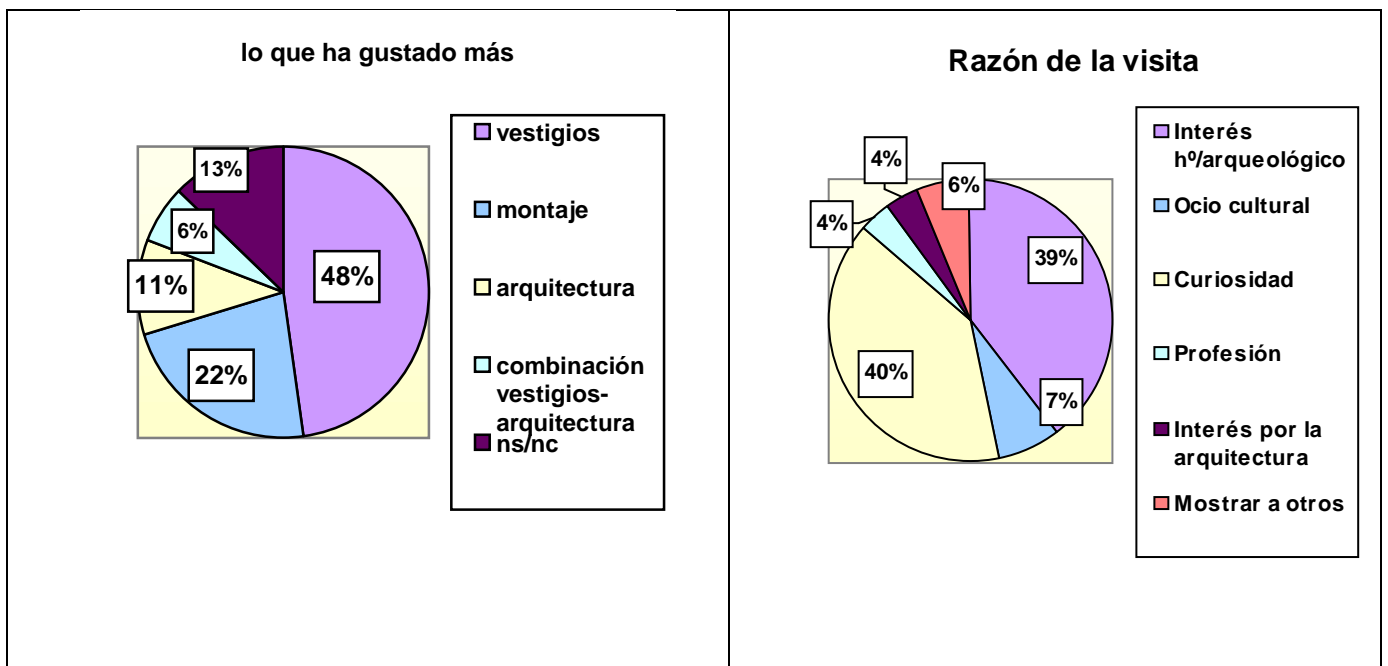
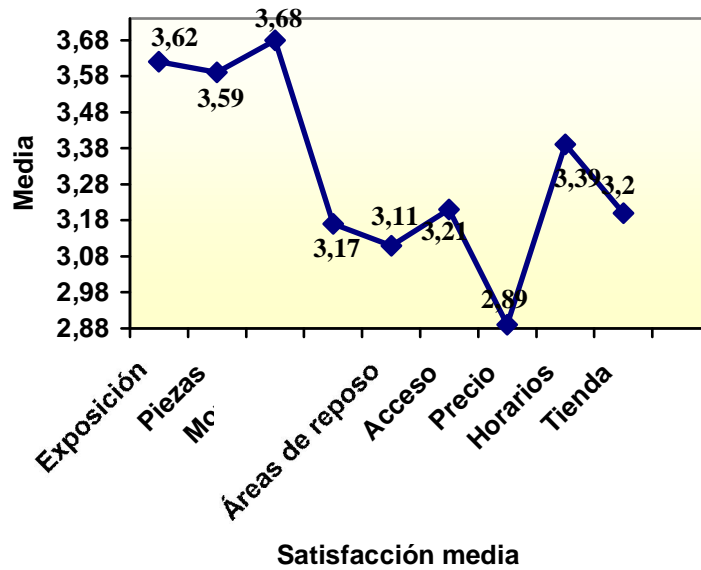
### **Conclusiones:**

En lo que se refiere a los índices de satisfacción, la muestra parece destacar el yacimiento en general, el montaje y las piezas (lo cual coincide con sus respuestas cuando se les pregunta qué es lo que más les ha gustado). Los textos y las áreas de descanso tienen los índices más bajos, de nuevo coherente con las respuestas a “qué le hubiera gustado encontrar”, así como el precio, aunque su media sea casi de 3 (“bien”).

Lo que más ha gustado han sido los vestigios arqueológicos, sobre todo el hypocausto y la presentación de la colección y su puesta en valor. La mayor parte de la gente no ha echado en falta nada, sin embargo, ha habido un porcentaje importante que le hubiera gustado recibir más información. El porcentaje de la muestra que se ha sentido perdido es bajo, pero considerable si lo comparamos con los porcentajes obtenidos en los otros yacimientos.

Los medios por los que se ha conocido el yacimiento más citados han sido un programa de televisión (“Des racines et des ailes”), lo que coincide con lo recogido en

el cuestionario de expectativas, y las guías turísticas. La principal razón de la visita es la interés intelectual. La mayor parte de la muestra realizaba su primera visita. De los que efectúan su segunda visita, la mayoría vuelven por placer y para completar la visita. El tipo de visita que la mayor parte de la muestra realiza son las visitas normales y las guiadas.



**3. Escala de valoración de yacimientos arqueológicos.** Expresa las referencias arqueológicas del visitante y el grado de satisfacción de la visita en comparación con esas referencias.

Muestra: 8 cuestionarios.

Perfil: Es una muestra tan pequeña que no merece la pena describir los perfiles.

Definición de tarea: Se trata de situar yacimientos arqueológicos que el visitante conoce en una escala de preferencia del 1 al 10 (siendo el puesto número 1 el de menor preferencia y el 10 el de mayor), explicando el porqué o porqués de esta puntuación, poniendo a su vez el yacimiento visitado en relación con los que conoce.

De las ocho personas que contestaron el cuestionario:

- Dos manifiestan abiertamente que no comprenden la tarea.
- Una persona solamente contesta que no ha visitado más yacimientos que el de Vesunna, sin situarlo en la escalera (suponemos que porque no tiene otra referencia con que compararlo).
- Otra persona sitúa a Vesunna en el puesto número 9, pero dice que no ha visitado otros yacimientos arqueológicos.
- Otra persona argumenta que cada lugar visitado es tan distinto del anterior que no se podrían ordenar por preferencia.
- Una persona coloca el yacimiento de Vesunna en el puesto número 1 (recordemos que es la puntuación más baja que podemos otorgar a un yacimiento en esta herramienta), dando como razón “le gusta la arquitectura de Jean Nouvel y la puesta en valor del lugar”, por lo que deducimos que ha confundido la escala y en lugar de ponerlo en el número 1, su intención era ponerlo en el 10. Además no menciona otros yacimientos visitados.
- Otra persona otorga a Vesunna una puntuación de 10, argumentando que “es muy bonita”.
- Por último una persona sitúa a Vesunna en el puesto número 8

### **Conclusiones:**

Aunque la muestra es muy pequeña, la mayor parte de la gente no entiende en qué consiste la tarea y los que efectivamente sitúan Vesunna en la “escalera”, no



conocen otros yacimientos con qué compararlo, por lo tanto justifican el puesto en el que han colocado el yacimiento con razones de bajo peso.

#### **4. Diferencial semántico.** Mide las emociones suscitadas por la visita al yacimiento.

Muestra: 11 cuestionarios realizados en el enclave de Vesunna.

Procedimiento: Todos ellos administrados tras la visita del yacimiento.

Perfil: Es una muestra tan pequeña que no merece la pena describir los perfiles.

Definición de tarea: Se trata de una tarea donde se proponen al visitante 32 pares de adjetivos (antónimos) para que defina cual se aproxima más a la imagen que se ha formado del yacimiento que acaba de visitar. Los sujetos debían puntuar el yacimiento en una escala del uno al siete, donde uno es uno de los antónimos y siete es el otro.

Para clarificar este sistema, a continuación presentamos las interpretaciones para cada una de las posibles puntuaciones para el par de adjetivos que forma el primer factor (agradable-desagradable): **uno es muy agradable; dos, bastante agradable; tres, algo agradable; cuatro, ni agradable ni desagradable; cinco, algo desagradable; seis, bastante desagradable; y siete, muy desagradable.**

Con todos los datos recogidos en todos los yacimientos arqueológicos con esta herramienta hemos realizado un análisis factorial. Este análisis nos ha permitido resumir los pares de adjetivos en tres categorías más generales (“agradabilidad”, “confortabilidad” y “activación”) que nos dan una idea más concreta de las emociones suscitadas por el yacimiento.

A continuación citamos los pares de adjetivos, que según el análisis factorial, componen los tres factores obtenidos y la media obtenida en cada factor por el yacimiento Vesunna.

##### Factor 1: Agradabilidad.

Los ítems que componen este primer factor son: animado-desanimado, divertido-aburrido, maravilloso-espantoso, acogedor- inhóspito, apacible-desapacible, tranquilizante-amenazante, seguro-peligroso, duro-blando, personal impersonal, bonito-feo, bueno-malo, cercano-lejano y activo-pasivo.

Los ítems del primer factor (Agradable - Desagradable) obtienen, en la escala del uno al siete, una media de 2,74.

#### Factor 2: Confortabilidad.

Los ítems que componen este segundo factor son: orden-desorden, tranquilo-intranquilo, confortable-incómodo, pacífico-belicoso, amistoso-hostil, seguro-inseguro, interesante-no interesante, sugestivo-desalentador y relajante-excitante.

Los ítems del segundo factor (Confortable-No confortable) obtienen, en la escala del uno al siete, una media de 1,89.

#### Factor 3: Activación

Los ítems que componen este tercer factor son: alegre-triste, vivo-muerto, familiar-extraño y festivo serio.

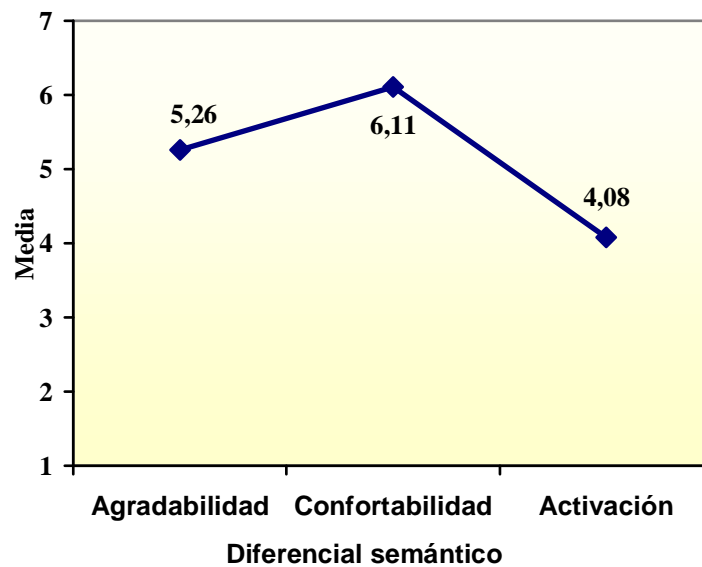
Los ítems del tercer factor (Activo-No activo) obtienen, en la escala del uno al siete, una media de 3,92.

#### Conclusiones:

Las medias de los ítems que forman los distintos factores, nos muestran que el yacimiento es percibido como algo agradable, bastante confortable y no se percibe ni como activo, ni como no activo. En fin, la línea general marcada en el resto de los yacimientos estudiados.

Por último, queremos recoger algunos comentarios que se hicieron a la herramienta, que si bien son observaciones puntuales y que no se pueden considerar como representativas, creo que son apreciaciones que debemos tener en cuenta.

Uno de los sujetos no rellena el cuestionario y además escribe “Estúpido y sin interés”. Esta persona tiene 57 años y además tiene estudios superiores. Una hipótesis que puede explicar esta reacción es que puede haber personas que no estén familiarizadas con los sistemas de evaluación en el ámbito del patrimonio y que además, les cueste encontrar el sentido de esta herramienta, puesto que su objeto de estudio es particularmente abstracto y los adjetivos empleados pueden parecer a priori simplistas o poco aplicables a un yacimiento arqueológico. Todo ello puede provocar un cierto rechazo a la hora de contestar el cuestionario. Ésto se acentúa en las personas de edad más avanzada.



**5. Cuestionario de adquisición de conocimientos.** Mide el grado de comprensión del mensaje científico así como el grado de aprendizaje tras la visita.

Muestra: 11 cuestionarios realizados en el enclave de Vesunna. Debido a que la muestra es demasiado pequeña, hemos decidido mostrar los resultados mediante frecuencias de respuesta, en lugar de tantos por ciento, ya que de lo contrario los resultados podrían dar lugar a percepciones que no se ajustan a la realidad.

Procedimiento: Seis fueron administrados antes de la visita, y cinco después de la misma.

Perfil: Es una muestra tan pequeña que no merece la pena describir los perfiles.

Definición de la tarea: 25 preguntas cerradas (cuatro opciones a elegir una excepto las preguntas número 14 y 21 que tienen 2 opciones) sobre los contenidos del enclave arqueológico, la civilización romana en general y la metodología de la excavación arqueológica en particular.

La media de respuestas acertadas antes de la visita es de 16,50 sobre 25 y tras la visita es de 17,60. Aunque la media nos muestra que el porcentaje de respuestas acertadas es mayor después de la visita que antes (aunque muy ligeramente), no tenemos una muestra lo suficientemente amplia como para suponer que durante la visita

se adquieren unos determinados conocimientos. Sin embargo, merece la pena comentar los resultados globales de ciertas preguntas “clave”:

En la pregunta nº 1, “**El origen de Vesunna era...**”, seis personas contestan : “la ville des Pétrucos”, tres escoge la respuesta correcta: “la déesse tutélaire des Pétrucos”, una que “la déesse romaine de l’abondance”, y otra que “la prêtresse principale de ville”.

En la pregunta nº 2, “**Los petrucos eran...**”, ocho personas escogen la respuesta correcta “de peuples gaulois” y tres contestan “des gaulois romanisés”.

En la pregunta nº 4, “**El foro es...**”, diez personas responden de forma correcta “une place publique” y una “un temple”.

En la pregunta nº 8, “**¿Cómo se aprovisionaba Vesunna del agua?**», seis personas escogen la respuesta correcta « par les aqueducs et les puits » y cinco « par les aqueducs”.

En la pregunta nº 10, “**¿Cuáles son los motivos decorativos específicos de la región?**», seis personas responden de forma correcta « des colonnes ornées de chandeliers, des armures des grappes », cuatro « des colonnes à chapiteau toscan » y una « des motifs dorés ».

En la pregunta nº 16, « **La diferencia principal entre una Domus y una Villa es...** », diez personas escogen la respuesta correcta « la domus est une demeure urbaine tandis que la villa est rurale » y una « la domus a un double péristyle ».

En la pregunta nº 20, « **¿Qué es el hypocausto?**», toda la muestra responde de forma correcta « Un système de chauffage ». Lo mismo ocurre en la pregunta nº 24, « **Los romanos comían habitualmente en vajillas** », en la que toda la muestra escoge la respuesta correcta « la céramique”. Ésto puede significar que ambas preguntas son tan fáciles que pueden ser contestadas sin visitar el yacimiento, por lo tanto no son válidas para evaluar la transmisión de conocimientos en el yacimiento.

En la pregunta nº 22, « **Dentro de las excavaciones arqueológicas...** » (hace referencia a la antigüedad de cada estrato), siete personas eligen la respuesta correcta « les couches superficielles sont les plus modernes », dos responden « les premières couches sont les plus anciennes », una responde « les couches varient selon l’orographie » y otra no responde.

En la pregunta nº 23, « **Dentro de las excavaciones arqueológicas...** » (hace referencia a la destrucción de los estratos), cuatro personas responden de forma correcta “On détruit les différentes couches au fur et à mesure que l’on descend en enregistrant toutes les informations », otras cuatro « la technique est suffisamment développée pour que l’ensemble puisse être conservé », dos « tout est conservé in situ sans aucun changement », y una « on ne détruit que les couches superficielles ».

En la pregunta nº 25, « **El sistema de datación más común y efectivo en arqueología es...** », diez personas responden « le carbone 14 » y una no contesta, sin embargo, la respuesta correcta es « la céramique ».

### **Conclusiones:**

Como ya hemos comentado, la media de aciertos es mayor después de la vista que antes, pero el reducido número de la muestra no nos permite afirmar que estos resultados se deban a la transmisión de conocimiento ocurrido en el yacimiento. Es interesante comprobar cómo hay dos preguntas que son acertadas por la totalidad de la muestra y que por lo tanto no nos permite saber si este conocimiento ha sido adquirido en el yacimiento o si forma parte del bagaje cultural de las personas que forman la muestra. También es curioso el resultado obtenido en la pregunta 25 “El sistema de datación más común y efectivo en arqueología es...” en la que toda la muestra (menos una persona que no contesta) responde que es el carbono 14, mientras que la respuesta correcta es la cerámica. Este resultado nos revela un elemento sobre el que los yacimientos, tal vez, deberían hacer más hincapié para cambiar concepciones erróneas acerca de la arqueología.

**6. Cuestionario de integración en la ciudad:** mide la legibilidad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales.

Muestra: 24 cuestionarios realizados tanto en público de ciudad como en el del enclave arqueológico.

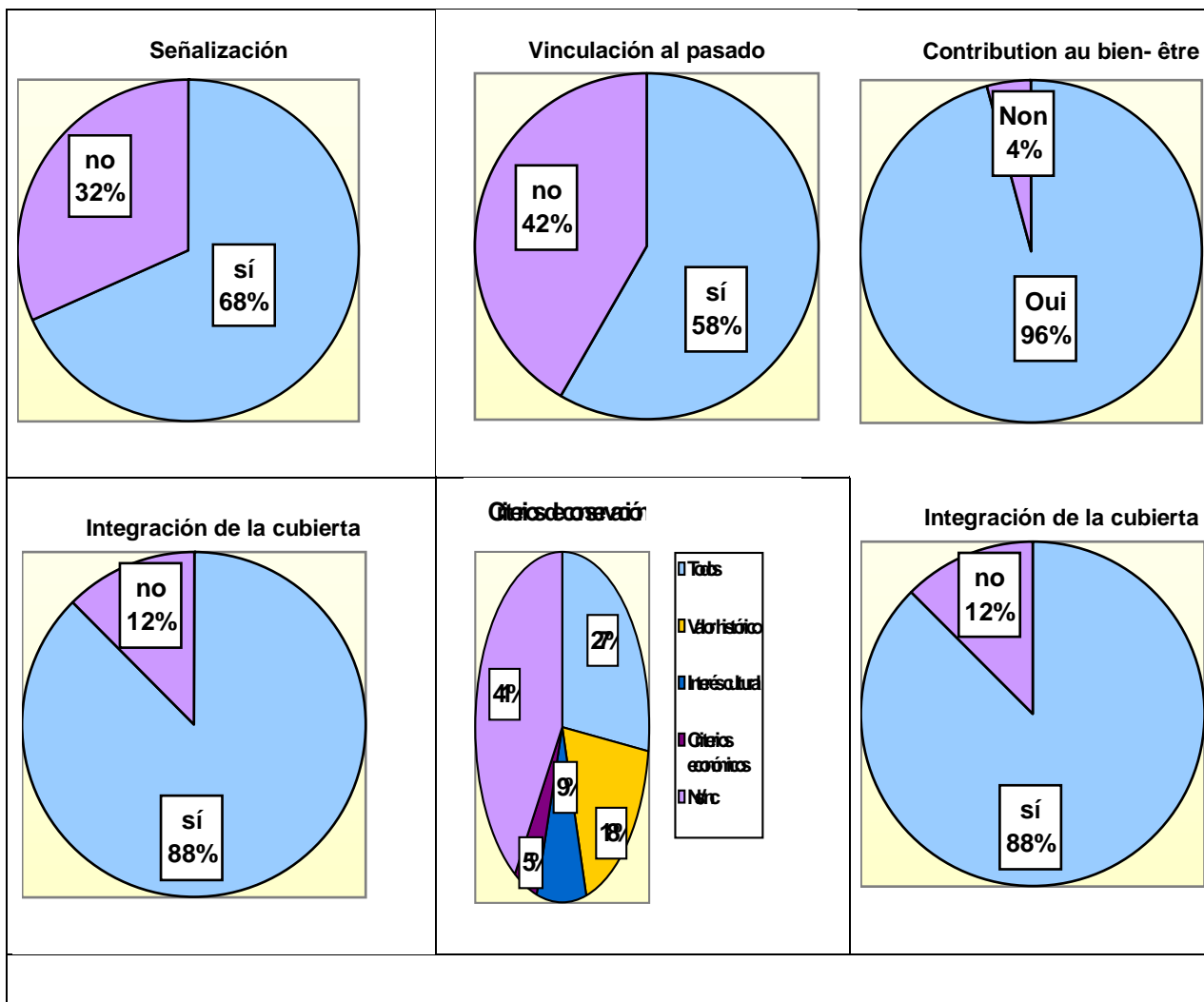
Procedimiento: 15 cuestionarios se realizan en ciudad y 9 en el yacimiento.

Perfiles: Simplemente comentar que la muestra ha sido diversificada desde el punto de vista de la edad. En cuanto a la formación, existe una mayoría de personas con estudios secundarios (41%) y con estudio secundarios (24%). En lo que se refiere a la ocupación,

el 40% son empleados y funcionarios. En cuanto a la residencia, el mayor porcentaje de la muestra vive Périgueux (58,3%), Aquitania y Francia por ese orden.

Definición de tarea

Nueve preguntas abiertas sobre diversos aspectos de la integración urbana del enclave arqueológico.



Como podemos observar en los gráficos, la mayoría de la muestra piensa que Vesunna:

- Está bien señalado
- Se integra bien dentro de la oferta cultural de Périgueux
- Ha contribuido a acrecentar el bienestar económico y cultural de la ciudad
- Está ligado al pasado de la ciudad
- Es un punto de referencia
- Su cubierta se integra estéticamente en la ciudad

- No ha habido variaciones en el la ordenación urbana después la musealización de la *Domus*.

En cuanto a los criterios de conservación, hay muchas personas que no se pronuncian aunque hay una tendencia bastante conservacionista orientada a salvaguardar todo lo que se encuentre. Otros criterios importantes son el valor histórico y el interés cultural del yacimiento y en un porcentaje más bajo hace referencia a los criterios económicos.

### **Conclusiones**

Esta tarea nos muestra una percepción muy positiva tanto más cuanto que la mayoría de los cuestionarios fueron pasados entre público de ciudad, un público que tiende a ser menos benevolente que el público de yacimiento. Los porcentajes positivos en casi todas las preguntas son abrumadores. Se percibe al yacimiento no sólo como bien integrado en la oferta cultural de la ciudad sino como punto de referencia muy importante, dato que se ve confirmado por la siguiente tarea, la escala de preferencia, donde Vesunna figura como el monumento más importante por delante incluso de la Catedral. Todo ello lleva a una identificación estrecha con el pasado romano. Este carácter de referencia en la ciudad es tal gracias también a la cubierta del yacimiento, percibida como bien integrada y adaptada a su función, y el conjunto de percibe como fuente de riqueza para Périgüeux.

**7. Escala de preferencia** mide el grado de identidad hacia los vestigios en relación con los otros elementos patrimoniales de la ciudad.

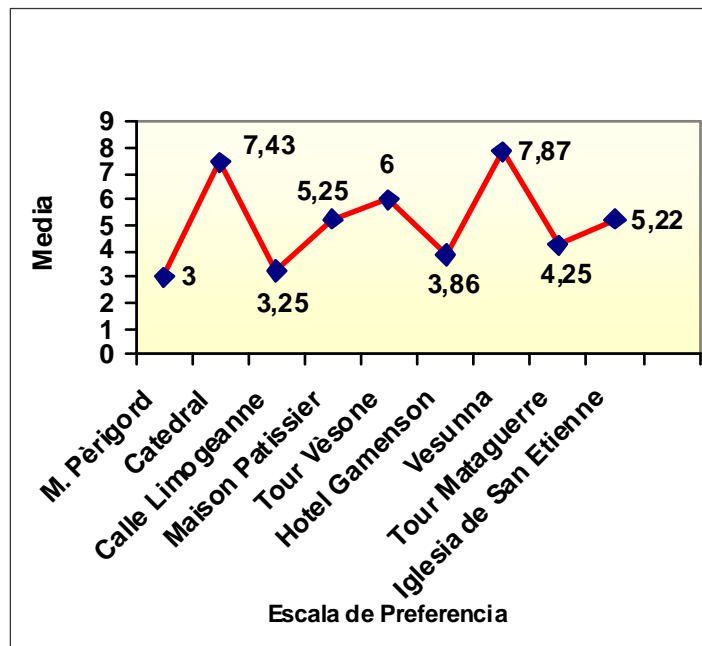
Muestra: 8 cuestionarios realizados en público de yacimiento.

Procedimiento: Si se hubiera conseguido pasar todos los cuestionarios se habrían hecho 15 en ciudad y 15 en el yacimiento.

Perfiles: En cuanto a la edad, la mayoría se encuentra en el intervalo que va desde los 19-24 años de edad (48,4%). Por lo que se refiere a los estudios, casi el 55%, tiene estudios secundarios. En lo que la ocupación se refiere, algo más del 50% son estudiantes y el 32,3 son empleados o funcionarios. En cuanto a la residencia, la mayoría son vecinos de Périgüeux, tanto en ciudad (71,43%), como en yacimiento (81,25%), siendo el resto de las personas consultadas residentes en el Périgord.

Definición de tarea. Se proponen 9 monumentos representados en fotografías que se tienen que numerar del 1 al 9 en orden de importancia y a continuación explicación del porqué de la puntuación del número 1 y del enclave arqueológico.

Como vemos en el gráfico, Vesunna parece ser el monumento preferido por la muestra, seguido de la Catedral. Las puntuaciones más bajas son para la Rue Limongeanne y el Hotel Gamenson.



## Conclusiones

A priori es sorprendente ver como un elemento patrimonial de reciente inauguración ha escalado al primer puesto en las preferencias de los visitantes. Sin quitarle mérito a este hecho hay que matizar no obstante dos factores que sin duda han contribuido a este resultado. Por un lado la reciente apertura del yacimiento, hecho que como ocurre en otros lugares (como por ejemplo en el Teatro de Caesaraugusta) suele provocar una gran popularidad y afluencia durante el primer año de apertura. En segundo lugar no hay que olvidar el carácter de la muestra: por un lado es realmente escasa (8 sujetos) y ha sido pasada íntegramente dentro del yacimiento por lo que la tendencia es a puntuar el lugar que se visita con bastante magnanimidad.



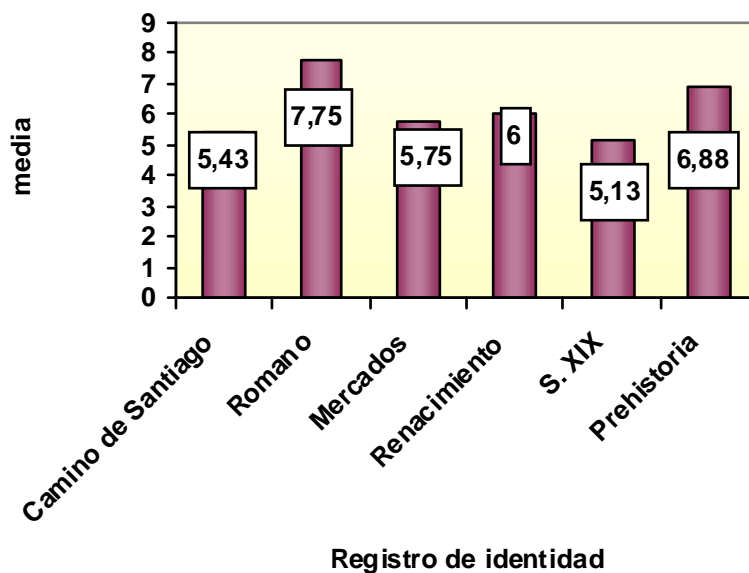
**8. Registro de identidad cultural** Mide el grado de identidad con ciertos períodos y entidades culturales y expectativas hacia los yacimientos.

Muestra: 8 cuestionarios realizados en público del enclave arqueológico.

Procedimiento: Si se hubiera conseguido pasar todos los cuestionarios se habrían hecho 15 en ciudad y 15 en el yacimiento.

Perfiles: No se han consignado.

Definición de tarea. Una primera parte donde el visitante posiciona su grado de identidad hacia seis períodos o entidades culturales de la ciudad en una escala del 1 al 10 y donde además argumenta su posicionamiento. Una segunda parte con 5 preguntas abiertas sobre la relevancia de los yacimientos en el universo del visitante.



El período/hecho o factor histórico de la historia de la ciudad con el que se identifica más la muestra es el romano, es decir la época en la que se inscribe la Domus des Bouquets. Era un resultado predecible debido al sesgo existente en la muestra (los cuestionarios se pasaron a visitantes del yacimiento). El segundo es la Prehistoria

(¿debido seguramente a la proximidad de Lascaux ?). El resto obtiene puntuaciones entre el 5 y el 6 lo que quiere decir que son períodos que se reconocen dentro del imaginario identitario de la muestra pero que no alcanzan los niveles de los dos anteriores.

### Conclusiones

De nuevo, como en lo ocurrido en la escala de preferencia, vemos que la muestra escasa y enteramente pasada en el yacimiento nos da como resultado la consideración más elevada para el período al que pertenecen los vestigios arqueológicos. Las

puntuaciones en torno al 5, muy bajas teniendo en cuenta que las máximas son de 10 y que el público tiende en general a ser benevolente, son numerosas y parecen traslucir cierta ignorancia que hacen que lo más conocido, lo romano y la prehistoria, sean lo mejor puntuado. Como hemos visto en otros yacimientos donde la mitad de la muestra es de público de ciudad los resultados no hubieran sido tan positivos. No obstante también hemos visto en el cuestionario de integración (con numeroso público de ciudad) que la valoración de Vesunna y de lo romano es excepcional.

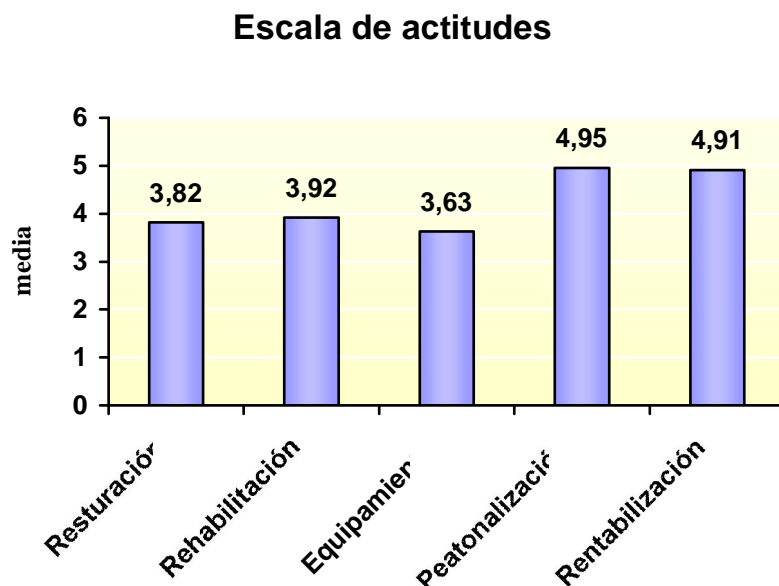
**9. Escala de actitudes de contenido patrimonial** Mide opiniones sobre aspectos de la conservación.

Muestra: 20 cuestionarios realizados en el enclave de la Domus des Bouquets.

Procedimiento: Se han realizado los 20 cuestionarios en el yacimiento.

Perfiles: En cuanto a la edad, el 41% están entre los 25-39, otro 41% entre los 40-64. El resto se divide a partes iguales entre los menores de 25 y los mayores de 65 años. En lo referente a los estudios la gran mayoría (77,8%) tiene estudios secundarios y el resto son estudiantes universitarios. En cuanto a la residencia, la minoría, 8,3% son de Périgüeux, el 16,7% de Aquitania y el 75% del resto de Francia.

Definición de tarea: Cuestionario compuesto por 20 afirmaciones sobre aspectos de la conservación del patrimonio histórico y/o arqueológico sobre las cuales el visitante debe expresar su grado de acuerdo o desacuerdo en una escala del 1 al 6. La mayoría de las afirmaciones, salvo alguna excepción, se agrupan en pares de contrarios (ítem directo que es el enunciado e ítem inverso que es lo contrario del enunciado) de manera que se



pueda ver el grado de coherencia en las opiniones. La mayoría de estas afirmaciones a su vez está de acuerdo o es contraria al criterio de los expertos.

La escala de actitudes está compuesta por una serie de ítems que se

pueden agrupar en las categorías siguientes : restauración, rehabilitación, equipamientos urbanos, peatonalización y rentabilidad. El gráfico compara la opinión de la muestra con el criterio experto en estas materias. Dado que si la muestra diera una puntuación media de seis en alguna de las categorías eso significaría acuerdo total con el criterio experto, se puede decir que este acuerdo es más estrecho en las categorías de peatonalización y la rentabilidad pero más limitado en el resto de las categorías. En cuanto al grado de coherencia de las opiniones el resultado es similar al resto de yacimientos.

### **9.5.2. Análisis de los resultados**

#### **a) Satisfacción, opinión y expectativas**

En lo referente a las expectativas se pone de manifiesto que el principal objetivo de la visita es el interés en la época romana aunque hay un destacado interés también por ver como los vestigios se han integrado en el edificio de Jean Nouvel (recordemos que el reputado arquitecto es oriundo del lugar). Pese al interés histórico los conocimientos previos sobre el yacimiento son muy escasos salvo algunos que saben que es de época romana y que el arquitecto ha sido Jean Nouvel. La principal fuente de información fue un programa televisivo (“*Des racines et des ailes*”) monográfico sobre el yacimiento y su puesta en valor que sin embargo no tuvo gran influencia en los conocimientos previos del lugar. Ninguno de las personas entrevistadas realizaban una segunda visita.

En lo que se refiere a los índices de satisfacción, la muestra parece destacar el yacimiento en general, el montaje y las piezas (lo cual coincide con sus respuestas cuando se les pregunta qué es lo que más les ha gustado). Los textos y las áreas de descanso tienen los índices más bajos, de nuevo coherente con las respuestas a “qué le hubiera gustado encontrar”, así como el precio. De hecho una buena parte de la muestra echa de menos más información y algún audiovisual. Lo que más ha gustado han sido los vestigios arqueológicos, sobre todo el hypocausto así como la presentación de la colección y su puesta en valor.

La mayor parte de la gente no ha echado en falta nada, sin embargo ha habido un porcentaje importante que le hubiera gustado recibir más información.

Los medios por los que se ha conocido el yacimiento más citados han sido un programa de televisión mencionado por casi un tercio de la muestra, lo que coincide con lo recogido en el cuestionario de expectativas, así como las guías turísticas y la recomendación de familiares.

La principal razón de la visita es un interés intelectual y/o turístico. La mayor parte de la muestra realizaba su primera visita y de los que efectúan su segunda, la mayoría vuelven por placer y para completar la primera. El tipo de visita que la mayor parte de la muestra realiza son las visitas normales y las guiadas.

En cuanto al nivel de satisfacción comparado con la visita de otros yacimientos, la mayor parte de la gente no entiende en qué consiste la tarea y los que efectivamente sitúan Vesunna en la “escalera”, no conocen otros yacimientos con qué compararlo, por lo tanto justifican el puesto en el que han colocado el yacimiento con razones de bajo peso. Para relativizar estos resultados, destaquemos que la muestra para evaluar este parámetro ha sido bastante reducida.

#### **b) Impacto afectivo: actitudes y emociones**

Las medias de los ítems que forman los distintos factores, nos muestran que el yacimiento es percibido como algo agradable, bastante confortable y no se percibe ni como activo, ni como no activo, es decir en la línea general que se detecta en los de más yacimientos estudio de caso no mostrando especial grado de activación en los visitantes. Por algún comentario vemos que ha sido una tarea poco comprendida por la muestra que no ve adecuado ni pertinente la aplicación de la misma a unas ruinas arqueológicas.

#### **c) Impacto cognitivo: Comprensión del mensaje científico y aprendizaje en el yacimiento**

Como ya hemos comentado, la media de aciertos es algo mayor después de la visita que antes, pero el reducido número de la muestra no nos permite afirmar que este resultado se deba a la transmisión de conocimiento ocurrido en el yacimiento. Es interesante comprobar cómo hay dos preguntas que son acertadas por la totalidad de la muestra y que por lo tanto no nos permite saber si este conocimiento ha sido adquirido en el yacimiento o si forma parte del bagaje cultural de las personas que forman la muestra. También es curioso el resultado obtenido en la pregunta sobre el sistema de

datación más común y efectivo en arqueología en la que casi la totalidad de la muestra responde que es el carbono 14, mientras que la respuesta correcta es la cerámica. Este resultado nos revela un elemento sobre el que los yacimientos, tal vez, deberían hacer más hincapié para cambiar concepciones erróneas acerca de la arqueología.

#### **d) Legibilidad del enclave arqueológico en la ciudad: percepción estética, localización espacial y aspectos formales**

De manera general la percepción es extraordinariamente positiva en casi todos los aspectos. La percepción generalizada es que el yacimiento está bien señalado a pesar de estar retirado del centro de la ciudad de Périgüeux. La Domus des Bouquets se percibe como parte de la antigua ciudad de Vesunna y se integra bien dentro de la oferta cultural de Périgüeux, contribuyendo notablemente a acrecentar el bienestar económico y cultural de la ciudad. No olvidemos que la construcción del museo y su inauguración han sido muy mediáticas lo que ha actuado como reclamo para el turismo.

Los vestigios a su vez son vistos como parte integrante de un rico pasado y constituyen un punto de referencia importante en la ciudad.

En lo estético la cubierta es del agrado de la gran mayoría que considera que se integra óptimamente en el conjunto urbano aunque no se cree que se haya producido una reordenación urbana después de la musealización de la Domus.

En cuanto a los criterios de conservación, hay muchas personas que no se pronuncian aunque hay una tendencia bastante conservacionista orientada a salvaguardar todo lo que se encuentre (opinión bastante ingenua que se puede volver en contra ante argumentos contrarios de peso). Otros criterios importantes son el valor histórico y el interés cultural del yacimiento y en un porcentaje más bajo hace referencia a los criterios económicos.

#### **e) Identidad**

En cuanto al grado de identidad comparado con otros « landmarks » de la ciudad, Vesunna con la Domus parece ser el monumento preferido por la muestra, por encima incluso de la formidable Catedral románica. El efecto de la reciente inauguración es indudable así como el sesgo de la muestra, toda proveniente de los visitantes del yacimiento.

Cuando el grado de identidad es medido con respecto a los diferentes períodos históricos vemos de nuevo que el período de la historia de la ciudad con el que se identifica más la muestra es el romano, es decir la época en la que se inscribe la Domus des Bouquets. Lo romano es claramente percibido como lo más identitario para la ciudadanía, no olvidemos el mismo sesgo de la muestra que en la escala de preferencia. El segundo período más identitario es la Prehistoria seguramente debido a la proximidad de las cuevas de Lascaux y el indudable efecto llamada para el turismo, especialmente tras la apertura de la Neocueva o réplica del original que no se puede visitar. El resto (el renacimiento o el siglo XIX) obtiene puntuaciones entre el 5 y el 6 lo que quiere decir que son períodos que se reconocen dentro del imaginario pero de los que se carece de información y como consecuencia se puntúan muy bajo.

#### **f) Impacto sobre la imagen de la ciudad: sensibilización hacia el patrimonio arqueológico, opiniones sobre aspectos de la conservación patrimonial**

Como ocurre en otros yacimientos se puede decir que el acuerdo más destacado con el criterio experto se da en las categorías de peatonalización y de rentabilidad del patrimonio pero más limitado en el resto de las categorías como los criterios de restauración, rehabilitación y equipamiento. Esto trasluce un conocimiento muy limitado de estos aspectos del patrimonio y la consecuente necesidad de un esfuerzo en esta dirección.

### **9.6. Valoración crítica global**

La evaluación final de la museografía de Vesunna se muestra bastante positiva al alcanzar gran parte de los objetivos del equipo de gerentes. En este sentido, según se desprende del estudio de audiencias, son precisamente los vestigios y piezas expuestas, así como su puesta en valor lo que más gusta al público (especialmente la puesta en valor). En primer lugar, el nuevo edificio supone una solución adecuada para preservar los vestigios y, al mismo tiempo, darles visibilidad. Solución adecuada aunque no óptima ya que el alero exterior no evita que en una parte del yacimiento penetre la luz directa del sol sobre algunas pinturas murales, algo que necesita una solución para garantizar la conservación de dichas pinturas. En todo caso la propuesta está muy

cuidada y da unos excelentes resultados desde el punto de vista estético. Esta opinión es compartida por la mayoría de los visitantes que consideran que la cubierta está perfectamente integrada en su entorno y que además ha supuesto el reconocimiento del yacimiento como un punto de referencia urbano tanto en lo cultural como en lo estético para habitantes y visitantes. Hay que señalar no obstante algunos aspectos problemáticos relativos a la conservación, como por ejemplo los problemas de las vibraciones detectadas en las piezas de las vitrinas, causadas por los pasos de los visitantes durante el recorrido (las vitrinas se sitúan sobre la pasarela por la que discurre la visita y esta vibra al paso de los visitantes). En lo relativo a la integración urbana, la señalización en la ciudad, a pesar de la buena opinión suscitada, no resulta suficiente aunque va a ser mejorada con la creación de una ruta galo-romana que aumentará su visibilidad y su integración con los otros vestigios de esta época (restos del anfiteatro, *Tour Vésone*, etc). La integración urbana del yacimiento desde un punto de vista histórico se resuelve actualmente a través del recorrido « Ciudad y vida pública », que cuenta la historia de Vesunna, pero se verá completada con la ruta romana.

El discurso presentado es lógico y completo. Comienza situando el yacimiento en su contexto histórico y cultural, y continúa con un recorrido entre los vestigios que son utilizados, por un lado, para explicar los restos de la *domus*, y por otro los diferentes aspectos de la vida cotidiana de la época. Esta presentación permite al visitante percibir el yacimiento como un elemento dinámico, representativo de una generalidad exportable a ámbitos más próximos, que ayuda a aproximar al espectador a los modos de vida de la Antigüedad. El proyecto arquitectónico, creado *ex-novo*, facilita la lectura y comprensión claras del yacimiento, tanto por la ausencia total de barreras visuales y arquitectónicas como por la visión global que se ofrece desde el « mur épais ». Además, este enfoque confiere a las pinturas murales, uno de los elementos más importantes del yacimiento, una posición preeminente.

En lo museográfico, las soluciones adoptadas parecen positivas aunque hay algunas deficiencias. La información contenida en paneles y vitrinas transmite de manera clara los temas abordados aunque en el estudio de audiencias se echa de menos una mayor cantidad de información. La distribución de la información a lo largo de la pasarela está equilibrada. Si bien la cantidad ofrecida no parece causar fatiga, sí que es verdad que el tamaño de los caracteres resulta algo pequeño para permitir una lectura

confortable y aligerar la visita, percepción comprobada durante la visita así como por numerosos comentarios de los visitantes.

Por último hay que precisar que, por motivos diversos relacionados con la reciente apertura del yacimiento, no se ha podido aún introducir más medios destinados a la comprensión del conjunto (audiovisual de presentación, audioguía en varios idiomas, etc.) pero su realización está prevista próximamente.

En cuanto a la integración urbana, la situación del yacimiento en la ciudad, en un barrio relativamente lejano del centro histórico, destinado principalmente a acoger edificios administrativos y que queda aislado por la vía férrea, no facilita a priori la integración del museo en la ciudad. La señalización urbana no ayuda tampoco a encontrar fácilmente el museo. Como decíamos está previsto no obstante la creación de un recorrido galorromano que unirá los vestigios del anfiteatro, la *Tour Vésone* y otros vestigios con la Domus des Bouquets lo que facilitará su localización (foto 4). A pesar de ello hay una opinión generalizada en los encuestados sobre la buena señalización e integración de los vestigios en la ciudad, tanto urbanística como cultural, a lo que ha contribuido el edificio de Jean Nouvel, creación que ha ayudado sin duda a posicionar la Domus como el monumento más valorado de la ciudad. Esta opinión se ve reforzada además por un sentimiento identitario fuerte hacia el pasado romano, época considerada como la más destacada de la historia de la ciudad, seguida por la prehistórica, hecho no casual ya que las cuevas de Lascaux se encuentran en la región.

Desde un punto de vista arquitectónico, el edificio de Jean Nouvel (foto 5) se integra bastante bien en su entorno directo: el « mur épais » crea una barrera visual con los edificios administrativos que se encuentran al oeste.





foto 4



foto 5

El resto de muros, de cristal, que cierran el yacimiento, permiten no sólo una visión completa sino que también lo integran visualmente en el jardín que lo rodea y con la *Tour Vésone* (foto 6), que se sitúa al este. La valoración del público es, como hemos mencionado, muy positiva.



foto 6



foto 7

En cuanto a la integración del yacimiento en la antigua ciudad de Vesunna, el recorrido museográfico inicial en el mur épais, « Ciudad y vida pública », lo pone en el marco de la evolución de esta ciudad romana. Primero se la sitúa en la Galia Romana y a continuación una maqueta reconstruye la Vesunna del siglo II de nuestra era, el período más floreciente (foto 7). La exposición muestra informaciones complementarias

sobre diferentes aspectos de la vida urbana : el anfiteatro, el agua en la ciudad, la decoración arquitectónica, el comercio, etc. que ponen a la Domus des Bouquets en su marco natural, favorecido este hecho con la presencia próxima y a la vista de la *Tour Vésone*, antiguo santuario de la diosa tutelar de la ciudad.

OPCIÓN MUSEOGRÁFICA	PUNTOS FUERTES	PUNTOS DÉBILES	SOLUCIONES DE MEJORA
<i>Proyecto museológico</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El yacimiento vincula el barrio con el centro de la ciudad</li> <li>• El equipo de trabajo es reducido pero eficiente</li> <li>• El proyecto museográfico está bien definido y resulta efectivo</li> </ul>		
<i>Discurso</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena base científica</li> <li>• Coherente con los vestigios arqueológicos</li> </ul>		
<i>Mensaje</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Claro y comprensible por el público general</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No está adaptado a público infantil y escolar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear materiales adaptados a estos públicos</li> </ul>
<i>Circuito</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena circulación y espacios amplios</li> <li>• Accesible a discapacitados</li> <li>• Buena iluminación</li> <li>• Muy buena visibilidad</li> </ul>		
<i>Paneles</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Muy buena estructura de la información</li> <li>• Jerarquía de contenidos y de tamaño de caracteres que favorece la comprensión y aligera el proceso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El tamaño de caracteres es demasiado pequeño</li> <li>• Algunos planos e ilustraciones están mal orientados</li> <li>• La información se encuentra disponible tan sólo en francés</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Evaluar la posibilidad de realizar nuevos paneles para subsanar las deficiencias</li> <li>• Integrar nuevos idiomas tanto en paneles como en folletos y trípticos</li> </ul>

<i>Vitrinas</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integración óptima del diseño</li> <li>• Coherentes con el discurso</li> <li>• Correcta iluminación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• El tamaño de los caracteres es demasiado pequeño</li> <li>• Algunos problemas de conservación debido al material utilizado</li> </ul>	
<i>Maqueta</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buena concepción</li> <li>• Buen diseño</li> <li>• muestra dos fases cronológicas, significativas de la evolución de la ciudad</li> </ul>		
<i>Servicios</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Correcta acogida y de reserva de visitas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pocas plazas de aparcamiento</li> <li>• No hay salas para exposiciones temporales (se celebran en el Musée du Périgord)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ampliar el parking y adaptarlo a autobuses</li> <li>• Ampliar el edificio</li> </ul>
<i>Actividades y material educativo</i>	Están en curso de realización		
<i>Política de difusión</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• la Semitour, empresa que gestiona el yacimiento, con gran capacidad en este ámbito, asegura una promoción importante entre los otros lugares patrimoniales que gestiona</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Señalética urbana insuficiente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mejorar la señalética urbana</li> <li>• Crear el recorrido galorromano</li> </ul>



vue de la Collé de temple de Neptune. A. B. Dessin qui se trouve dans le Musée, et qui. D'après un dessin de son architecture, et par les architectes de son temple moderne. L'on a ajouté l'entablature à sa forme par les restes. Les figures qui se voient dans le paysage sont de son temps, et on y a ajouté une vache, une chèvre, et un homme, pour donner une idée de son état, et de son usage. On a aussi ajouté un homme, et une vache, pour donner une idée de son état, et de son usage. On a aussi ajouté un homme, et une vache, pour donner une idée de son état, et de son usage.

## CAPÍTULO X. ANÁLISIS COMPARATIVOS Y TRANSVERSALES

Estos estudios de audiencias individuales no deberían quedarse en la mera descripción de las variables, sino que se debería realizar un análisis comparativo en primer lugar con los parámetros poblacionales, así como, en segundo lugar, con otros yacimientos o manifestaciones culturales y con yacimientos similares en otros contextos. Asimismo cruzando variables en un mismo yacimiento mediante análisis transversales se pueden obtener muchas pistas para mejorar la oferta cultural y de ocio ofrecida, muchos de cuyos detalles no saldrían a la luz en un análisis descriptivo de los resultados. Estos análisis son los que nos dan la medida de los aciertos de las políticas actuales y las lagunas por las que habría que seguir trabajando.

### 10.1. Análisis comparativos

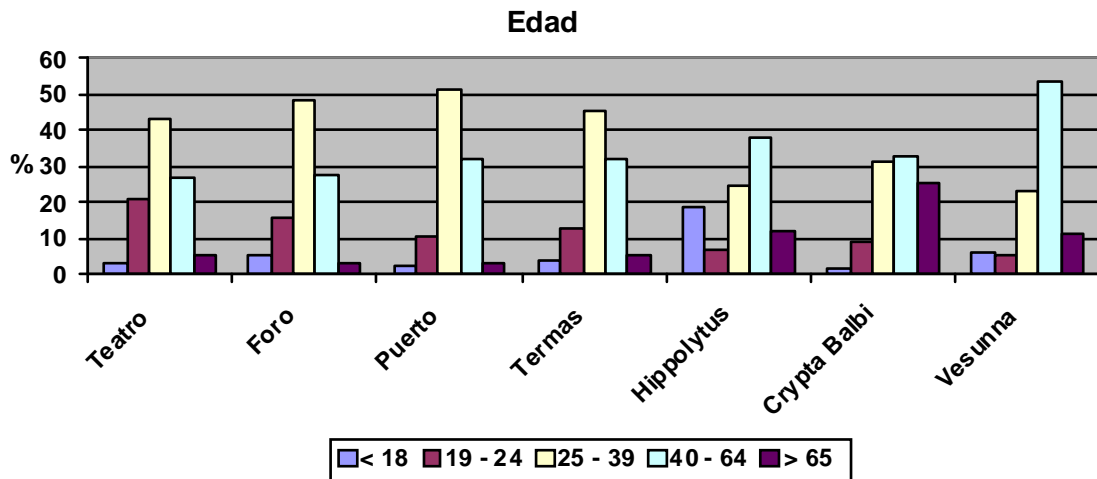
#### 10.1.1. Comparativa en función de los perfiles psicográficos

##### 10.1.1.1. Perfil de visitantes con respecto a la edad

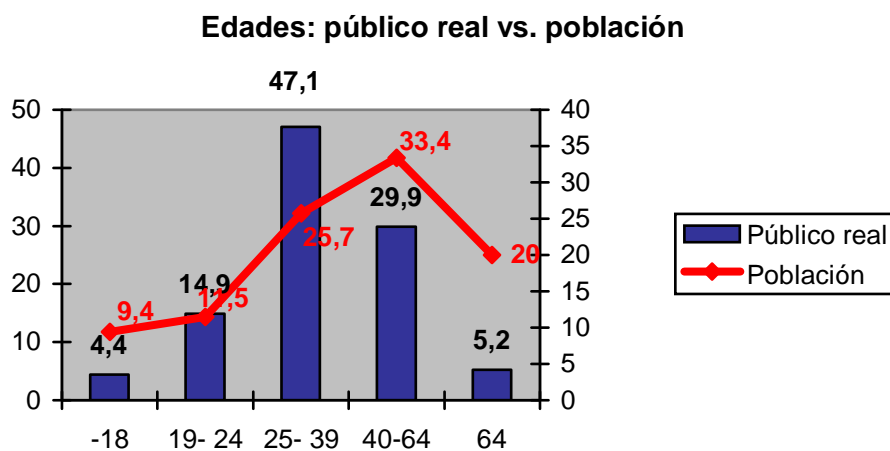
Para empezar podemos hacer una comparativa entre los perfiles de visitantes de cada uno de los yacimientos (recordamos el sesgo de edad y modo de la visita de la muestra: el autocuestionario, la tarea con muestra mayor (más de 100 sujetos), fue grapado al resto de tareas, éstas recomendamos que se repartieran a visitantes individuales no menores de 15-18 años con lo que quedan excluidos los grupos de escolares en su mayoría por la simple razón de que forman un segmento denominado *Público Cautivo*, es decir, un público que, quiera o no, va a visitar este tipo de instituciones o bien en familia o bien con el colegio. Es por ello un público que necesita otro tipo de estudios).

En el gráfico a continuación, vemos como en la ruta de Caesaraugusta entre el 40 y el 50% de los visitantes tienen entre 25 y 39 años mientras el 25-30% tienen entre 40 y 64 años. La situación inversa sucede en Hippolytus, Crypta Balbi y la Domus des Bouquets dando un perfil de más edad. Los menores de 18 están poco representados (recordar el sesgo a la hora de pasar los cuestionarios), salvo en Hippolytus que alcanzan casi el 20% de la muestra (por lo que hablábamos sobre el sesgo de público

cautivo existente en la muestra de este yacimiento), así como los mayores de 65. Por último, el segmento entre 19-24 años no llega al 10% salvo en la Ruta de Caesaraugusta.



Si comparamos, por ejemplo, los datos de visitantes de la Ruta de Caesaraugusta con los datos de población de la ciudad de Zaragoza (es decir el público real con la población, recordando que la población engloba tanto el público potencial -el que podría visitar la institución-, el real -el que la visita- y el no público o público ausente -el público que la institución no quiere captar-. En este sentido lo ideal sería comparar público real con público potencial pero a falta de datos sobre público potencial nos vemos obligados a utilizar los datos globales de población):



Podemos ver que están captando bastante bien ciertos tipos de público, los de 19-24, o los de 25-39, claramente sobrerrepresentados, mientras que no cumplen

objetivos en otros segmentos como son los situados en la franja de edad de menores de 18 años, en los de entre 40-64 y en los mayores de 65, lo cuál debería de alguna manera servir para reorientar la política de comunicación y programas de dichas instituciones para así atraer a esos públicos subrepresentados.

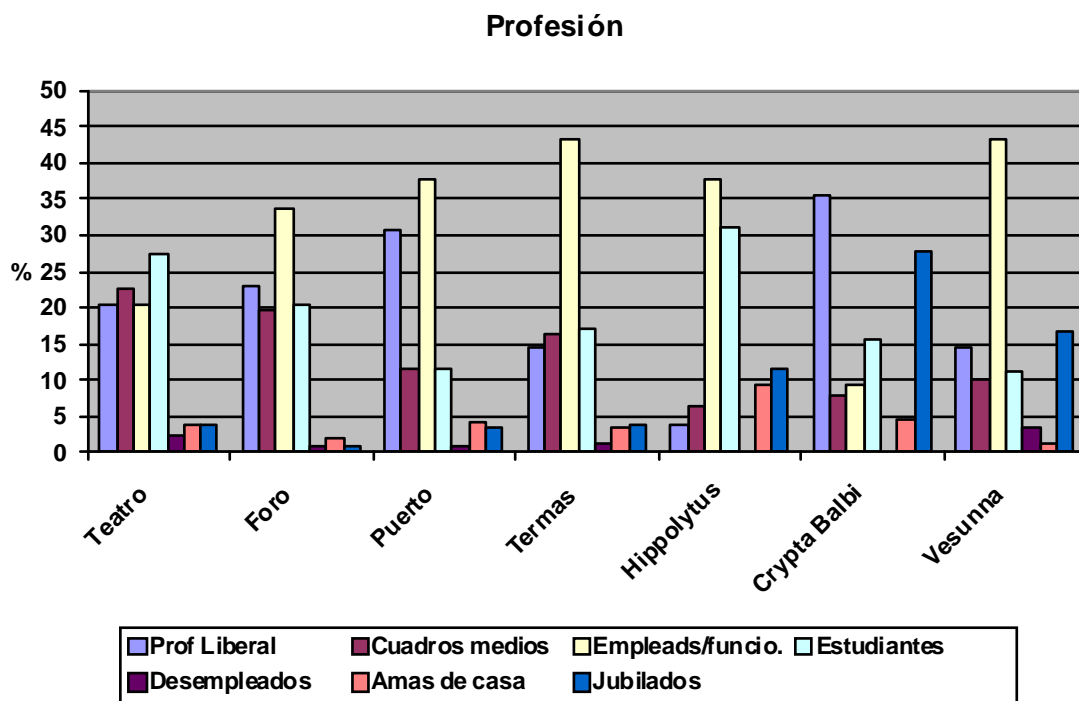
En el caso de Alcalá de Henares vemos que hay segmentos subrepresentados también: es el caso de los menores de 18: población: 39,1%, público real: 18,2%, y el de 25-39 años: población: 30,2%, público real: 23,9%, mientras que el resto de segmentos están bien captados.

En Roma todos los segmentos de edad están bien representados, incluso sobrerrepresentados, a excepción de los menores de 18.

Un estudio muy interesante que se podría hacer a intervalos de tiempo razonables sería comparar el crecimiento de la población y ver en qué medida evoluciona también el número de visitantes reales para ver si porcentualmente se van haciendo mejoras en la captación.

### 10.1.1.2. Perfil de visitantes según la profesión

Otro parámetro de comparación que puede ser útil es el de la profesión de los visitantes.

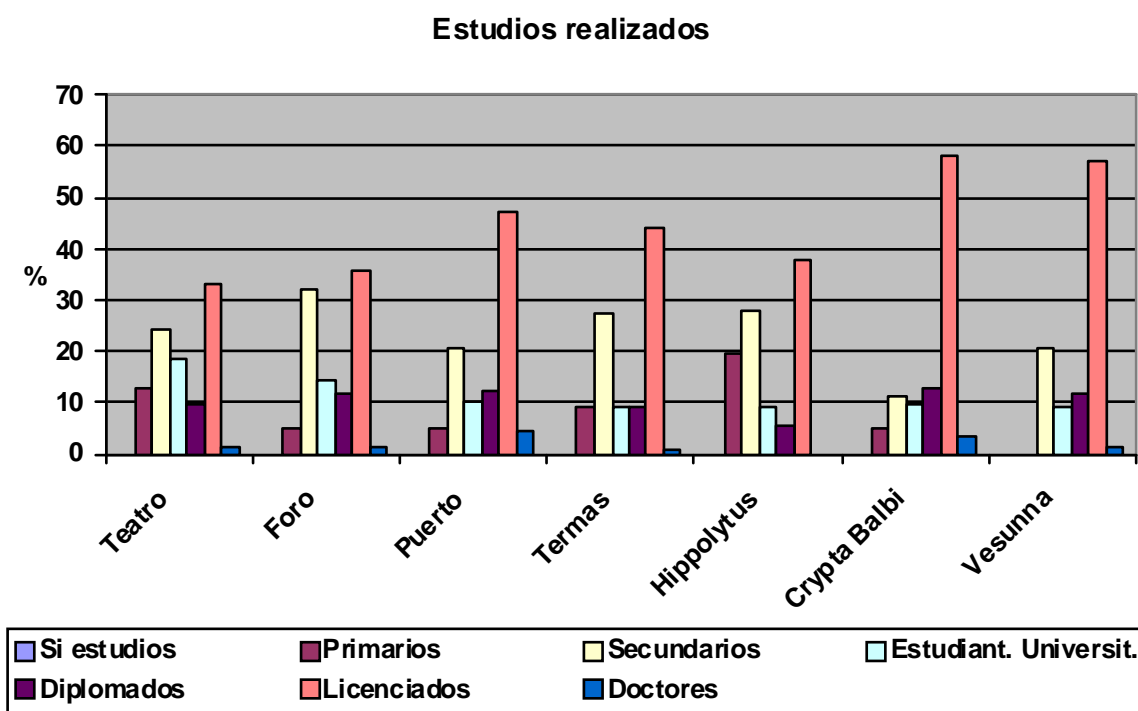




Vemos como el Foro, el Puerto y las Termas de Caesaraugusta así como la Casa de Hippolytus y la Domus des Bouquets atraen mayoritariamente un perfil profesional de empleados y funcionarios, mientras que el Teatro de Caesaraugusta atrae más estudiantes, también muy representados en la Casa de Hippolytus. La Crypta Balbi capta mejor a los profesionales liberales (muy presentes también en el Puerto de Caesaraugusta). Jubilados, amas de casa y desempleados son perfiles muy poco representados en todos los yacimientos, salvo los jubilados en la Crypta Balbi.

### 10.1.1.3. Perfil de visitantes según los estudios realizados

El nivel de estudios puede ser otro parámetro para conocer el perfil de visitantes de los yacimientos:

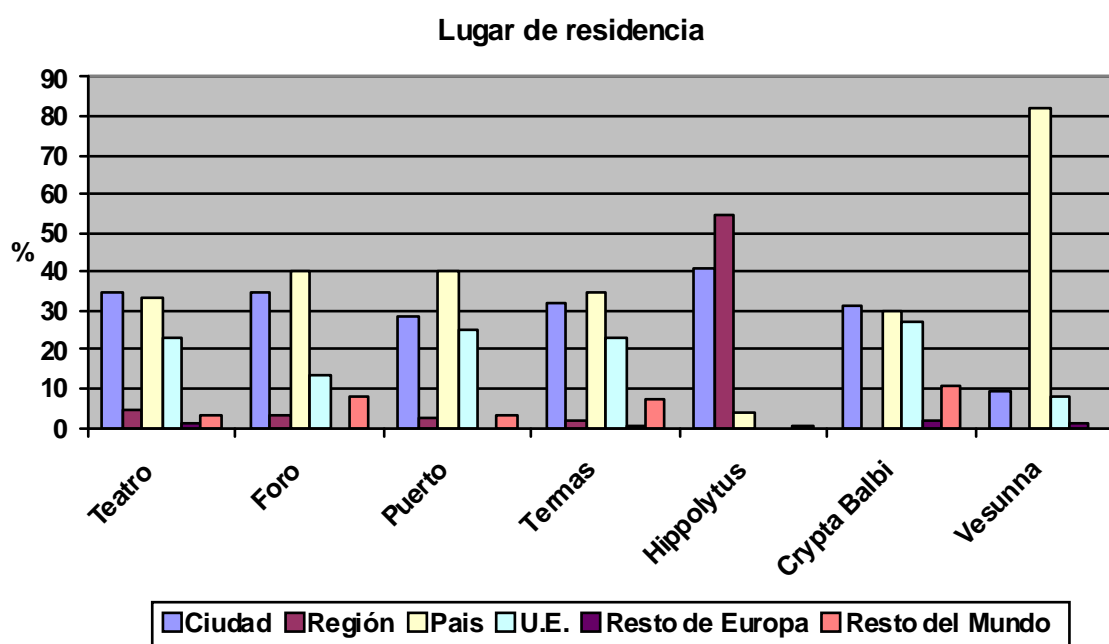


Vemos por mayoría que el perfil más representado en todos y cada uno de los yacimientos estudiados es el de licenciado, incluso abrumadoramente mayoritario (supera el 45%) en la Domus des Bouquets, Crypta Balbi, Puerto y Termas de Caesaraugusta. El siguiente perfil más representado de manera generalizada es el de estudios secundarios superando en todos los yacimientos (menos la Crypta) el 20% de los visitantes (recordemos que los estudiantes de secundaria son un público cautivo). Diplomados y estudiantes universitarios vienen después de manera general. Si

comparamos estos datos con el nivel de estudios de los visitantes de museos estatales españoles (Ministerio de Cultura, 2010), vemos que los perfiles coinciden.

#### 10.1.1.4. Perfil de visitantes según el lugar de residencia

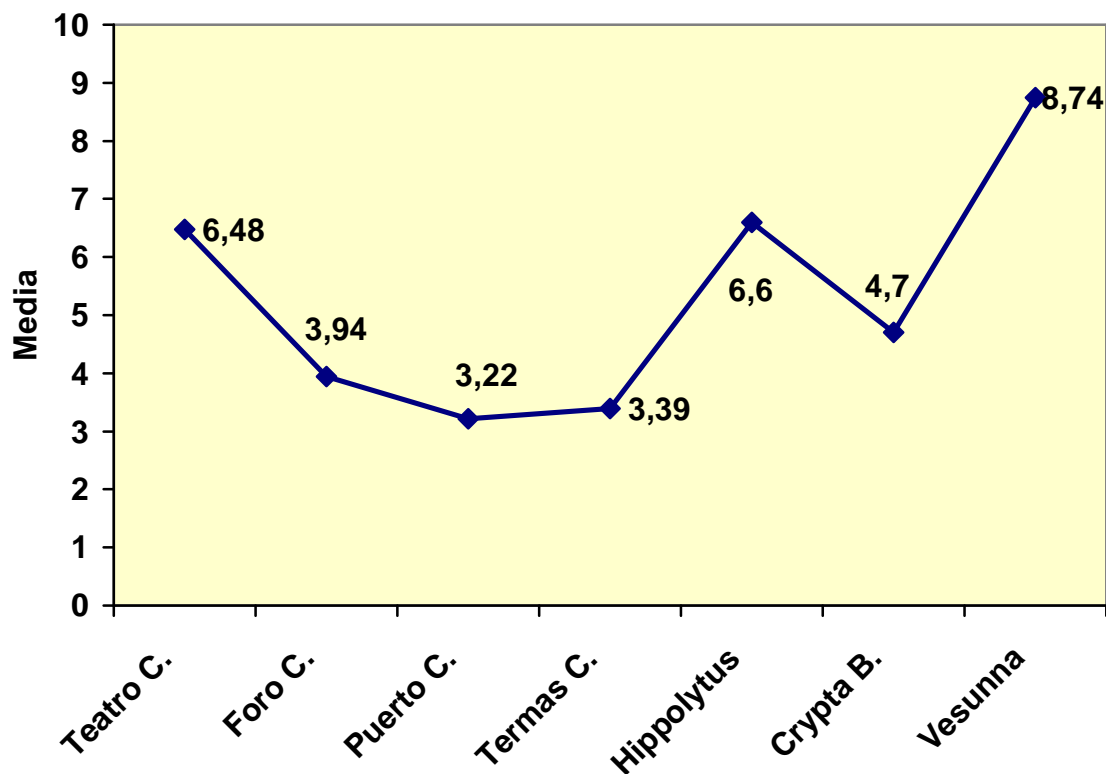
Un nuevo parámetro para conocer el origen geográfico de los visitantes de manera comparativa es el lugar de residencia:



Vemos que la proveniencia mayoritaria de los visitantes en casi todos los yacimientos es la ciudad y el país (acusado este último en Vesunna) en el que se sitúan los enclaves, salvo en Hippolytus donde la mayoría proviene de la región. Esto es debido a la proximidad de Alcalá de Henares con Madrid y el hecho de que la Casa es el único yacimiento visitable de toda la región en el momento de realizar el estudio. Vemos asimismo una fuerte presencia de visitantes de la UE salvo en Hippolytus. Si ponemos el acento en las lagunas veríamos que tanto Hippolytus, con los extranjeros, como la Domus de Vesunna, con los visitantes locales y regionales, han fracasado en la captación de estos dos tipos de público.

### 10.1.2. Comparativa en función del grado de satisfacción y de aprendizaje

Saliendo del terreno de los perfiles de visitantes podemos hacer comparativas en cuanto al grado de preferencia de nuestros yacimientos



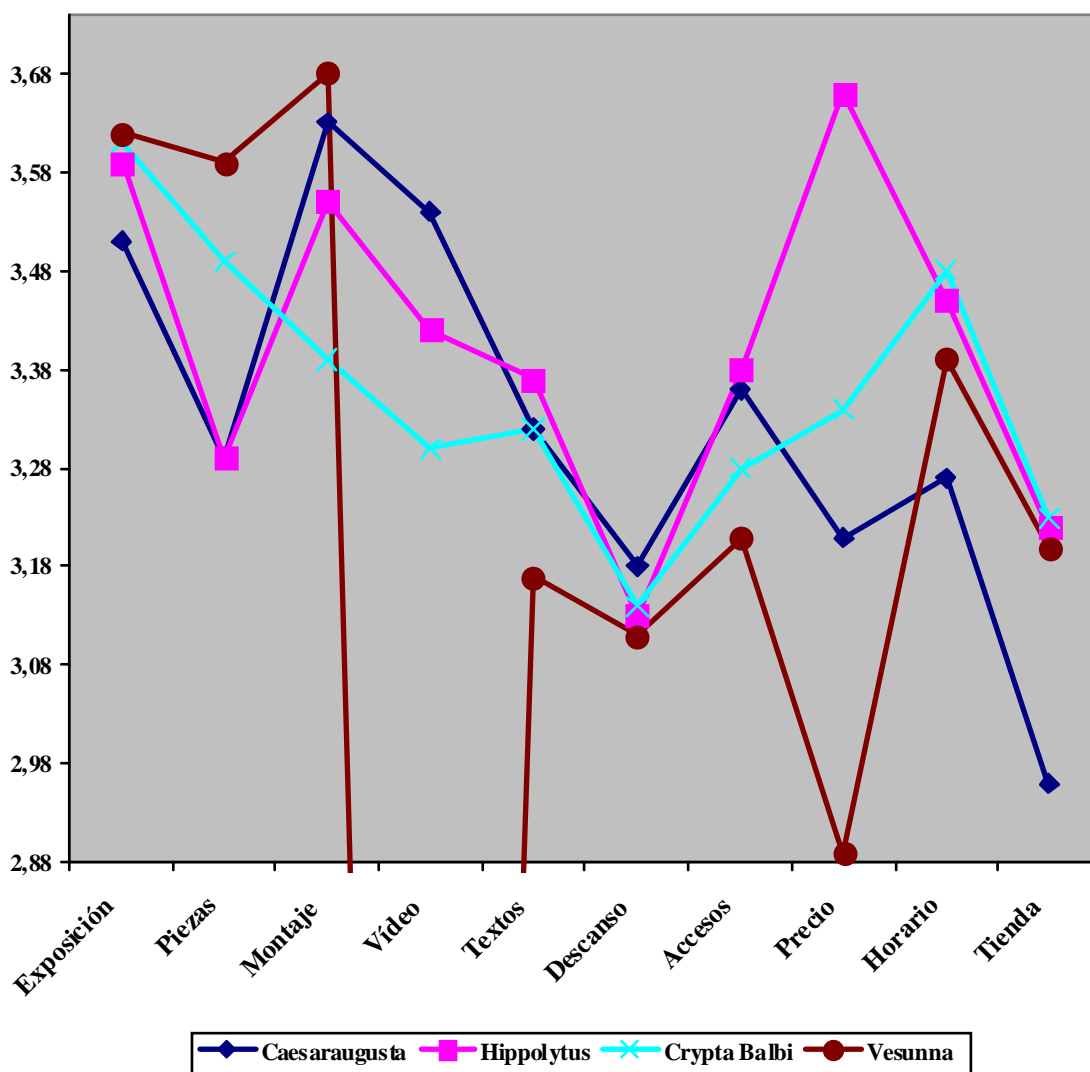
Sobre la Tarea denominada « **Escala de Preferencia** » hemos realizado un análisis analógico de comparación entre yacimientos sobre la base de las puntuaciones que éstos han obtenido. Podemos apreciar que los más valorados dentro de su muestra son la Domus des Bouquets (recordemos no obstante el sesgo que introduce su muestra, más limitada que la de los demás yacimientos) Hippolytus y el Teatro de Caesaraugusta. Los menos apreciados han sido el Puerto y las Termas de Caesaraugusta. En estos dos últimos casos juega en su contra el hecho de tener una enorme competencia (el resto de la Ruta de Caesaraugusta) o en el caso de la Crypta Balbi los grandes monumentos de la Roma antigua aún en pie, aunque bien es verdad que la casa de Hippolytus sufre una gran competencia que no parece acusar tanto en su contra.

No obstante estos datos dan lugar a la reflexión: si estos siete yacimientos estudiados son prototípicos de buenas prácticas y tienen estos resultados tan limitados, por no decir directamente pobres algunos, ¿qué podemos esperar del resto?, ¿qué ocurre

para que esto suceda?. No es que se trate de competir con atracciones turísticas de carácter más consumista y masivo pero al menos podríamos aspirar a mantener buenos puestos frente a la competencia de otros monumentos e instituciones de ocio cultural. Quizá las cosas no se están haciendo tan bien o en la línea acertada.

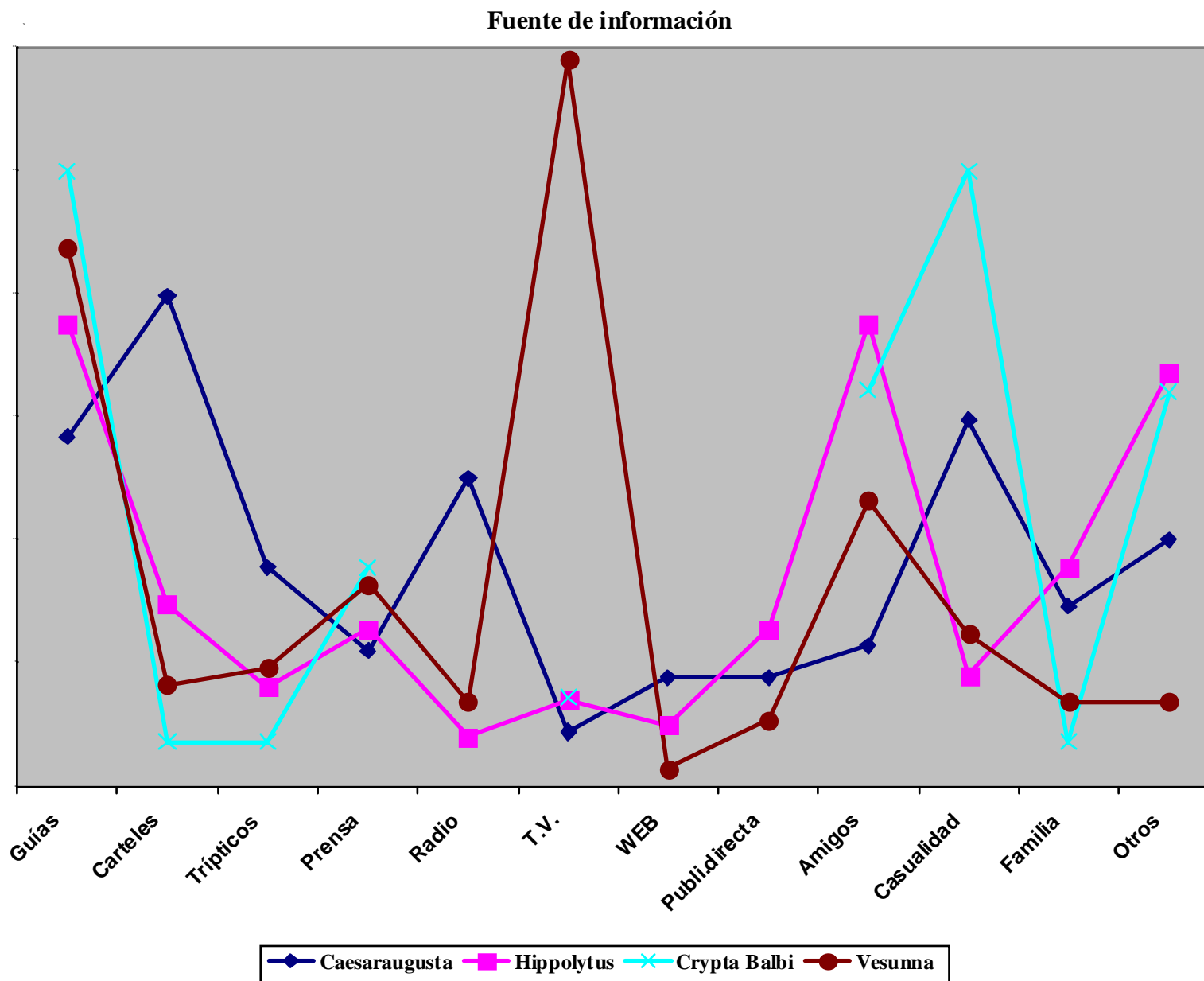
Si tomamos como base el “cuestionario autoadministrable” que mide la satisfacción de la visita a los enclaves arqueológicos se pueden hacer numerosos estudios comparativos de resultados muy útiles:

Media de satisfacción

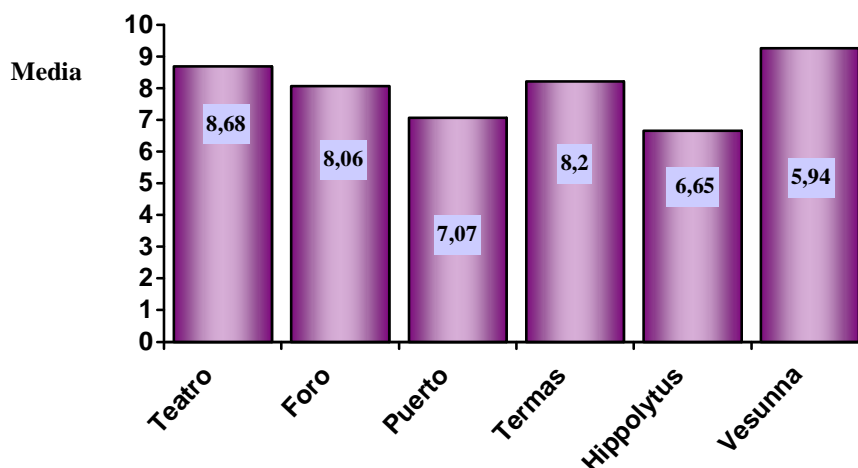


Por ejemplo, una comparativa sobre el grado de satisfacción de los diferentes elementos evaluados en el yacimiento. Sobresalen la valoración de los montajes y la museografía de Caesarugusta, Hippolytus y Vesunna, los audiovisuales de Caesaraugusta, el precio de Hippolytus (gratis), los textos de Hippolytus, la Crypta Balbi y Caesaraugusta, y finalmente la exposición general de todos los yacimientos estudiados. Sin embargo se penalizan las áreas de descanso de casi todos los yacimientos y más específicamente resulta fuertemente penalizada la ausencia de audiovisual y en menor medida el precio de Vesunna.

En lo concerniente a las **fuentes de información** podemos extraer informaciones muy interesantes del siguiente cuadro. Vemos que las fuentes más utilizadas en casi todos los yacimientos han sido las guías aunque en algunos casos hay otras fuentes casi o más importantes: es el caso de Vesunna cuya fuente más importante es el programa de TV « *Les racines et les ailes* » una de cuyas emisiones fue dedicada íntegramente a la Domus des Bouquets y Vesunna romana después de su inauguración; los carteles en el caso de Caesaraugusta han funcionado bien así como el boca a boca de los amigos en Hippolytus. Mención curiosa merece la Crypta Balbi que, seguramente debido a su céntrica situación en la Piazza del Largo Argentina y de ruta de paso hacia la Piazza Venezia y el Foro Romano, tiene la casualidad como fuente de información equiparable a las guías. En Caesaraugusta son los carteles publicitarios los que mejor han funcionado mientras que en Hippolytus son los amigos y las guías los más utilizados. Las guías y la casualidad han jugado en favor de la Crypta Balbi.



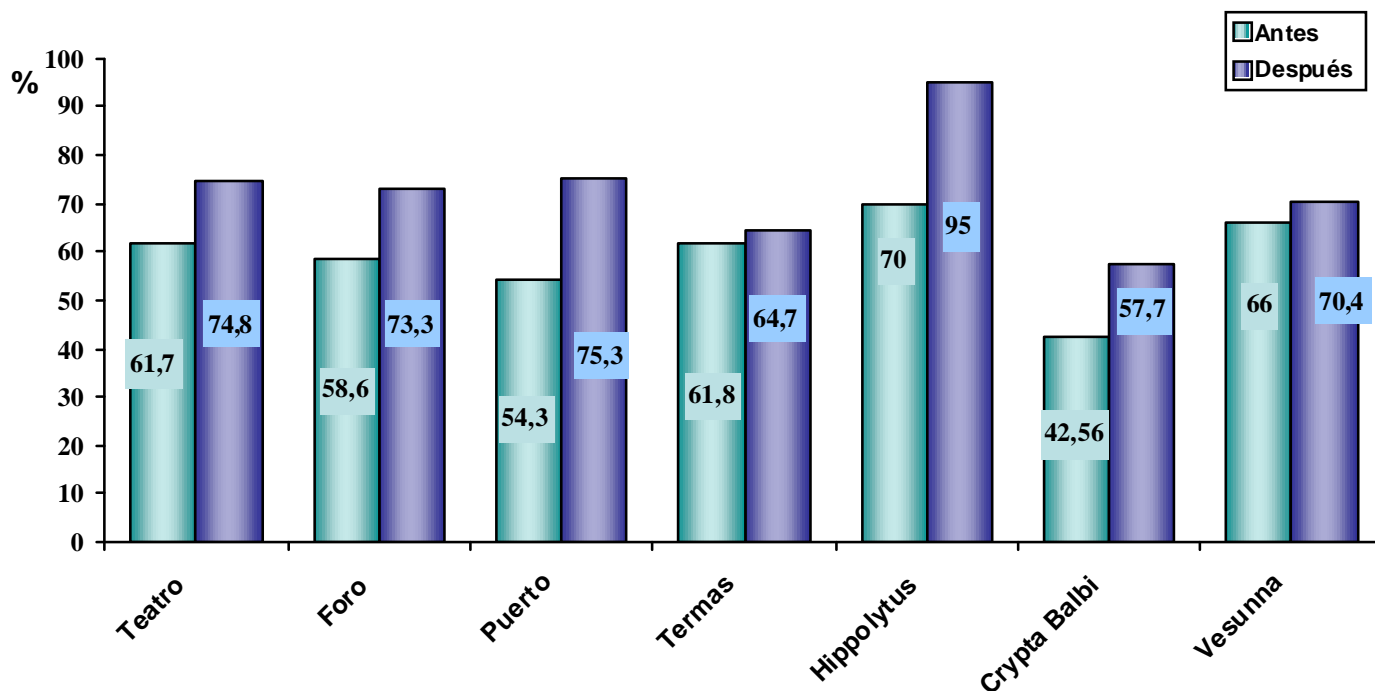
### VALORACIÓN MEDIA DE CADA YACIMIENTO



Si lo que comparamos es la valoración de los enclaves comparándolos con otros yacimientos del universo del visitante (medido en la *escala de valoración*), la puntuación absoluta arroja que los mejor evaluados son Vesunna y el Teatro de Caesaraugusta dato que enlaza con los resultados de la *escala de preferencia* donde los yacimientos mejor valorados ante otros monumentos de la ciudad (no solamente arqueológicos) son igualmente la Domus des Bouquets y el Teatro de Caesaraugusta.

Si comparamos el **grado de aprendizaje** que los visitantes han adquirido tras la visita al yacimiento vemos que éste ha sido mayor en Hippolytus, Puerto, Crypta, Foro, Teatro y Vesunna por ese orden, y los mejores resultados absolutos en cuanto a las respuestas correctas se los lleva indiscutiblemente Hippolytus, seguido del Puerto, el Teatro y el Foro de Caesaraugusta. Los casos de las Termas y de Vesunna arrojan unos datos que indican que el aprendizaje tras la visita ha sido prácticamente nulo. Los resultados sobre aprendizaje darían para mucho más, sobre todo aplicando técnicas y análisis más complejos que en el presente trabajo no se han contemplado, valga lo presente como un buen índice que se ha podido comprobar.

### PORCENTAJE DE RESPUESTAS CORRECTAS ANTES Y DESPUÉS DE LA VISITA

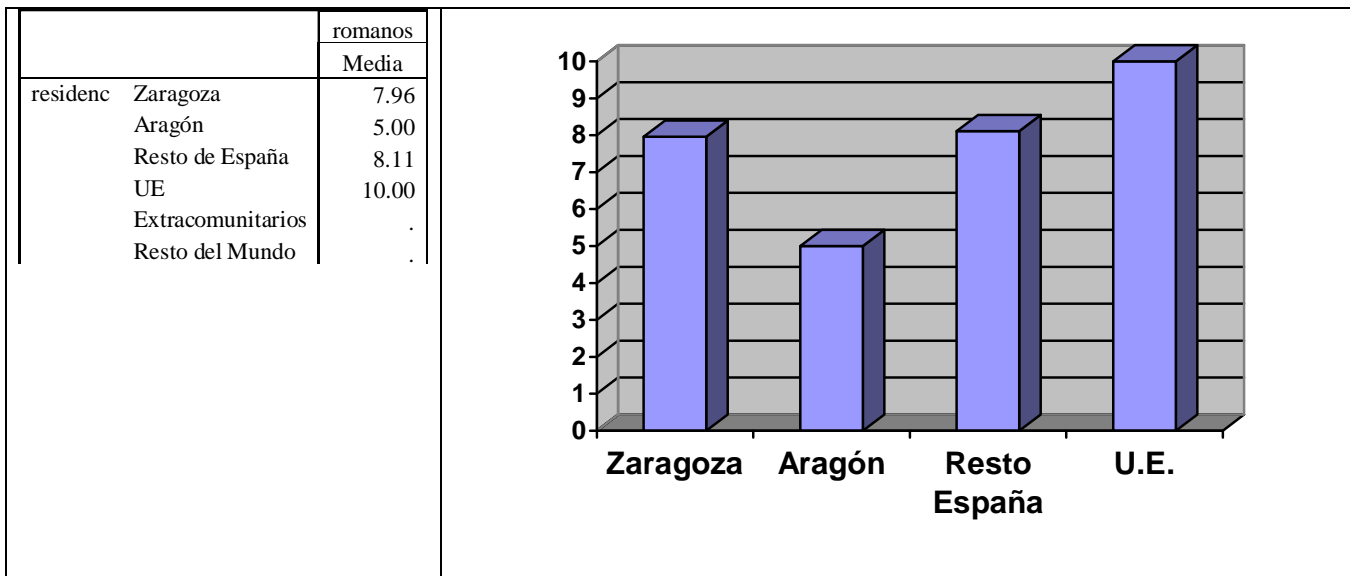


## 10.2. Análisis transversales

Vamos a pasar ahora a ilustrar algunos de los tipos de análisis transversales que pueden realizarse en un estudio de estas características. No se trata ya de realizar sólo comparativas directas entre los yacimientos estudiados sino de tomar variables distintas dentro de un mismo yacimiento (también realizables entre yacimientos).

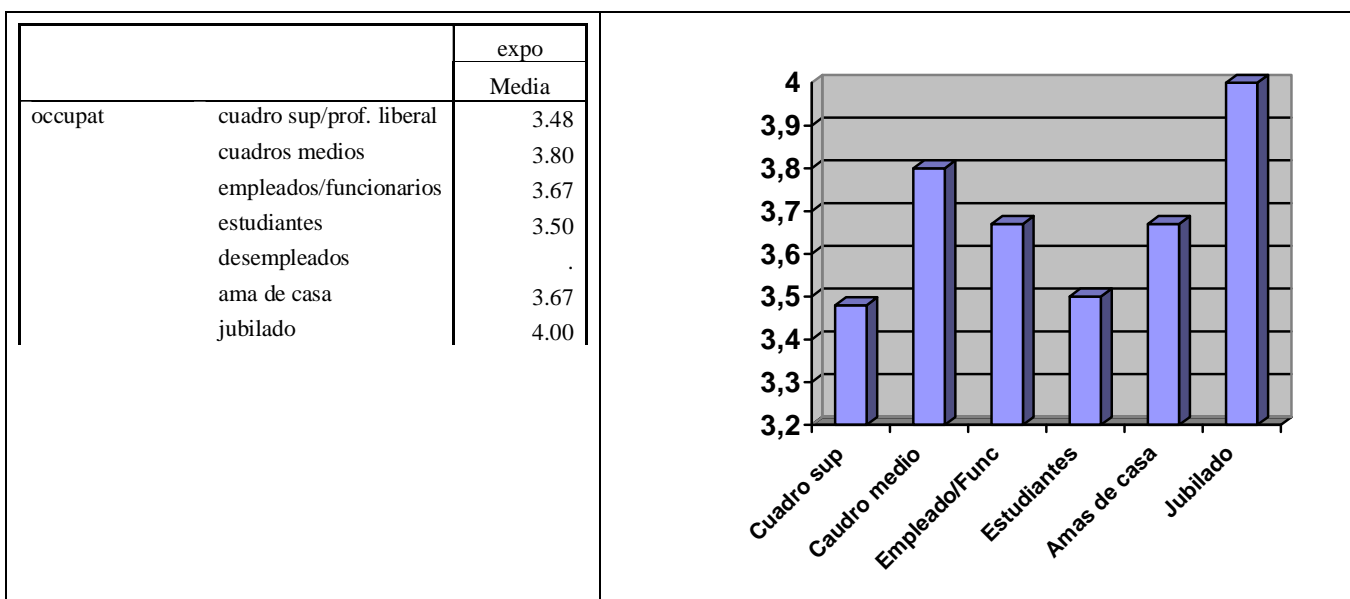
Por ejemplo, si tomamos la tarea denominada *Registro de Identidad Cultural* en Zaragoza, podemos hacer un análisis del grado de **identificación cultural hacia la época romana** tomando como variable el lugar de residencia de los visitantes.





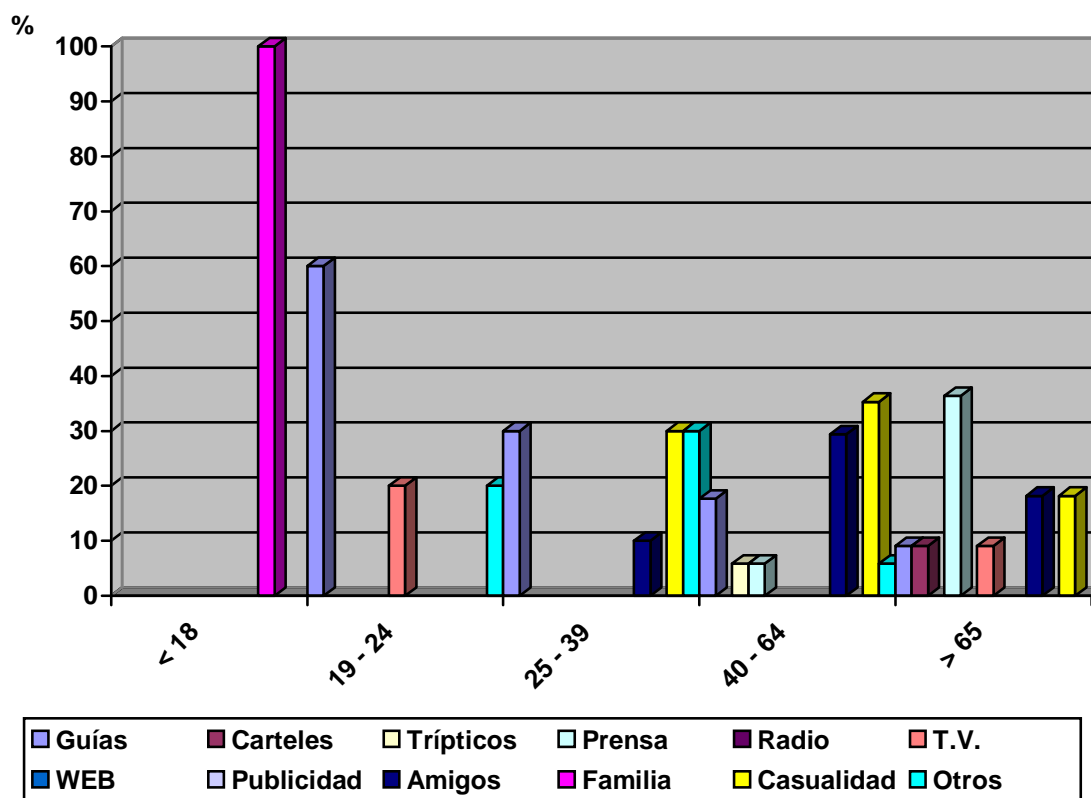
Como resultado obtenemos que son los visitantes de la UE y los de España los que muestran un mayor nivel de identificación con la herencia cultural romana, por encima de los habitantes de Zaragoza (muy identificados también) y de la Comunidad Autónoma de Aragón.

Otro análisis transversal posible sería la **satisfacción media** (extraída del *Cuestionario autoadministrable* y medida del 1 al 4) **según la ocupación de los visitantes en la Crypta Balbi.**



Obtenemos que son las personas mayores las que se muestran más satisfechas con la exposición, seguidas de los cuadros medios y las amas de casa.

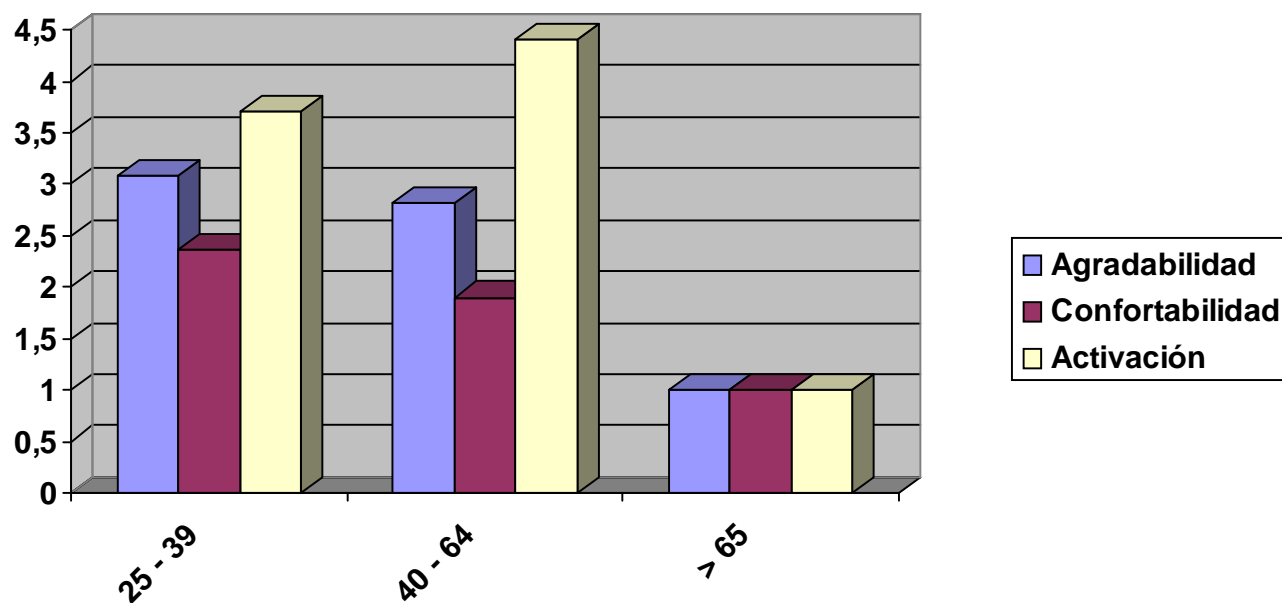
Siguiendo en la Cryta Balbi vamos a analizar las **fuentes de información** sobre la existencia de la Cryta **según la edad de los visitantes**.



Vemos que los más jóvenes tienen a la familia y las guías como fuente de información principal mientras que los mayores tienen a los amigos y la propia casualidad como medio de conocer la existencia del yacimiento. En este sentido este análisis podría servir para poner en marcha campañas de difusión que diversifiquen los medios de comunicación y de información adaptándolos a los públicos objetivo.

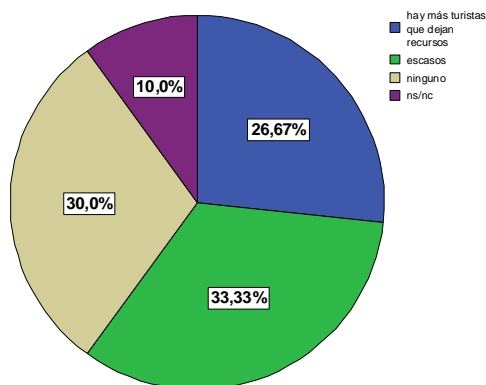
En lo que concierne a las **sensaciones y emociones** producidas en la visita a la Domus des Bouquets **según los grupos de edad**, constatamos que los adultos jóvenes

encuentran más agradable y confortable el sitio que los adultos mayores. Sin embargo son los adultos mayores los que lo encuentran más motivante. Este dato podría poner en marcha actividades que persigan potenciar estos factores en los grupos de edad deficitarios.

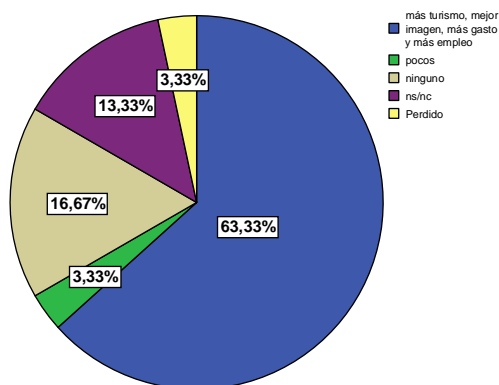


Las entrevistas también aportan una gran cantidad de datos sobre los impactos, sean de tipo económico, personal, patrimonial, etc. En este caso hemos seleccionado un ítem de la tarea de percepción de la activación económica referida a la Ruta de Caesaraugusta, que incluye los cuatro enclaves del sitio arqueológico de Zaragoza.

Percepción de los beneficios para su negocio

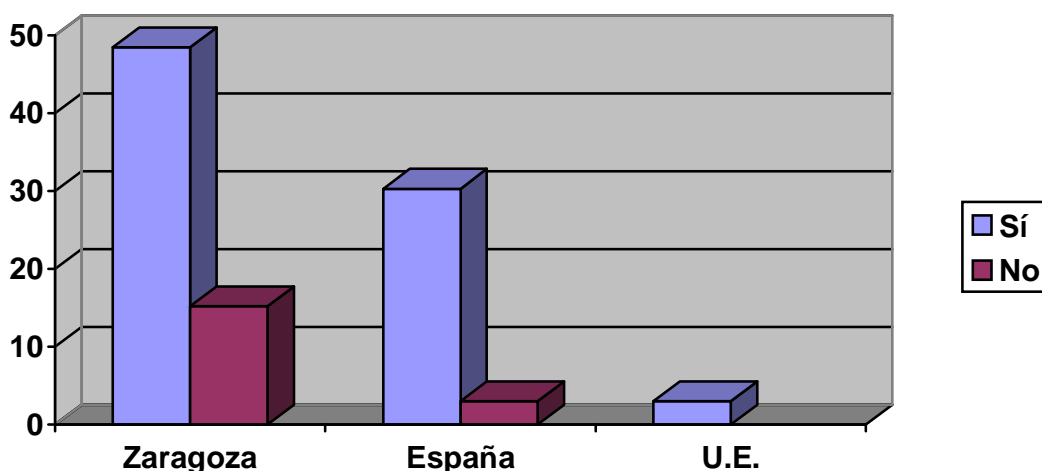


Percepción de los beneficios para la ciudad



En las figuras puede observarse claramente en azul la consideración de un impacto económico alto para el conjunto de la ciudad (mucho menos para el negocio en sí), lo que constituiría un argumento de peso en el análisis posterior de los criterios y de las demandas planteadas en este caso por el segmento de comerciantes.

Otro análisis transversal posible tomado del *Cuestionario de Integración en la Ciudad* podría ser si los yacimientos de Caesaraugusta, se **integran** en la oferta cultural de la ciudad **según su procedencia geográfica**:



Vemos que los habitantes de Zaragoza en su mayoría piensan en la buena integración de los vestigios de la Ruta en la oferta cultural de Zaragoza, lógicamente están en mejor posición para juzgarlo ya que habitan en la ciudad (y por eso son también más críticos), unos argumentos que no poseen los visitantes foráneos como los de la UE.

Podríamos continuar con análisis comparativos y transversales y llegar a una infinidad de conclusiones. La cantidad, variedad y riqueza de los resultados obtenidos lo permitirían. Sin embargo éste no es el cometido del presente trabajo, lo que intentamos es dar una imagen de esa riqueza y capacidad de decisión que los estudios de audiencias pueden suponer para un equipamiento cultural, pudiendo orientar las políticas de

comunicación, museografía, programas públicos y educativos, conservación y en definitiva, de la gestión integral del mismo.



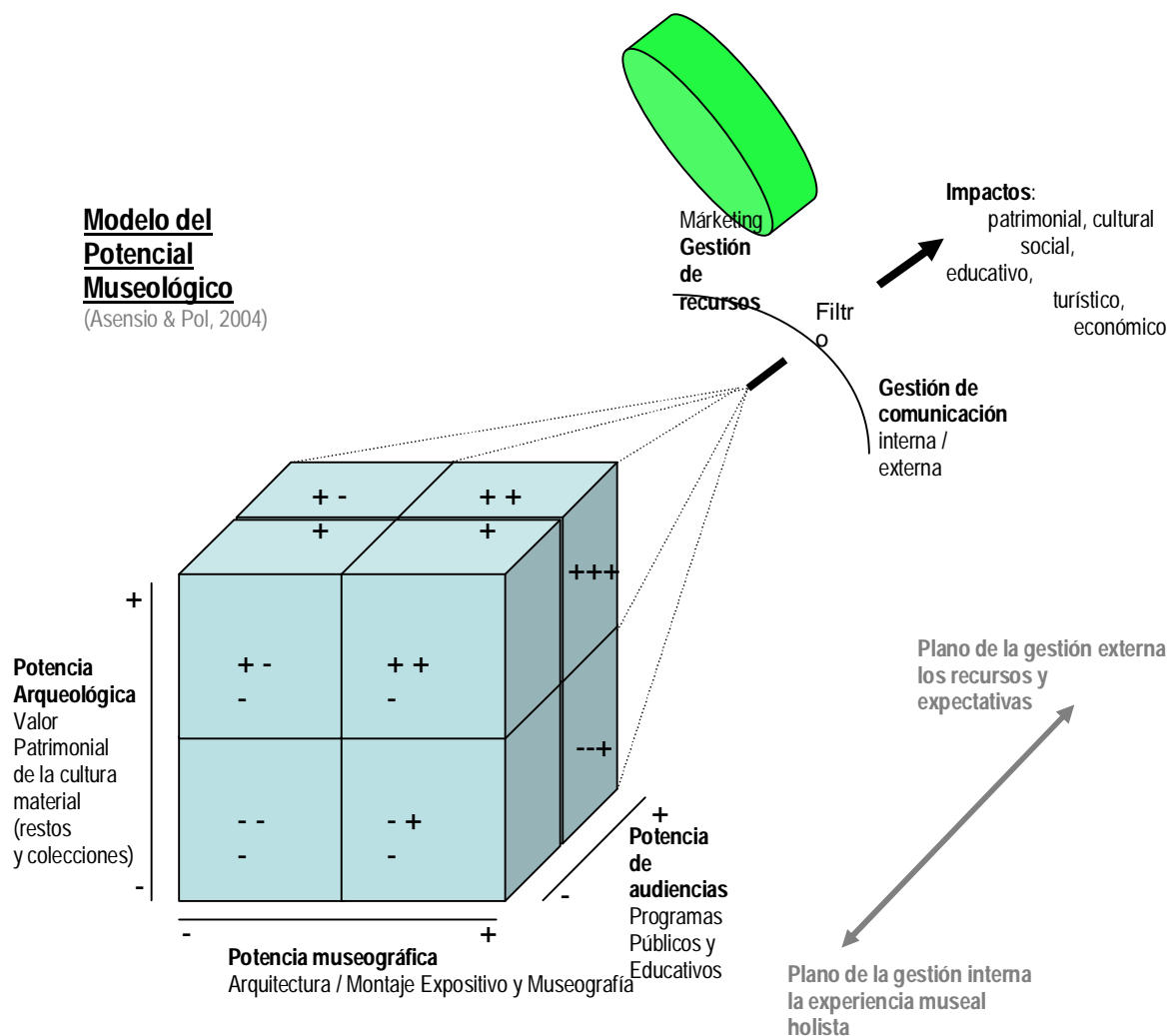
## **TERCERA PARTE: CONCLUSIONES**

Musealización e Impacto Cultural en las ciudades actuales de sus vestigios arqueológicos antiguos: un estudio europeo. Tesis doctoral Jorge Ruiz Jiménez



## CAPÍTULO XI. CONCLUSIONES

Para finalizar queríamos insistir en que un modelo teórico sobre el análisis de los impactos implica detectar las dimensiones fundamentales de la potencia del impacto de una infraestructura patrimonial, bien sea un museo arqueológico, un yacimiento musealizado o un parque arqueológico.



En base a los estudios realizados hace poco tiempo se propuso que las dimensiones básicas del potencial museológico son tres (Asensio & Pol, 2004) (ver gráfico arriba):

a) la potencia arqueológica, que incluye tanto los restos como el contexto y la entidad del propio sitio, así como la potencia de las colecciones encontradas, en suma, todo lo referido a la cultura material y a su contexto de análisis arqueológico, histórico y cultural;

b) la potencia museográfica, que viene dada por la combinación entre el edificio y el montaje expositivo y su traducción museográfica;

c) el potencial de audiencias, que se traduce en la gestión de dichas audiencias en base a la oferta que se realiza de programas públicos y educativos, así como el conjunto de actividades y eventos programados.

Las tres dimensiones básicas conforman la experiencia museal, es decir, la vivencia íntima de toda persona que tiene contacto con el mensaje global lanzado por la musealización del yacimiento. Conformarían el plano interno en la medida en que forman parte del mensaje expositivo de base. Estas tres dimensiones fundamentales se combinan para formar un potencial museológico global que provoca impactos muy diferentes, pero que viene regulado por un filtro de gestión que afecta tanto a los recursos económicos como al plan de comunicación, en ambos casos la potencia museológica queda filtrada por estas acciones que posibilitan, amplifican o reducen el proyecto institucional. La gestión económica y la comunicación externa formarían un plano de gestión externa al citado mensaje expositivo. Los impactos finales son un producto final de la eficacia producto de las potencialidades cruzadas, con el filtro amplificador–reductor de estas acciones que dan como resultado el Impacto Cultural de la institución.

Finalmente, la planificación de cualquier actuación en museología pasa por la cultura de la planificación y la evaluación (Asensio & Pol, 2001a). Habitualmente solemos defender que “la evaluación blinda la gestión”, tanto cuando encuentra resultados positivos como negativos, pero nunca es más cierto que en el caso que nos ocupa ya que la evaluación continua de los impactos, tanto en su proceso como en sus productos, es el retorno más evidente de la corrección de nuestras decisiones y por tanto nos hace tomar conciencia de los logros y limitaciones del proyecto para introducir las correcciones necesarias, convirtiendo así a la evaluación de los impactos en la garantía de la sostenibilidad (Asensio, Ruiz et al. 2005).

En una investigación tan amplia como la que hemos descrito resulta fácilmente comprensible que la primera conclusión es que los resultados son muchos y muy variados y

que dependen en gran medida de las características de los yacimientos, sin embargo sí es posible establecer unas tendencias generales.

Entre las posibles conclusiones a realizar habría que distinguir entre las conclusiones que podríamos denominar teóricas, las que podríamos calificar como metodológicas, en tercer lugar las que se refieren a los aspectos más empíricos, ligadas a los resultados concretos encontrados en cada yacimiento, y por último las conclusiones que estos resultados nos dan, en mayor o menor medida, sobre la correspondencia de la musealización de cada yacimiento con el decálogo de principios de buenas prácticas enunciado en el capítulo IV, los aciertos y, sobre todo, los fallos.

<b>Cuatro tipos de conclusiones</b>	
<b>Teóricas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- conclusiones del análisis teórico</li><li>- propuesta de nuevos conceptos y modelos</li></ul>
<b>Metodológicas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- conclusiones sobre la aplicación del diseño cuasi-experimental propuesto</li><li>- propuesta de una herramienta metodológica de análisis de los objetivos propuestos</li></ul>
<b>Empíricas</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- conclusiones sobre los resultados experimentales recogidos en la aplicación de las tareas sobre los yacimientos propuestos</li><li>- conclusiones sobre las tendencias que se mantienen en los diferentes sitios estudiados</li></ul>
<b>Validatorias</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- en base a los resultados experimentales recogidos se trata de las conclusiones en cuanto a la validez del equipamiento y su adecuación a los principios de buenas prácticas enunciados</li></ul>

## 11.1. Teóricas

En primer lugar, **como conclusión general de los aspectos relativos al enfoque teórico** utilizado, que se corresponde en general con el de la gestión de audiencias, podríamos decir que el enfoque clásico ha resultado insuficiente y se han elaborado dentro de la propia investigación unas herramientas conceptuales y una diversidad de matices que han superado este enfoque clásico y que han supuesto un nuevo modelo. Este nuevo modelo (expuesto al principio de este capítulo) ha mostrado su eficacia en los estudios de caso realizados a la hora de estudiar los aspectos cualitativos y cuantitativos. Como hemos visto el nuevo modelo incluye en el análisis de la gestión de audiencias tres aspectos fundamentales o pilares sobre los que se sustenta: los estudios de público, el desarrollo de programas públicos y educativos, y el plan de comunicación (Appear research Group, 2006). Los tres son interdependientes ya que si se modifica uno el resto se verá también afectado, es decir, si por ejemplo se modifica la comunicación o los programas educativos, invariablemente los públicos no serán los mismos.

## 11.2. Metodológicas

**En segundo lugar, los aspectos de método**, que se corresponden con una propuesta más novedosa sobre lo que se viene haciendo en el campo de estudios de público y evaluación de exposiciones. Desde un punto de vista estrictamente metodológico, la propuesta de análisis que se ha realizado ha mostrado que permite analizar los problemas planteados en muy diversos tipos de yacimientos (Appear research Group, 2006). El dispositivo empírico ha mostrado su eficacia a la hora de poder aplicarse con un coste mínimo en términos de esfuerzos económicos, de personal y de conocimiento, y los análisis han sido relativamente fáciles de realizar en cada caso. La mayor parte de las tareas ha funcionado bien desde el punto de vista empírico, a excepción de dos, la escala de valoración de yacimientos arqueológicos que ha resultado poco discriminativa (probablemente debido al diseño específico de la tarea porque en otra investigación en paralelo del propio equipo no ha ocurrido lo mismo), y la observación que una vez más ha

mostrado la necesidad de contar con personal de aplicación mucho más entrenado que las otras tareas. Pero a pesar de estos detalles, el conjunto de las tareas así como la escala de observación de la museografía han funcionado correctamente. Tanto el dispositivo del diseño experimental utilizado como los análisis estadísticos aplicados han mostrado su viabilidad y su utilidad, conformándose como una herramienta metódica adecuada. Además, los resultados obtenidos han mostrado tener interés para las personas implicadas en la gestión de los yacimientos, mostrando su utilidad práctica tanto para aportar datos de interés como feed-back que haga reflexionar a los agentes implicados en la planificación y en la gestión.

**Lo más importante de esta investigación es establecer un conjunto de herramientas metódicas que en su conjunto han mostrado su adecuación para medir el objeto de estudio que no es otro que las dimensiones complejas (y siempre escurridizas) del impacto cultural.**

**La primera conclusión fundamental es que la herramienta propuesta se adapta al modelo decisional flexible expuesto. Y en segundo lugar, es capaz de aplicarse y obtener unos resultados de interés,** lo que a su vez permite también hacer reflexiones generales que veremos más adelante.

A lo largo de la investigación se ha conseguido diseñar una herramienta original según un método y unos recursos técnicos que han mostrado cualidades positivas en cuanto a: la validez de contenido (adecuándose a la complejidad de los problemas planteados y proporcionando datos de interés), fiabilidad (las técnicas propuestas se comportan de manera estable en cuanto a su aplicación), versatilidad (han funcionado en yacimientos y en situaciones reales muy diversas), complementariedad (el modelo y las diferentes técnicas han mostrado que pueden ser aplicadas en su conjunto o en parte, adaptándose a las necesidades y/o reticencias de las instituciones), y aplicabilidad (han mostrado una economía en términos de recursos humanos y económicos).

En cuanto a las limitaciones y las dificultades con que nos hemos encontrado hay que volver a señalar, en cuanto a la naturaleza de las tareas, la complejidad para evaluar aspectos psicológicos complejos como el aprendizaje real y a largo plazo (que precisa además de diseños experimentales más complejos y costosos; para ver técnicas que

exploran estos aspectos ver Fernández, H. & Asensio, M., 2000; [Fernández, H., Kommers, P.A.M. & Asensio, M., 2004](#)). Y en cuanto a la naturaleza de la aplicación, hay que volver a insistir en que estos dispositivos de evaluación funcionan bien si la institución se compromete e implica en el proceso y facilita el procedimiento.

La herramienta propuesta ha mostrado su capacidad para formar parte de un sistema más amplio de auto-evaluación (además de ilustrar propiamente, como era el caso, técnicas de evaluación externa). Los resultados proporcionan indicadores que constituyen un feedback de primer orden en la consecución de los objetivos explícitos o implícitos.

### 11.3. Empíricas

Vamos a detenernos algo más en el **tercer tipo de conclusiones, aquellas referidas a los resultados empíricos**. Para ello vamos a ir comentando en general las tareas aplicadas una a una. Veamos primero las conclusiones relativas a las técnicas más centradas en el impacto específico del yacimiento, asociado en general a los aspectos relacionados con la museología y la museografía.

Respecto al impacto directo de la museografía de los yacimientos en los visitantes se ha medido mediante un **autocuestionario**, que una vez más ha mostrado su utilidad como herramienta básica, barata y directa para resultados cuantitativos, que posteriormente hay que completar con otro tipo de técnicas.

Los resultados de impacto directo muestran lógicamente unas diferencias notables de unos yacimientos a otros. Las variaciones están normalmente asociadas a la existencia de elementos museográficos notables como puedan ser audiovisuales potentes (como es el caso de los cuatro enclaves de Caesaraugusta), soluciones multimedia, apoyo de guías y programas educativos, etc. Las puntuaciones de satisfacción son en general altas, casi siempre resultados medios claramente por encima de la media (recordemos el efecto de “deseabilidad social” comentado anteriormente). Estos resultados concuerdan con los resultados habituales en los estudios de público en museos y exposiciones donde los resultados de satisfacción directa general son siempre buenos. No hay que dejarse llevar por

tanto de esta tendencia genérica y hay que estar atento a pequeñas variaciones, por ejemplo una puntuación por debajo de 8 sobre 10 resulta claramente mala en este tipo de estudios.

La gente normalmente se entera de la existencia de los yacimientos por guías de turismo. Este dato hay que contextualizarlo, sobre todo al hablar de público local, en la falta generalizada de unas campañas adecuadas de comunicación externa que se materializan y se evalúan de manera muy clara en este tipo de tareas cuando la mayor parte de los públicos potenciales no conocen la existencia de los yacimientos, ni por supuesto de sus programaciones o programas. Por último, un resultado que también invita a la reflexión es que a pesar de las variaciones museográficas de los yacimientos lo que más gusta de unos a otros sigue siendo los restos arqueológicos y los aspectos ligados a la cultura material aunque en el caso de la Ruta de Caesaraugusta los audiovisuales tienen gran potencia de impacto también. Este es un punto conflictivo ya que una lectura ingenua y superficial de estos datos llevaría a justificar las intervenciones de musealización más clásicas y tradicionales, donde la cultura material es el único referente. Por el contrario, creemos que una interpretación más ajustada de estos resultados (y de otros relacionados) es que la cultura material tiene una fuerza innegable y que no puede dejar de ser un referente fundamental, lo cuál es una garantía frente a proyectos de disneylización del patrimonio, pero que no justifican una musealización plana sino crítica y que utilice todos los elementos disponibles, por supuesto siempre en su justa medida y al servicio del mensaje expositivo global del yacimiento y su contexto.

La **escala de valoración** es una tarea que ha discriminado poco pero sus resultados son suficientemente estables de unos yacimientos a otros como para considerar su aportación como estimativa. La comparación del yacimiento con otros sitios y yacimientos que el visitante ha visto en el pasado ha mostrado que las personas difícilmente activan criterios de comparación sustantivos y significativos, confundiendo la musealización de yacimientos con otros monumentos, eventos y tipos de institución ligados a la oferta de ocio y turismo cultural. Además las huellas de las visitas realizadas a los yacimientos anteriormente han sido muy superficiales, siendo capaces de activar muy escasa información al respecto. Estos datos por sí solos podríamos pensar que se deben a una falta de capacidad de la propia tarea para evocar estos recuerdos o huellas, pero creemos que no

es así, ya que estos resultados van en la misma línea que los encontrados en las tareas del bloque de impacto cultural “fuera” de los enclaves y van en la misma línea de otros resultados similares encontrados por nuestro equipo del Laboratorio de Interpretación de la UAM en investigaciones similares. La huella a largo plazo que dejan las visitas tradicionales es muy escasa, un resultado similar por otro lado a las huellas anémicas dejadas por la enseñanza tradicional cuando se repiten de memoria nombres y fechas de manera no significativa para un examen y se olvidan rápidamente. Parece sin embargo que las huellas más profundas vienen asociadas a actividades aún escasas en este tipo de ofertas, aquellas que van ligadas a experiencias únicas de alta calidad (experiencias museales de huella profunda que activan un compromiso por parte del visitante, son las llamadas *engage experiences*) que se recogen normalmente inmersas o bien en museografías impactantes o bien en programas públicos y educativos bien planteados (recordemos que este estudio no ha abordado el impacto de los programas públicos). Pero no se puede generalizar estas afirmaciones de manera gratuita, son muchas las dimensiones que parecen afectar a una visita de calidad, no solamente las dos citadas anteriormente, sino también la potencia de los restos, el manejo adecuado de las expectativas, o un planteamiento comunicativo coherente a las necesidades de los visitantes. Por tanto, la planificación de la musealización debería ser capaz de conjugar factores muy diversos en cuya primera fase se sitúa la consideración de dichos factores y la explicitación de las dimensiones relevantes a través de un plan previo y de unos estudios empíricos dirigidos en cada caso, para lo cual las técnicas que aquí estamos proponiendo e ilustrando resultan una herramienta de gran interés.

El **diferencial semántico** es una de las tareas más antiguas de todas las utilizadas en nuestra propuesta, ya que la mayor parte son originales de nuestro equipo para este tipo de investigación. En nuestro caso, el diferencial semántico mide tres dimensiones básicas del yacimiento: la agradabilidad del yacimiento (ligado fundamentalmente al impacto producido por la visita), la confortabilidad que uno siente en el mismo (ligado sobre todo a los servicios, acogida, espacios, etc.), y la activación (entendiendo por tal la sensación profunda de actividad/pasividad que transmite el yacimiento ligado al nivel de activación de intereses y saberes propios del visitante). Curiosamente, se produjo un efecto en todos



los enclaves, la curva de los tres tipos de dimensiones se ha mantenido, siendo siempre la confortabilidad ligeramente la más alta, la agradabilidad algo inferior y la activación la más baja, pero situándose todos sobre un total de 5 sobre 7, lo cuál son niveles altos en la línea de las dimensión positiva de los ejes. Estas dimensiones nos hablan de nuevo de que los visitantes perciben los yacimientos con magnanimidad, que lo que más reciben es la impronta positiva de los servicios y que lo que les cuesta más es cargar emocionalmente un yacimiento con una dimensión de activación, probablemente porque la oferta de este tipo de sitios sigue siendo en general muy pasiva y clásica y las diferencias en las distintas museografías de los diferentes yacimientos no son suficientes para que sean percibidas por los visitantes, lo cuál es todo un dato en sí mismo para la reflexión.

En la línea de los comentarios realizados más arriba, la tarea que medía la **adquisición de conocimientos** mostró igualmente que las mejoras entre los pre-test, realizados antes de la visita, y los pos-test, realizados después de la visita, no son muy significativas, evidentemente hay una leve mejora, más marcada en la Casa de Hippolytus, lo cuál es un dato coherente que valida la tarea, pero estas mejoras son escasamente perceptibles a pesar de haberse centrado la evaluación en aspectos muy superficiales que en todo caso favorecerían nunca perjudicarían la aparición de un efecto de aprendizaje. De haber profundizado con tareas más cualitativas en conceptos, relaciones o teorías más complejas, la evidencia empírica de otro tipo de estudios relacionados muestra que los resultados deberían haber sido aún peores, no mostrándose ninguna evidencia de mejora entre los cuestionarios pasados antes y los del después de la visita.

Por último, el **cuestionario de expectativas** mostró igualmente que las expectativas de los visitantes, evaluadas obviamente antes de la visita, son muy bajas. En todos los yacimientos se repite que las motivaciones previas son muy variadas, pero a la vez el grado de explicitación es muy superficial, en su mayoría son aspectos relacionados con el deseo cultural genérico, o bien con algunos factores más concretos sobre la ciudad o sobre temas históricos muy generales. Uno de los problemas que muestra la tarea es la dificultad de los visitantes potenciales para hacerse una expectativa de este tipo de sitios, lo cual es un dato interesante si se compara con una mayor facilidad mostrada en la literatura de referencia

para el caso de los museos y exposiciones. Cuando se logra explicitar algunos temas se hace de manera muy superficial. Si a este dato de expectativa débil le unimos una experiencia de visita débil tendremos como resultado una experiencia museal de huella débil:

**Expectativas +**

Fuerte-débil +- --	Fuerte-fuerte ++
Débil-débil --	Débil-fuerte -+
	+

**Experiencias**

Cuando a lo que tendríamos que aspirar es a producir expectativas fuertes que se vean satisfechas con experiencias de huella fuerte. Si esto no se consigue al menos podríamos producir expectativas débiles pero luego compensarlas con experiencias fuertes ya que si creamos expectativas fuertes que no se ven satisfechas el efecto es el peor.

En la medida que lo que se evalúa son conocimientos previos y no solamente opiniones o expectativas las respuestas son aún mucho menores en cantidad y en calidad. Los visitantes apenas son capaces de explicitar sobre estos temas unos pocos conocimientos generales y superficiales, lo cual, unido a lo anterior, da una fotografía muy pobre del nivel de bagaje previo con el que se nutren las opiniones de los visitantes potenciales a los sitios arqueológicos. Obviamente una campaña de comunicación del sitio debería tomar buena nota de este tipo de resultados.

Finalmente, la **observación de los visitantes** mostró, como ya se comentó anteriormente, una serie de limitaciones técnicas (en cuanto a personal disponible para

realizarla, su formación, el tiempo necesario para realizarla) al tratarse de una tarea más complicada y que precisa de unos conocimientos mayores por parte del observador y del entrevistador. De todos modos, la tarea de observación mostró las mismas tendencias que suelen ser habituales en las evaluaciones de este tipo de yacimientos, en particular, problemas de accesibilidad y escasos niveles de atraktividad y atrapabilidad, obviamente con notables diferencias entre los enclaves de la Ruta. Por ejemplo resultó indiscutible la alta atracción e interés por los vestigios del teatro en el exterior del Museo del Teatro de Caesaraugusta, algunas de cuyas áreas (partes del piso superior principalmente) quedan sin embargo sin visitar. Pero el resultado más importante de la tarea de observación era su interés en mostrar una técnica capaz de recoger aspectos que no se recogían en las técnicas anteriores, que mostró su eficacia para aplicarse a situaciones muy diversas y para ofrecer una fotografía cualitativa muy acertada del uso de las unidades expositivas, sobre todo de cara a evaluaciones sumativas y remediales.

A continuación veremos las conclusiones tarea por tarea sobre el impacto específico de los enclaves sobre la ciudad.

Los resultados de la tarea del **cuestionario de integración** muestran que la dimensión que presenta más variabilidad es la relativa a la señalización, cuya eficacia parece variar de un enclave a otro. Sin embargo, los resultados de las otras dimensiones parecen bastante más estables. Tanto la integración urbana como la percepción del bienestar, la vinculación con el pasado o el punto de referencia urbana han mostrado resultados parecidos de unos yacimientos a otros. Las opiniones en general suelen resultar ligeramente favorables pero no suelen encontrarse respuestas entusiastas (salvo en la Domus des Bouquets) y los argumentos suelen dudar demasiado, incluso se vuelven en contra, en cuanto aparecen las contra argumentaciones o las dificultades. Este tipo de resultados reforzarían la idea de que los yacimientos cuentan con un sustrato de opinión ligeramente favorable pero que puede volverse en contra fácilmente al no contar con argumentos sólidos y por lo tanto cualquier campaña de sensibilización tiene la dificultad añadida de contar con un sustrato débil si lucha contra intereses poderosos. Vemos aquí claramente la fragilidad y poca profundidad del sentimiento conservacionista hacia el patrimonio que comentábamos en la introducción, lo que nos lleva a retomar que, pese a la

homogeneización de resultados en todos los yacimientos, fruto del sesgo de su elección, es decir, se han elegido como prototípicos de buenas prácticas, aún así los resultados no son nada espectaculares, algo que nos debería hacer pensar.

En general, las cubiertas son valoradas positivamente en cuanto a su estética y en cuanto a su integración ciudadana, salvo el Foro de Caesaraugusta que suscita controversia; sin embargo volvemos a encontrarnos con opiniones y argumentaciones muy superficiales. Los resultados de opinión varían sustancialmente si las entrevistas se realizan en el propio yacimiento o si se realizan en la ciudad, con un público más amplio, no ligado al yacimiento. Este es un punto metodológico importante ya que en numerosas ocasiones las entrevistas en este tipo de trabajos se realizan solamente en los sitios arqueológicos sobre público real. Este tipo de público cuenta con un sesgo importante y por tanto sus opiniones están orientadas siempre en la misma opinión en general favorable al yacimiento (bien lo hemos comprobado en los resultados de algunas tareas pasadas sólo en público de yacimiento en Vesunna). Es importante completar, como se ha hecho en nuestro trabajo, estas opiniones con la opinión ciudadana no relacionada con el yacimiento.

En su mayoría los criterios de conservación son también muy genéricos, llama la atención que más del 50% de las opiniones son de no sabe o no contesta.

Por último, no se suelen reconocer en general incidencias notables en la ordenación urbana, ni siquiera cuando los yacimientos han supuesto un hito ciudadano notable. Y todo ello a pesar de haber pasado la mayoría de los cuestionarios en modo entrevista que suele dar más información.

La tarea de la **escala de preferencia**, que no es otra cosa que un estudio de competencias directas, donde el yacimiento compite con otros hitos ciudadanos de la oferta cultural, bien sean monumentos, sitios, museos, etc. Como era esperable, los resultados muestran que las opiniones varían mucho de unos enclaves a otros y se tiende a puntuar el enclave mejor entre el público de dicho enclave que entre el público de ciudad. Hay dos cuestiones destacables. Una es que los resultados de esta tarea muestran una vez más que las expectativas de los gestores de los yacimientos no se corresponden necesariamente con las opiniones de los visitantes y de los ciudadanos. Muchas veces estas opiniones son bien distintas lo que agudiza la necesidad de una evaluación externa precisa. Otra es que los

visitantes y ciudadanos confunden las competencias, mezclando mucho más de lo esperable los tipos y los criterios de oferta cultural. Los yacimientos aparecen así en una bolsa de ofertas y competencias mucho más difusa de lo que habitualmente suele destacarse basándose en opiniones simplistas y sesgadas lo que evidencia una falta de comprensión de la ecología urbana. No obstante merece subrayar el puesto destacado del Teatro de Caesaraugusta que sorprendentemente “pasa” al monumento más emblemático de Zaragoza, la Basílica de El Pilar. Sin restarle importancia (de hecho se destaca la monumentalidad de los restos) habría que hacer notar que el Teatro fue inaugurado un año antes de llevar a cabo el estudio con lo que este hecho “amplifica” la imagen del monumento, muy presente en la vida de la ciudad en el último año. Se sabe por otros estudios que el primer año de apertura de una institución, sea por la novedad y por la promoción, recibe mayor número de visitas.

La tarea de **registro de identidad cultural** nos proporciona una primera muestra de un resultado fundamental que habrá que tener en cuenta en toda planificación, la existencia de un notabilísimo sincretismo identitario cultural. Este dato como tal es muy positivo ya que uno de los principales objetivos de la musealización de yacimientos arqueológicos es precisamente ése, fomentar el sentimiento identitario en la ciudadanía hacia su propio pasado. Sin embargo, los resultados muestran unos análisis muy simples y muy superficiales a la hora de identificar los yacimientos con hechos históricos, periodos, cronologías y culturas, lo cuál debería resultar central a la hora de orientar tanto la museología y la museografía como los programas educativos y las campañas de comunicación. Si bien se vuelve a presentar un interés genérico importante, las opiniones muestran a menudo unos resultados muy pobres con asociaciones erróneas. Aunque en general se sitúan bien los yacimientos en cuanto a las culturas de referencia (lo que si se piensa es algo no muy destacable ya que en su mayoría son totalmente obvios) en cuanto se profundiza en estas opiniones y conocimientos nos encontramos de nuevo con una simplicidad extrema que permite hablar de este sincretismo identitario que parece dominar las opiniones y conocimientos de la órbita del ocio y el turismo cultural. Desgraciadamente la experiencia en otros estudios de público de nuestro equipo evidencian que el encriptamiento de muchos montajes facilita estas lecturas superficiales (con reflexiones por

parte de muchos visitantes del tipo: “no comprendo esto pero cuando le han dedicado tantos medios será por algo, quizá no está a mi altura comprenderlo”). Este tipo de resultados son en nuestra opinión muy preocupantes y deberían ser objeto de una reflexión en cuanto a los objetivos de la musealización de los enclaves.

Los **dilemas** no son otra cosa que una tarea de actitudes hacia los fenómenos que provocan los yacimientos arqueológicos y su universo emocional de referencia. Los resultados de estas tareas muestran que la gente no es capaz de actualizar muchos argumentos a favor de la conservación de un yacimiento cuando éste va en contra de intereses económicos o sociales evidentes. Una vez más las opiniones son ingenuas y superficiales, si bien parten de una actitud genérica favorable a la conservación, son fácilmente sensibles a intereses de otro tipo. Más preocupante resulta que muchas personas enmudecen y son incapaces de argumentar a favor de la conservación y las soluciones que proponen son tremendamente simples, con el riesgo de su fácil manipulación, una superficialidad que enlaza con los resultados de otras tareas, como la anterior, que hemos analizado. Entre los argumentos anticonservacionistas estarían como más citados el progreso y el tráfico, así como los argumentos economicistas generales. Se puede observar que estos argumentos anticonservacionistas sin embargo son en general bien estructurados y socialmente muy sensibles. Por el contrario los argumentos conservacionistas son muy superficiales, están poco argumentados y son poco profundos, apareciendo opiniones que giran en torno a la identidad, el valor histórico y cultural o el “hay que conservarlo todo”.

La **escala de actitudes** es una de las tareas más atractivas de todo el modelo propuesto ya que nos permitía comparar el criterio de los expertos con los criterios expuestos por los ciudadanos y visitantes de los yacimientos. Recuérdese que la tarea se estructuraba en torno a cinco grandes bloques, a saber, restauración (implica conservación), rehabilitación, peatonalización, equipamiento, y rentabilización, en coherencia con tareas como el dilema o el cuestionario de integración. En general los resultados han sido bastante estables, lo que nos permitiría hablar de unas tendencias claras en este tipo de contenidos. En los criterios de peatonalización y de rentabilización se da una coincidencia mayor entre los criterios de los expertos y los visitantes y ciudadanos en general, mientras que las

opiniones en restauración, rehabilitación y equipamientos resultan más distantes, siendo más opacos a las personas no iniciadas los criterios expertos, de hecho es en estos ítems donde la muestra se contradice con más frecuencia. Resulta evidente la necesidad en este segundo caso de programas públicos y educativos así como de campañas de comunicación que sensibilicen de estos temas en tanto en cuanto un yacimiento pretenda sustentar sus mensajes, su planificación o su gestión en estas direcciones.

El **cuestionario de percepción del impacto económico** trataba de rastrear la percepción subjetiva de impacto económico de los enclaves en la ciudad y en los negocios de los empresarios de los sectores relacionados con la gestión del yacimiento (vida cultural y turística de la ciudad como librerías, comerciantes, hosteleros, etc.). La opinión generalizada es que la existencia de los yacimientos debe de haber mejorado la economía de la ciudad aunque esta mejora no se ha dejado sentir en los negocios entrevistados. Obviamente se reconoce una mejora en la oferta cultural y se reconoce que en teoría eso es bueno para la ciudad, especialmente para el sector turístico, pero también defienden que en sus negocios o sectores no han encontrado las diferencias. La mayoría de los entrevistados reconocen que directamente para su negocio el yacimiento no ha supuesto ninguna mejora y las variaciones sufridas se achacan a otro tipo de variables internas al negocio propio o generales del sector.

Cuando a los diferentes sectores se les pide que citen las mejoras que precisarían en su sector, aparece la promoción directa de los enclaves aunque las peticiones giran sobre todo en torno a cuestiones generales sobre la ciudad y sus servicios o apoyos directos al sector correspondiente. Lo más preocupante es que no aparecen en absoluto las opiniones sobre la creación posible de sinergias entre la gestión del yacimiento en particular y del patrimonio en general, salvo en algún caso aislado.

Resulta muy evidente que se echa en falta una campaña de sensibilización en estas direcciones. Aunque curiosamente en lo que coinciden la mayor parte de los entrevistados es que una campaña de comunicación con acciones conjuntas de su sector asociado a la gestión del monumento sería conveniente, pero estas acciones siempre se plantean con un grado de implicación muy escaso por parte de los afectados, buscando el apoyo de agentes externos generalmente públicos e institucionales, y con un planteamiento muy directo y

superficial, por ejemplo campañas de publicidad, eventos y actividades puntuales, pero sin crear desarrollos coordinados, ofertas en redes, o sistemas más complejos que garantizaran un planteamiento más coordinado y estable en el tiempo que de lugar a cambios estructurales.

Como hemos visto en líneas generales en todos los estudios de caso nos hemos encontrado con los siguientes puntos en común:

- **Conocimiento limitado sobre la arqueología y los yacimientos arqueológicos.**
- **Ese argumento contrasta con el gran interés y conciencia sobre la cuestión que refleja una actitud « conservacionista » casi militante aunque de argumentos superficiales.**
- **Sentimiento identitario hacia los vestigios muy marcado pero algo vago.**
- **Los yacimientos son positivos para el turismo pero no son suficientes como motor económico. Sin olvidar los restos hay otras prioridades.**
- **Los vestigios se hacen más comprensibles si el aparato interpretativo se adapta a los diferentes públicos.**
- **La creación de rutas arqueológicas es positiva para el conjunto del patrimonio arqueológico.**
- **Enriquecimiento del universo cultural del visitante.**

**Ante un universo de débil implicación emocional e intelectual se producen actitudes favorables pero superficiales.**

Como ha podido observarse, los resultados de las diferentes tareas muestran unas tendencias estables pero también unas diferencias notables, lo que es un buen síntoma de un adecuado diagnóstico. Además los datos recogidos muestran muchos resultados empíricos directamente implementables en mejoras museográficas, propuestas de programas o aspectos relativos al plan de comunicación. Esta doble conclusión de implicaciones genéricas para la consideración de este tipo de yacimientos y de resultados aplicables a



cada uno de los sitios en concreto, creemos que es la mejor carta de presentación de la calidad de un trabajo de evaluación como el que aquí se ha tratado de realizar.

#### **11.4. Validatorias**

Por último queremos abordar el **cuarto tipo de conclusiones relativas a la capacidad de estos resultados para validar**, yacimiento por yacimiento, los principios y prácticas de buena musealización enunciados en el bloque teórico de este trabajo. Para ello adoptaremos como base el decálogo de principios enunciado al final del capítulo IV. Tomaremos cada uno de los principios enunciados e iremos viendo como son calibrados y validados a la luz de los resultados obtenidos yacimiento por yacimiento.

Atendiendo al primer principio enunciado, el **principio de seguridad y conservación de los vestigios**, podemos afirmar que, a partir de los datos obtenidos a través de los gerentes y por la observación directa mediante la ficha de observación de la museografía, de manera general los vestigios tienen buenas condiciones de conservación en todos los yacimientos aunque observamos algunas carencias que seguramente los propios gerentes habrán percibido: en la Domus des Bouquets resulta a todas luces negativo para la conservación de los objetos el hecho de que las vitrinas de la parte baja de la exposición se apoyen directamente sobre la pasarela. Este hecho hace que cuando los visitantes caminan la pasarela vibra y con ella las vitrinas con los objetos que contienen, con el peligro para los mismos que esto conlleva. Además la espectacular cubierta de Jean Nouvel no impide que por el lado sur los rayos del sol incidan directamente sobre las pinturas murales factor que tendría que haber sido calibrado antes de la construcción de la misma.

Asimismo en la casa de Hippolytus hemos observado in situ continuas filtraciones de agua de lluvia que se introducen por la parte de las exedras del jardín y que pueden provocar la proliferación de hongos y adherencias orgánicas desaconsejables para la buena conservación. Habíamos señalado también el deficiente estado de las vitrinas (de próxima sustitución) que con lo anterior incide negativamente en la imagen que se da del yacimiento.

En cuanto al **rigor y pertinencia de los contenidos** comprobamos que este principio se cumple escrupulosamente en todos los yacimientos. La información científica se ha basado en exhaustivas excavaciones y estudio de estructuras y materiales que se han extendido a lo largo de décadas. La pertinencia de los mismos es adecuada aunque con algunas matizaciones. En la Domus des Bouquets se ha aprovechado la presencia de los vestigios de la Domus para introducir un museo de cultura galorromana in situ con piezas procedentes de otros yacimientos. Esta decisión, que excede la significación de la propia domus, parece adecuada ya que el museo introduce la cultura galorromana situando en su contexto los vestigios arqueológicos. En la Crypta Balbi como hemos dicho el discurso se extiende más allá de los vestigios arqueológicos ya que se conforma como el museo municipal sobre la tardoantigüedad y el medievo romano. No obstante el discurso desarrolla la evolución histórica de esa parte de la ciudad quedando los vestigios del subsuelo bastante desvinculados del discurso por razón de su lejanía y carencia de elementos interpretativos (en vías de modificación en un futuro). En la Casa de Hippolytus el discurso resulta pertinente pero se echa de menos una mayor conexión con el contexto histórico y monumental de la ciudad de Complutum a la que pertenecía, así como algún espacio que permita la comprensión de la evolución de la Casa de una *villa* a un *colegium*. Estos hechos se verán quizás mejorados tras la apertura del Parque Arqueológico. En Zaragoza, particularmente en el Teatro, se ha llevado a cabo, además de la musealización del teatro, un museo de la evolución histórica de esa parte de la ciudad al modo de la Crypta Balbi. Sin embargo los vestigios y la musealización del teatro son tan potentes que el discurso sobre la evolución de la ciudad queda algo disminuido y lógicamente en un segundo plano.

Entramos ahora en un punto central de nuestro estudio: el **principio de la accesibilidad intelectual o comprensión de los vestigios**. De manera general resulta evidente el gran esfuerzo llevado a cabo por los gerentes de cada uno de los yacimientos para la correcta interpretación del yacimiento y de sus contenidos. Es evidente que ha habido una importante labor de mediación de los contenidos científicos para adaptarlos al público general y a otros tipos de público. Hemos visto como la Unidad de Museos del Ayuntamiento de Zaragoza sometió los textos de los enclaves de la Ruta a la adaptación

pedagógica para su utilización en la exposición, tarea también remarcable en la Casa de Hippolytus. En el caso de ésta última se ha producido además la adaptación de los recursos museográficos al público escolar con posterioridad a nuestro estudio. El principio de claridad de los mensajes y jerarquización de los mismos ha sido asimismo también remarcable en la Crypta Balbi y en la Domus des Bouquets, conformando todo ello una importantísima labor de mediación.

Sin embargo, como es natural, tenemos algunas apreciaciones con vocación, como el conjunto de este trabajo, de hacer una crítica constructiva a partir de los resultados obtenidos. Sabemos por el cuestionario de expectativas que los conocimientos de base sobre arqueología por parte de los visitantes son bastante escasos y superficiales lo que da qué pensar en cuanto a lo aprendido en visitas previas a otros enclaves arqueológicos. Este bajo impacto previo se ve asimismo corroborado por el diferencial semántico donde, de manera invariable, se aprecia que la activación de interés y de emociones ligados a la arqueología se mantiene como el factor más bajo. La simpleza y superficialidad de los conocimientos, actitudes hacia el patrimonio y sensibilización hacia el mismo detectados en el dilema y en la escala de actitudes hacen necesaria una mayor concienciación de los gerentes en cuanto a la modificación de ciertos mensajes y la creación de otros más elaborados que incidan en una sensibilización más matizada y profunda compuesta por criterios más sólidos y elaborados. Comentábamos también que la tarea de adquisición de conocimientos se quedaba algo corta a la hora de valorar el aprendizaje real realizado durante la visita. Sin embargo esta tarea sí nos da una serie de pistas sobre las lagunas y algunos conocimientos de base del público. Asimismo la ficha de observación de la museografía arroja datos que nos permiten calibrar este factor de manera bastante aproximada. Vamos a ver algunas lagunas concretas que se han evidenciado gracias a estas herramientas:

Comprobamos lagunas en la Domus de Vesunna en cuanto a la adaptación del mensaje al público escolar así como carencias en los paneles en cuanto al tamaño de los caracteres tipográficos (demasiado pequeños al igual que en las cartelas de las vitrinas). También se aprecia una defectuosa colocación y orientación de planos. Además, a fecha del estudio, todavía no se habían puesto en marcha los programas públicos y educativos, de próxima implantación por parte de la empresa privada que detenta la explotación del

yacimiento, para los cuales el proyecto arquitectónico no había contemplado la habilitación de unas instalaciones adecuadas. Por último se ha hecho poco esfuerzo en transmitir los contenidos en otras lenguas además del francés (también en curso de revisión por los gerentes).

Al igual que en el yacimiento francés, en la Crypta Balbi también se echa de menos la adaptación de los mensajes a diversos tipos de público, especialmente el extranjero que, en este caso, es de los más numerosos y como hemos visto en el estudio de audiencias echa de menos información en más idiomas que el inglés e italiano. También aquí el tamaño de caracteres tipográficos en paneles y cartelas es con frecuencia pequeño redundando en una comprensión finalmente deficitaria, dado el grado de detalle de los mensajes y el grado de extensión del recorrido. Asimismo se echan de menos materiales educativos y programas públicos que completen la oferta de interpretación y mediación cultural del yacimiento.

En la Casa de Hippolytus, a fecha de realización del estudio la información se daba en español sóloamente; recientemente se ha subsanado esta carencia y ahora se da en español e inglés. Como ya hemos remarcado también se ha subsanado recientemente la adaptación de la información al público infantil y escolar con nueva panelería en forma de cómic. Asimismo se han mejorado los textos, en especial los de los paneles grandes, haciéndolos más ligeros, amenos y comprensibles. No obstante alguno de los planos de situación de los paneles no está bien orientado lo que dificulta la comprensión. Las vitrinas, en proyecto de modificación, resultan poco pedagógicas, mal iluminadas y sin información. Con respecto al audiovisual se percibe una cierta confusión cronológica, no obstante está bastante bien valorado por el público. Destacar la gran variedad y riqueza de programas públicos y educativos realizados en su mayoría por los integrantes de los talleres de empleo y escuelas taller, muy bien recibidos y valorados por los participantes.

En la Ruta de Caesaraugusta se ha hecho un gran esfuerzo de mediación adaptando el lenguaje a un público general y haciendo accesible parte de los mensajes a públicos discapacitados y visitantes extranjeros. Se observa alguna carencia en las Termas en la utilización de una maqueta de otras termas sin ser explicitado; o en la definición de un recorrido que no penalice buenos recursos museográficos en el teatro que hoy quedan parcialmente desaprovechados.

En cuanto al **principio de protagonismo de los vestigios y su mensaje** vemos que de manera general es el objetivo de todos los yacimientos estudiados. Un objetivo que de nuevo matizamos. En la Domus de Vesunna el impactante edificio que alberga el museo y los restos adquiere un protagonismo tal que podríamos decir que lo ha elevado a ser uno de los monumentos más valorados por la ciudadanía según hemos visto en los resultados del estudio de audiencias. Este hecho, muy positivo en principio, puede dejar en un segundo plano la significación real del sitio en favor del contenedor y del renombrado arquitecto que lo diseñó. No obstante, una vez en el interior, la diafanidad del espacio centra la atención en los vestigios.

En La Crypta Balbi hemos mencionado ya la escasa relación entre los vestigios y el equipamiento museográfico, estando éstos (salvo la reconstrucción parcial del pórtico), aislados.

En Hippolytus resulta evidente el protagonismo indiscutible de los vestigios sin que la arquitectura, discreta y funcional, ni el audiovisual y la museografía, les roben atención, algo que el público muestra claramente en el estudio para todos y cada uno de los yacimientos.

En la Ruta de Caesaraugusta, la potencia y buena acogida de los audiovisuales y las impactantes cubiertas, principalmente del Foro y del Teatro, no parecen restar protagonismo a los vestigios arqueológicos que, especialmente en el Teatro, son las estrellas de los equipamientos según el estudio de audiencias.

Para el **principio de dinamismo y variedad** de los mensajes y de los recursos museográficos que los vehiculan, vemos que en la Domus des Bouquets los mensajes seleccionados giran en torno a los vestigios de la domus y la civilización a la que pertenecen, sobrepasando el discurso de la vida cotidiana en una casa galorromana para introducir al visitante en los aspectos fundamentales de la civilización en la que se integra, aspectos que son abordados tanto en el museo como entre los propios vestigios. En cuanto a los recursos museográficos y los programas públicos se echa de menos más variedad, cierto es que a fecha del estudio se tenía previsto a corto plazo la implementación de varios recursos: un audiovisual, audioguías en varios idiomas, programas públicos y educativos, integración en redes turísticas, etc. Curioso es comprobar que en Vesunna se ha sentido

perdido el 10% de la muestra y de éstos, la mayoría comenta que era difícil encontrar la salida pese a que el recorrido parece claro y el entorno es bastante diáfano.

En la Crypta Balbi, el discurso diacrónico es amplio abarcando varios períodos más allá de los vestigios, se muestra una gran riqueza y variedad de información aunque en los programas públicos, y en menor medida en los recursos museográficos, se echa de menos una mayor oferta que vehicule toda esta información hacia otros tipos de público (bien es verdad que se admite que, dada la competencia patrimonial de la ciudad, se ha optado por atraer un público más especializado). Aún así comprobamos que se ha sentido perdido el 24,7% de los visitantes en algún momento del recorrido, porcentaje muy elevado en términos absolutos y comparativos con el resto de los yacimientos.

En la Casa de Hippolytus la variedad, tanto en el mensaje como en los recursos, está limitada por el propio tamaño y contenido del yacimiento, aún así observamos una razonable variedad en la elección de recursos (audiovisual, paneles bilingües y adaptados a público escolar en la nueva museografía, con la pasarela como elemento director) y sobre todo una gran variedad en los programas públicos y educativos que abarcan juegos, visitas guiadas, teatralizadas, teatro, exposiciones temporales, etc que redundan en una más amplia comprensión del sitio.

En la Ruta de Caesaraugusta hemos visto la gran variedad de contenidos que giran en torno a una gran ciudad romana: vida pública y privada, economía, espectáculos, política, higiene, ilustrados todos por los cuatro yacimientos. El hilo introductor del discurso en cada enclave, en menor medida en el Teatro, son los audiovisuales, medio bastante apreciado por las audiencias y de gran calado emotivo que predispone para el descubrimiento de los vestigios. Encontramos diferencias de unos enclaves a otros. El Puerto y las Termas los restos no son muy numerosos y la información disponible tampoco da para mucha diversidad en mensajes y recursos. El Foro y el Teatro sí disponen de vestigios y espacio para la diversidad y se aprovecha para el despliegue de mucha información a través de infografías, reconstituciones, medios interactivos y las muy valoradas maquetas táctiles, elementos todos de funcionamiento variable, en muchos casos pobre, según hemos visto en los resultados de la tarea de observación del visitante.

En cuanto al **Principio de seguridad y confort del visitante**, vemos que es una máxima básica seguida escrupulosamente en todos los yacimientos estudiados, descartando toda posibilidad de peligro durante la visita. En la vertiente de servicios a los visitantes sí podemos observar algunas variaciones entre yacimientos. En Vesunna, esperando la ampliación del museo que dé cabida a espacios más amplios para almacenes, talleres y salas polivalentes, los servicios de atención al visitante quedan bastante básicos al igual que en la Crypta Balbi, teniendo en cuenta la magnitud de ambos equipamientos. En Hippolytus, la dotación es adecuada, aún siendo básica, para atender el buen desarrollo de la visita. En Caesaraugusta la división es clara. Los enclaves pequeños disponen de los servicios estrictamente básicos de atención al visitante delegando en los grandes, especialmente el Teatro, la existencia de grandes espacios de acogida, cafetería, tienda y salas polivalentes, haciendo especial hincapié en la adaptación a los públicos discapacitados.

La **sostenibilidad económica** es algo más difícil de averiguar. Es obvio que los equipamientos están funcionando y llevan abiertos mucho tiempo en algún caso. Las fuentes de financiación son en general públicas así como la gestión. La Ruta de Caesaraugusta depende de la Unidad de Museos del Ayuntamiento de Zaragoza y obtiene los fondos para su excavación, construcción y mantenimiento de las partidas presupuestarias municipales. Lo mismo ocurre con Hippolytus, dependiente de la Concejalía de Patrimonio Histórico del Ayuntamiento de Alcalá de Henares, al igual que la Crypta Balbi que se conforma como uno de los museos municipales de historia de la ciudad de Roma. Una excepción, especialmente en cuanto a la gestión, es Vesunna con gestión mixta, por un lado la Comuna del Périgord y por otro la explotación llevada a cabo mediante una sociedad privada denominada “Semitour”. No hemos tenido ni el tiempo, ni los medios, ni el acceso a los libros de contabilidad y gestión de cada uno de los sitios, de lo que sí hemos dispuesto es de una herramienta que mide la percepción subjetiva de los ciudadanos sobre el impacto económico general y en sus propios negocios que ha producido la apertura de los yacimientos arqueológicos. Ya hemos visto que de manera generalizada la percepción es buena, es decir se percibe la apertura como positiva para la economía de la ciudad que los alberga por la afluencia del turismo y los ingresos que

aporta. Sin embargo no se ha podido afirmar que haya habido beneficios económicos directos sobre los negocios entrevistados. De nuevo una buena estrategia sería crear sinergias entre los establecimientos susceptibles de verse beneficiados; y entre éstos y la administración municipal y la cámara de comercio, es decir redes y vínculos estables que faciliten la adopción de políticas comunes que favorezcan y optimicen la afluencia de nuevos visitantes a la ciudad.

Vamos a dividir ahora el octavo principio del decálogo, el **principio de integración**, en las dos vertientes mencionadas: integración de los vestigios en la arquitectura y museografía creadas para ellos, e integración urbanística y cultural del equipamiento en la ciudad que lo alberga. En cuanto a la primera, la integración de “puertas para adentro” observamos que en Vesunna la diáfana arquitectura se adapta a los vestigios que cobija y a la museografía ideada, configurando un circuito cultural galorromano con final en los vestigios de la domus y pasando por el tema de la ciudad y vida urbana que contextualiza los vestigios y los integra en su medio histórico. La museografía, con la pasarela como elemento central, se distribuye a lo largo del recorrido por los diferentes espacios de la Domus, alternando paneles y vitrinas. De “puertas afuera” vemos que el público ve el museo completamente integrado en la oferta cultural de la ciudad, tanto más cuanto que se va a poner en marcha la “Ruta Galorromana” que integrará los diferentes vestigios romanos de la ciudad dando impulso al evidente y manifiesto sentimiento identitario hacia la época de los vestigios. Asimismo la fuerte presencia arquitectónica de la cubierta es percibida como “landmark” siendo considerada como bien integrada urbanísticamente, a pesar de situarse en un barrio periférico (con una señalización algo deficiente).

En la Crypta Balbi la integración de los vestigios en la museografía ideada es desigual: por un lado resulta encomiable el esfuerzo para que el espectador pueda admirar las dimensiones del muro perimetral del antiguo pórtico (creando una entrada diáfana que permite su visión y un patio interior con la reconstitución parcial de dos arcos), sin embargo los restos del subsuelo permanecen aislados y descontextualizados del resto de los recursos y del discurso diacrónico general expuesto. El edificio que alberga el museo, un antiguo palacio, ha marcado asimismo la organización de la exposición y de las salas restando



cierta libertad de la que se hubiera dispuesto de no existir el palacio preexistente (que a su vez es un elemento patrimonial con valor *per se*). En cuanto a la integración en otros circuitos vemos que la Crypta es uno de los museos de la red municipal, integrado en dicha red aunque pasando, lógicamente, desapercibido ante la abrumadora competencia patrimonial de una ciudad irrepetible como Roma. El edificio del palacio se integra óptimamente en el entorno físico urbano, tanto que pasa desapercibido de las miradas del transeúnte (de hecho la señalización es percibida como regular).

En Hippolytus vemos como los vestigios del *collegium* fueron objeto de una cubierta adaptada a sus dimensiones y a la museografía vehiculada por la pasarela. Como ya hemos mencionado se echa de menos una mayor integración de los vestigios en el contexto de referencia, la ciudad de Complutum, que seguramente se verá paliada con la apertura de los demás elementos del parque arqueológico. En cuanto a la integración en la vida cultural de la ciudad, a pesar de los esfuerzos por ligarla al resto de la oferta patrimonial de Alcalá, su situación periférica cuenta en su contra, no obstante es un elemento claramente valorado y se verá mejor integrado en su contexto de referencia en cuanto se abra el Parque Arqueológico. La integración de la cubierta es percibida como buena en un entorno donde predominan las construcciones modernas del polideportivo pasando de hecho bastante desapercibida. De ahí que la señalización sea importante para su localización, siendo ésta percibida como deficiente a pesar de encontrarse en una de las vías principales de entrada a la ciudad.

El caso de Caesaraugusta es más complejo aunque recoge cierta unicidad. La integración de los vestigios de los cuatro enclaves en su entorno cultural resulta muy buena con la creación de la ruta ya que cada enclave cubre una porción definida de información sobre la Caesaraugusta romana que permite hacerse una idea del conjunto. Más compleja es la integración de los vestigios en su entorno físico. En el Foro la museografía tuvo que adaptarse a un edificio preexistente que luego se convirtió en museo. En este sentido el circuito resulta algo complejo. Lo mismo ocurre con el Puerto donde la construcción del bloque de viviendas, cuya excavación de los cimientos provocó el descubrimiento de los vestigios, determinó el espacio expositivo, un espacio angosto y poco diáfano con la presencia de los pilares cimentadores del bloque en medio de los restos. En las Termas sucedió algo parecido, los restos se adaptan al espacio que los cimientos del bloque de

viviendas que los cubre dejan libre teniendo que adaptar la museografía al poco espacio existente. El caso del Teatro es distinto, la enorme potencia de los restos y la decisión de protegerlos permitieron reservar todo el área del teatro libre adaptando para museo los espacios del palacio que lo alberga con una transición en forma de restos del frente escénico entre los vestigios exteriores y el museo en sí.

La integración en la oferta cultural es percibida como óptima, la presencia de la ruta, favorecida por la reciente inauguración del Teatro como elemento más espectacular ayuda a ello. En cuanto a la integración en el entorno urbano vemos también diferencias entre enclaves. Mientras que el Puerto y las Termas se integran discretamente en los bloques de viviendas bajo los que se encuentran, el Foro destaca con su espectacular y muy polémica cubierta en medio de la Plaza de la Seo provocando no poco rechazo en amplios sectores. El Teatro mezcla los dos extremos: por un lado el edificio del museo se inserta discretamente en el antiguo palacio que lo alberga cuya fachada del XIX responde a una tipología común del entorno. Pero por la parte trasera la espectacular cubierta de policarbonato de 20 metros de altura impacta junto a los impresionantes vestigios de la cavea. No obstante esta cubierta es percibida muy positivamente entre la ciudadanía. La señalización por último resulta buena, más floja la del Puerto, con un grafismo de “imagen de marca” que ayuda a su localización.

Pasamos ahora al **Principio de la no manipulación de contenidos en favor de intereses sectarios o partidistas**. A partir del volumen de información manejada podemos afirmar que el esfuerzo mediador realizado por los profesionales en cada yacimiento, llevado a cabo con gran rigor, seriedad y medios no parece dejar lugar a dudas a su vocación científica y de servicio a la comunidad que no ha lugar a tergiversaciones ni manipulaciones de este tipo.

Llegamos al décimo y último principio enunciado, **el Principio de unidad estética** en la imagen de comunicación donde sin excepciones hemos observado que se cumple en todos los yacimientos estudiados. La cartelería, los folletos, la panelería, los elementos museográficos, la señalización exterior, todo lleva la imagen de cada yacimiento dando unidad estética a cada conjunto.

Es indudable que la musealización de los yacimientos seleccionados en este estudio son intervenciones bien valoradas y bien percibidas por el público. Sin embargo no todas las intervenciones son igualmente exitosas ni igualmente valoradas. Hay una serie de criterios discriminantes que influyen tanto positiva como negativamente en una intervención de musealización arqueológica y cuya manipulación va a determinar el éxito o fracaso de la misma:

Discriminantes clásicos	Discriminantes modernos
Monumentalidad	Espectacularidad de los recursos
Significación histórica	Grado de identidad y comprensividad
Potencia patrimonial endo-arqueológica	Potencia patrimonial exo-arqueológica

Los discriminantes clásicos, podríamos denominarlos también intrínsecos, los resumimos en tres:

La **monumentalidad** del vestigio, literalmente entendida como la envergadura física y la capacidad evocadora de los vestigios. La **significación histórica** o importancia de los restos en el marco del período histórico en el que se inscriben y la importancia del propio período en sí. Por último la **potencia patrimonial endo-arqueológica** o importancia de los hallazgos en el marco arqueológico del que forman parte.

Los discriminantes modernos, o extrínsecos, podemos dividirlos también en tres: La **espectacularidad de los recursos** museográficos, y de medios en general, tiene que ver con la impactante y efectiva “puesta en escena” del equipamiento, es decir, en la potencia de su aparato interpretativo. El **grado de identidad y comprensividad** alude a la capacidad de los vestigios y de su interpretación para provocar en el visitante comprensión y sentimiento de identidad hacia ellos y la época que representan. Por último la **potencia patrimonial exo-arqueológica** se refiere al grado de relevancia de los vestigios dentro de la oferta de restos arqueológicos existente.

A pesar del aparente éxito de la Ruta de Caesaraugusta, la Casa de Hippolytus, la Crypta Balbi y la Domus des Bouquets, y sobre la base de estos discriminantes, demos una

vuelta de tuerca más al análisis realizado sobre cada uno de estos yacimientos. De otro modo este estudio quedaría incompleto sin abordar cuestiones que indudablemente se plantean a la luz de dichos análisis, algunas de las cuales ya hemos ido contestando. Cuestiones como ¿qué se aporta en cada uno de los enclaves estudiados?, ¿qué yacimientos funcionan mejor y cuáles peor?, ¿qué aspectos son mejores y cuáles peores?, ¿qué públicos captan?, ¿qué estrategias?, ¿qué recursos museográficos?

A continuación vamos a aplicar este modelo de análisis a los cuatro yacimientos estudiados y trataremos de contestar a las preguntas planteadas.

Comencemos con la **Ruta de Caesaraugusta**:

<b>Discriminantes clásicos</b>	<b>Discriminantes modernos</b>
<b>Monumentalidad</b> Teatro-alta, Foro-media, Termas y Puerto-baja	<b>Espectacularidad de los recursos</b> Teatro-alta, Foro-alta, Termas y Puerto-media-baja
<b>Significación histórica</b> alta para el enclave de Caesaraugusta y su ruta	<b>Grado de identidad y comprensividad</b> alta para la Ruta en sí
<b>Potencia patrimonial endo-arqueológica</b> Teatro-alta, Foro-alta, Termas y Puerto-media-baja	<b>Potencia patrimonial exo-arqueológica</b> Teatro-alta, Foro-media, Termas y Puerto-baja

En el apartado de las realizaciones o **éxitos** podemos enumerar no pocos. Se ha conseguido una gran cohesión de la Ruta y de su discurso. Se ha realizado asimismo una buena integración física-arquitectónica y cultural de los enclaves elevándolos al estatus de landmarks o monumentos-faro de la ciudad (principalmente el Teatro). Por último se ha hecho un evidente esfuerzo de mediación al adaptar el discurso al visitante medio, interpretando y traduciendo los contenidos científicos de una manera clara.

En el apartado de lagunas o **fracasos** podemos observar que a pesar de la elaboración de recursos y mensajes y de la modernidad de algunos de ellos (especialmente en el Teatro) éstos son utilizados débil y superficialmente (especialmente en el Teatro y Foro), de hecho la interactividad y participación del visitante siguen siendo muy limitadas dato que se pone en paralelo con la poca activación suscitada por los enclaves en general.

Podemos también subrayar la incapacidad por captar algunos segmentos de público actualmente subrepresentados (19-24, +65).

Como **aportaciones fundamentales** podemos subrayar la Ruta de Caesaraugusta en sí, su cohesión y la articulación de sus enclaves, con discurso unitario de ciudad romana pero respetando las especificidades de cada uno de sus componentes, algo previsto en el proyecto museológico cuya unidad es de destacar al contemplar la idea del yacimiento único llamado Caesaraugusta. Sobresale también la estética común en la museografía reflejo de la interesante labor de mediación e interpretación.

En cuanto a los **públicos** vemos que se captan bastante bien los diferentes segmentos de público aunque hay algunos subrepresentados (19-24 años, +65 años y los de la Comunidad Autónoma, realmente anecdóticos).

En lo referente a los **recursos museográficos** podemos ver la existencia generalizada de recursos específicos para públicos discapacitados, la atención a públicos foráneos con la traducción de algunos contenidos a dos lenguas extranjeras, y el protagonismo de los audiovisuales, recurso fundamental de la Ruta. En el Teatro se consigue dejar a los restos “hablar” por sí mismos puesto que el aparato museográfico se concentra en el interior. En este enclave más específicamente, pero de manera generalizada en toda la Ruta, se aprecia la utilización de imágenes sobre textos (éstos están cuidados, “traducidos-interpretados”, y organizados por niveles de profundización). Retomamos lo dicho en el apartado de lagunas y es que a pesar de la elaboración de recursos y mensajes éstos son utilizados débil y superficialmente siendo su carga de interactividad muy limitada dato que se pone en paralelo con la poca activación suscitada por la musealización de los enclaves. Y esto vemos que es aplicable al resto de los yacimientos estudiados

Seguimos con la **Casa de Hippolytus**:

Discriminantes clásicos	Discriminantes modernos
Monumentalidad media-baja	Espectacularidad de los recursos media-baja
Significación histórica media (pocos ejemplos de <i>collegia</i> en el Mediterráneo)	Grado de identidad y comprensividad media-baja

<b>Potencia patrimonial endo-arqueológica</b> media	<b>Potencia patrimonial exo-arqueológica</b> baja
--	--

En el apartado de **éxitos** vemos de nuevo un esfuerzo por adaptar el discurso al visitante medio, por interpretar y traducir los contenidos científicos de manera clara. Para ello se ha recurrido a la utilización pionera de recursos en 3D y a la puesta en marcha de una gran variedad de programas públicos con buena respuesta y asistencia. La integración física-arquitectónica resulta discreta y adaptada a los vestigios y al entorno.

En cuanto a los **fracasos** apreciamos poca integración cultural en la ciudad con escasa presencia de visitantes foráneos y de los propios alcalaínos que coincide además con una escasa diversificación de los medios de difusión. Algunos recursos museográficos (vitrinas) están francamente obsoletos. Por otro lado existe poca conexión del Collegium con la ciudad romana de Complutum (hoy en día amortiguada con la apertura del Conjunto Monumental de El Foro). Por último sigue habiendo una señalización deficiente.

Si nos centramos en las **aportaciones fundamentales** observamos una clara unidad del proyecto museológico, una estética común de la museografía y la utilización pionera de recursos con presencia de 3D que en su día resultaron innovadores.

Los **públicos** del enclave tienen perfiles marcados observándose segmentos de público sobrerrepresentados (-15) lo que en sí no significa nada ya que es un público cautivo (estudiantes de primaria y secundaria que hacen de la visita parte de su currículum educativo) de manera que hiciera lo que hiciese el yacimiento, siempre estarían ahí. Se aprecia poca presencia de visitantes foráneos y de los propios alcalaínos con abrumadora mayoría de los de la Comunidad Autónoma.

Como hemos comentado los **recursos museográficos** presentan una unidad estética y fueron pioneros en la utilización de 3D con algunos de ellos (vitrinas) obsoletos. En la última remodelación de la museografía se han traducido los contenidos al inglés y se han adaptado también a los públicos más jóvenes.

### **Crypta Balbi:**

Discriminantes clásicos	Discriminantes modernos
Monumentalidad media	Espectacularidad de los recursos media-alta
Significación histórica media-alta	Grado de identidad y comprensividad media-baja
Potencia patrimonial endo-arqueológica media	Potencia patrimonial exo-arqueológica baja

En la balanza de **éxitos** apreciamos, como en los yacimientos precedentes, un esfuerzo por adaptar el discurso al visitante medio, por interpretar y traducir los variados contenidos científicos con una cuidada gradación en la profundización de los mensajes y el la utilización de, al menos, una lengua extranjera. Especial mención resulta el tratamiento diacrónico de la parcela, haciendo un recorrido en la evolución histórica del barrio. La reconstrucción conceptual de volúmenes del pórtico resulta un gran acierto. Por último destacamos la integración física-arquitectónica discreta del palacio en el que se inscribe la exposición.

En la balanza de los **fracasos** podemos, de nuevo, observar que la interactividad y participación del visitante siguen siendo limitadas. Como mayores carencias destacan la nula musealización del subsuelo arqueológico y la ausencia de programas públicos salvo las visitas guiadas.

En el campo de las **aportaciones fundamentales** la particular labor de interpretación y traducción de los densos contenidos científicos en gradación de profundidad. Asimismo destaca el discurso diacrónico de la porción urbana y la puesta en red con los museos municipales.

Los **públicos** se encuentran equitativamente representados, más en el segmento de edad, menos por el de residencia: el 80% está repartido a partes iguales entre los habitantes de Roma, los de Italia y los de la UE, el 10% del resto de Europa encontrándonos con una falta de visitantes provenientes de la región del Lazio.

Los **recursos museográficos** destacan por su unicidad gráfica y estética con inteligente combinación de textos, piezas e ilustraciones. La reconstrucción conceptual del pórtico resulta uno de los mayores atractivos. No obstante el área de interactividad queda

algo escasa aunque es de apreciar la presencia de elementos que favorezcan la participación activa del público en su visita.

### Domus des Bouquets:

Discriminantes clásicos	Discriminantes modernos
Monumentalidad media	Espectacularidad de los recursos alta
Significación histórica media	Grado de identidad y comprensividad alta
Potencia patrimonial endo-arqueológica media	Potencia patrimonial exo-arqueológica media-alta

Entre los **éxitos** contamos con la integración arquitectónica y estética remarcable de la cubierta que eleva al equipamiento a nivel de monumento de referencia en la ciudad (landmark urbano). Al igual que en el resto de los yacimientos estudiados se aprecia un esfuerzo por adaptar el discurso al visitante medio, por interpretar y traducir los contenidos científicos. Todo ello redundando en una valoración ciudadana muy alta, por encima del resto de yacimientos.

Entre los **fracasos** percibimos unas condiciones de conservación deficientes (vibraciones en vitrinas, sol directo sobre pinturas), una señalización del enclave insuficiente y los contenidos sólo en francés.

Las **aportaciones fundamentales** giran en torno a la integración del discurso particular de los vestigios en un discurso general de la cultura de referencia, la intervención potente que lo convierte en landmark y una gestión mixta público-privada no presente en el resto de yacimientos estudiados.

Los **públicos** más representados son los de 40-64 y los menos, y que habría que potenciar, los de 18-24. El visitante mayoritario proviene del resto del país de un modo abrumador siendo el público local y el europeo realmente minoritarios (los habitantes de la ciudad valoran mucho el equipamiento ¡pero no lo visitan!).



Los **recursos museográficos** sin ser en sí espectaculares ni innovadores, son efectivos y muy bien valorados, y están apoyados por una puesta en escena de gran impacto.

Este último modelo análisis de yacimientos realizado en base a los discriminantes expuestos podría parecer a simple vista rápido o superficial, si no hubiera detrás el exhaustivo análisis de museografía y audiencias del que ha sido objeto cada yacimiento. Nos parecía pertinente exponerlo y desarrollarlo a estas alturas del estudio como colofón necesario del trabajo realizado.

Sin menguar la importancia de los logros, diversos y variados, que suponen avances importantes en mediación cultural, debemos subrayar sin embargo las lagunas. Éstas giran en general en torno a la escasez de nuevas tecnologías aplicadas a la musealización (de ahí que no se les haya concedido mucho espacio de análisis en el presente trabajo) y la ausencia de mayor interactividad y participación del visitante. Estos factores dan un perfil de visita mayormente pasivo dato que viene complementado con la poca activación suscitada por la visita. Como consecuencia nos encontramos con una superficialidad de conocimientos y una sensibilidad patrimonial débil, poco interiorizada, más social que interna, que nos deja una huella de visita a los yacimientos débil.

### **11.5. Autocrítica y limitaciones del trabajo**

Si bien podemos afirmar que el conjunto de la herramienta utilizada permite la validación del decálogo de buenas prácticas propuesto no podemos dejar de señalar los límites de la misma evidenciados en algunas de las tareas:

Comenzamos por ejemplo con el *Cuestionario de Integración en la Ciudad*. Esta tarea se diseñó expresamente con preguntas abiertas de manera que se pudiera aprovechar al máximo la riqueza cualitativa de las respuestas. Sin embargo, a la vista de los resultados, vemos que éstas han sido en general muy escuetas, pobres, surgiendo la duda de si en

ciertas preguntas, como por ejemplo la referente a los criterios sobre qué yacimientos deben ser preservados, o la relativa a ordenación urbana, no hubiera sido más adecuado ofrecer opciones cerradas a elegir; de esa manera nos hubiéramos asegurado una mayor comprensión de la tarea y por ende un buen número de respuestas. Asimismo el lenguaje utilizado en alguna de ellas podría haber sido algo más llano. No obstante, estas posibles deficiencias no se hicieron patentes, o no fuimos capaces de darnos cuenta, en el estudio piloto previo realizado.

Seguimos con el *Cuestionario de Percepción del Impacto Económico*. Obviamente con esta tarea no se pretendía averiguar el impacto económico real de la apertura de los yacimientos sobre la ciudad, para ello hubiéramos tenido que hacer un estudio en detalle de los flujos económicos de los últimos años en cada una de las ciudades que resultaba inviable dada la naturaleza, circunstancias y condicionantes temporales y técnicos de este estudio; se pretendió, ni más ni menos, analizar la percepción subjetiva de los afectados. Hay pues una limitación importante de partida asumida desde el principio. Quizás sí hubiera sido interesante plantear opciones cerradas a alguna de las preguntas, especialmente las tres últimas, aunque no lo creemos realmente necesario ya que esta tarea se realizó en modo entrevista en el transcurso de la cual se ofrecieron dichas opciones a los entrevistados. De hecho es una de las tareas con mayor riqueza de información dentro de las pertenecientes a la modalidad de cuestionario abierto.

*Adquisición de conocimientos.* La medición del aprendizaje supone la entrada en juego de unos parámetros muy complejos que no estábamos en la medida de asumir en el presente estudio. Aunque fuera de manera algo superficial sí considerábamos que este objetivo debía figurar en el estudio aún a sabiendas de que iba a quedar incompleto.

*Observación del visitante.* Esta tarea requería de una movilización de personal y de tiempo tales que sólo ha sido posible llevarla a cabo sobre un estudio de caso (si bien es verdad que sobre los cuatro enclaves de Caesaraugusta). La complejidad también estribaba en la necesaria preparación del personal que, aunque se realizó, evidenció carencias en los tiempos tomados, especialmente en los de desplazamiento que no se tuvieron en cuenta en varios de los casos.

*Escala de valoración.* Quizás en esta tarea el diseño de la misma haya provocado un funcionamiento irregular que ha redundado en una lectura algo superficial de la misma.

## 11.6. Consideraciones finales

No queremos terminar sin retomar la idea de ecología urbana y ver si esta herramienta ha conseguido calibrar y detectar algunos de sus múltiples matices. Teniendo en cuenta la diferente capacidad de influencia que cada yacimiento ha podido tener sobre la ciudad en la que se inscribe, podemos avanzar unas matizaciones a las tendencias que hemos tratado en los capítulos anteriores. ¿En qué medida la presencia de los yacimientos ha podido cambiar la imagen de la ciudad de la que son parte?, ¿En qué medida su presencia ha contribuido a que el sentimiento ecológico urbano de ciudadanos y visitantes sea más sólido?. Qué duda cabe que, a pesar de las limitaciones mostradas en los párrafos precedentes, la herramienta propuesta consigue darnos respuestas. Parámetros tan significativos y fundamentales para la formación de una sensibilidad ecológica urbana y patrimonial como la legibilidad de los vestigios dentro del entramado urbano, el grado de identidad hacia ellos y el período que representan, la sensibilización hacia la conservación y difusión patrimonial o el impacto afectivo que suscitan han podido ser medidos, calibrados y contextualizados con esta herramienta.

Zaragoza, una ciudad tremendamente agredida en su estructura urbana y estética por años de desarrollismo e insensibilidad patrimonial, anodina urbanísticamente, ha conseguido, gracias en buena parte a la Ruta de Caesaraugusta, que los ciudadanos tomen conciencia de la importancia de su pasado y de cómo éste ha permitido innovar y regenerar porciones importantes del centro histórico. La historia, a través de los vestigios que de ella quedan, ha tomado protagonismo ante la aprobación de la ciudadanía cuyo sentimiento identitario y sentido ecológico se ha reforzado con la presencia de los enclaves de la Ruta, ¿Cómo, si no, podríamos explicar que la presencia del Teatro Romano recuperado haya desplazado a la archiconocida Basílica de El Pilar en el universo memorial de los zaragozanos?.

Lo mismo ocurre en el caso de Perigüeux. Una ciudad con no pocos restos romanos visibles desde hace siglos ha tenido que esperar a la inauguración de la Domus des

Bouquets para tomar conciencia de uno de sus períodos más prósperos y esbozar un recorrido patrimonial romano; domus cuyos restos y puesta en valor por uno de sus “nativos”, el arquitecto Jean Nouvel, han significado la recuperación en gran medida de un “orgullo identitario” vehiculado por el pasado romano y la recuperación de una porción urbana periférica que ahora es considerada parte de la ciudad, patrimonio cultural y natural (la Domus, la Tour Vésone, y el anfiteatro se inscriben en un bello parque cercano al río) disfrutable ahora por todos. Al igual que el Teatro de Caesaraugusta, el pasado romano y sus vestigios “adelantan” en consideración a la mismísima (y bellísima) Catedral románica.

**Podemos afirmar, como uno de los logros de este trabajo, que ha sido la primera vez, en nuestro país y en Europa, que se ha medido el impacto cultural de los yacimientos arqueológicos urbanos adaptando específicamente una serie de tareas que han sido aplicadas conjuntamente a esta problemática y por igual sobre numerosos yacimientos arqueológicos urbanos europeos.**

Sin embargo la herramienta ha evidenciado igualmente que, como decíamos al inicio de este trabajo, queda mucho por hacer en el terreno de la sensibilización en ecología urbana. El aparentemente sólido sentimiento de identidad y conservación del patrimonio urbano se nos muestra en el estudio de audiencias más superficial de lo que nos gustaría y no resiste los embates de argumentos en su contra cuando éstos están bien estructurados. Por ello no hay que olvidar que la huella que deja la visita a los yacimientos en los visitantes, que es lo que finalmente va a decidir la solidez de esos sentimientos favorables a la conservación e identidad hacia el patrimonio, viene condicionada por tres factores: el peso de la intendencia desplegada en torno al yacimiento (instalaciones), el peso y calidad de la experiencia museal, y el peso de la musealización; musealización como proceso integrador, un proceso con unos peligros inherentes que es conveniente tener en cuenta: es un proceso demasiado abierto al participar en él diversas disciplinas y profesionales, demasiado inconcreto en cuanto a los recursos y demasiado expuesto a su comercialización, tanto mercantil como política. En este sentido hemos asistido a una evolución del fenómeno de la musealización de yacimientos arqueológicos. Se pasó de un primer modelo donde existía una evidente desconfianza hacia las soluciones arquitectónicas por parte de los

arqueólogos, a un modelo “mercantilizado” donde los intereses comerciales y políticos ensombrecen los propios de la disciplina. Y es en este último modelo donde, si nos descuidamos, los públicos y el propio impacto cultural pueden ser una excusa providencial para justificar cualquier actuación, buena o mala.

En este sentido no tenemos más remedio que volver los ojos hacia el papel jugado y por jugar de las autoridades locales y su importancia e implicación en los proyectos de musealización arqueológica urbana. Las administraciones tienen la obligación de proteger y promover el papel del patrimonio arqueológico en las ciudades. Para ello hay que impulsar instrumentos de gestión y de planificación como las Cartas Arqueológicas y favorecer la presencia de arqueólogos en los proyectos de planificación urbana asumiendo un papel protagonista en la protección, gestión y puesta en valor del patrimonio arqueológico. Un papel no menos protagonista debe darse también a la figura del “mediador cultural”, concepto asentado en faíses francófonos y anglosajones pero aún bastante desconocido en nuestro país. No hablamos solamente de los profesionales de cara al público que se encargan de difundir el saber científico (guías, dinamizadores de programas públicos, etc), sino de los profesionales encargados de traducir e interpretar los conocimientos científicos que aquéllos utilizan, darles forma sobre recursos museográficos, planificando la museología y la museografía con el objetivo de crear un equipamiento cultural con todo el rigor y todas las exigencias interpretativas necesarias.

Por todos estos motivos no hay que perder nunca los referentes sobre los que debería basarse toda intervención: la conservación de los vestigios arqueológicos con su función histórica, social y cultural destinada al disfrute del público, de la ciudadanía, asegurando finalmente su dinamización sostenible.

Musealización e Impacto Cultural en las ciudades actuales de sus vestigios arqueológicos antiguos: un estudio europeo. Tesis doctoral Jorge Ruiz Jiménez



## **BIBLIOGRAFÍA**

## Bibliografía

ABAD CASAL, L., 2007. Parques arqueológicos y musealización de yacimientos, en *Adistancia*. Alicante.

AGUAROD, C., 2000. Zaragoza y la recuperación de la antigua Caesaraugusta: el foro, el puerto fluvial, las termas públicas, el teatro y las murallas, en *Primer Congreso Internacional de Musealización de los Yacimientos Arqueológicos. Ciudad, Arqueología y Desarrollo*, Alcalá de Henares, pp165-174.

AGUAROD, C. & ERICE, R., 2003. El puerto de Caesaraugusta, en *IV Jornadas de Arqueología Subacuática. Puertos Fluviales antiguos: ciudad, desarrollo e infraestructuras*. Generalitat de Valencia. pp.143 – 155.

AGUAROD, C. & ERICE, R., 2003b. Museo del Teatro de Caesaraugusta: proyecto de museo de sitio, en *II Congrès Internacional sobre Museització de Jaciments Arqueològics, 2002*. Museu d'Història de la Ciutat de Barcelona, Ajuntament de Barcelona. Barcelona.

AGUAROD, C. & MOSTALAC, A., 1996. Criterios museológicos y museográficos, en Aguarod, C (coord.) *Foro de Caesaraugusta. Programa didáctico. Libro del profesor*. Ayuntamiento de Zaragoza, Zaragoza.

ALCALDE, G., RUEDA, J.M., 2004. *L'ús del Museu d'Art de Girona. Anàlisi de la utilització del centre en el període 2002-2003*. Treballs de Patrimoni Cultural. Institut del Patrimoni Cultural de la Universitat de Girona.

ALDRIDGE, D., 1975. *Guide to Countryside Interpretation, Part I: Principles of Countryside Interpretation and Interpretative Planning*. HMSO for Countryside Commission and Countryside Commission for Scotland.

ALLARD, M., BOUCHER, S., FOREST, L., 1994. «The museum and the school». *The McGill Journal of Education*, vol. 29 , n° 2, Spring, p. 197-212

ALLARD, M., LAROUCHE, M.-C., LEFEBVRE, B., MEUNIER, A. & VADEBONCOEUR, G., 1995. «La visite au musée», *Réseau*, volume 27, n° 4, décembre 1995-janvier 1996, p.14-19.

ALLARD, M. & LAROUCHE, M.C. 1998. «Experimental Modeling of Museum Education in a Context of Cultural Diversity», ICOM/CECA Conference 1998, *International Council of Museums, Committee of Education and Cultural Action, Interpreting natural and cultural diversity*, Monday 12 october to Wednesday 14 october 1998, Melbourne Convention Centre, Melbourne, Australia, 17 p



ALMAGRO GORBEA, M., 1993. Problemática del Parque arqueológico. Estudio aplicado a Segóbriga, en *Seminario de Parques arqueológicos*, Ministerio de Cultura, Madrid.

ALONSO, L., GARCÍA, I., 2010. *Diseño de exposiciones: Concepto, instalación y montaje*. Madrid.

ALTAMIRANO, CRESPO, LANDER, ZUNINO, 1997, Modalidades de apropiación del patrimonio: el museo y su público en *VII jornadas de Teoría e Historia de las Artes, Arte y recepción*, CAIA.

ANDERSON, G. (ed).2004. *Reinventing the museum*. New York-Plymouth.USA, UK. Altamira press.

ANGLADA, R., JIMÉNEZ, A. et al., 2003. Carta de Riesgo de Carmona, en *CAREL*, año 1, nº1.

ANTINUCCI, F., 2004. *Comunicare nel museo*. Roma-Bari. Ed. Laterza

APPEAR RESEARCH GROUP, 2006. *Guide pour la musealisation de sites archaeologiques urbains*. [www.in-situ.be](http://www.in-situ.be).

ARCE, J., 1979. *Caesaraugusta, ciudad romana*. Zaragoza.

ASENSIO, M., POL, E. & GARCÍA, A., 1991. El ambiente expositivo: un análisis de los problemas ambientales en museos y exposiciones temporales, en De Castro, R. *Psicología ambiental : Intervención y evaluación del entorno*, Sevilla.

ASENSIO M., GARCÍA A. & POL E., 1993a. Evaluación cognitiva de la exposición "Los Bronces Romanos en España": dimensiones ambientales, comunicativas y comprensivas. *Boletín de ANABAD*, 43, 3-4, pp. 215-255.

ASENSIO M., GARCÍA A. & POL E., 1993b. La exposición "El Mundo Micénico" y sus visitantes, *Boletín del Museo Arqueológico Nacional*, 11, pp. 117-129.

ASENSIO, M. & POL, E., 1996a. Cuando la mente va al museo: un enfoque cognitivo-receptivo de los estudios de público. En: *IX Jornadas Estatales DEAC-Museos: La exposición*. Jaén: Diputación Provincial, pp. 83-133.

ASENSIO, M. & POL, E., 1996b. ¿Siguen siendo los Dioramas una alternativa efectiva de montaje? *Revista de Museología*. 8, pp.11-20.

ASENSIO, M. & POL, E., 1997a. Objetos por el amor inanimados: de la contemplación al entendimiento. *AMBAR. Revista de la Asociación de Amigos del Museo de Bellas Artes de Vitoria*, 6, pp. 26-41.

ASENSIO, M. & POL, E., 1997b. La polémica sobre el recorrido fijo o variable: una reflexión desde los estudios de público. *Proserpina*, 12, pp. 57-88.

ASENSIO, M., POL, E. & SIMÓN, C., 1997. Museos y necesidades especiales de sus visitantes. En: *Un museo para todos*. La Laguna: SIMPROMI, pp.222-266.

ASENSIO, M. & POL, E., 1998. La comprensión de los contenidos del museo *IBER*, *Revista de Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 15, pp. 15-30.

ASENSIO, M., POL, E. & SÁNCHEZ, E., 1998. *Aprendizaje del Arte*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.

ASENSIO, M., POL, E., CALDERA, P. & ALTIERI, J., 1999. Los Programas Públicos como proceso de evaluación de problemas y diseño de soluciones. *Revista de Museología*, 16, pp. 79-83.

ASENSIO, M., 2000. Estudios de Público y Evaluación de Exposiciones como metodología de la planificación museológica: el caso del Museu Marítim de Barcelona. *Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España (APME)*, 5, pp. 73-104.

ASENSIO, M., 2001a. El marco teórico del aprendizaje informal. *IBER Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 27, pp. 17-40.

ASENSIO M., 2001b. Los Programas de Aprendizaje Informal o de cómo la guinda puede cambiar por completo el pastel. En: FULLEA F. & RIBAO D. (eds), *Internet como recurso didáctico del entorno. Investiga tu entorno y expónlo*. Madrid: El Corte Inglés, pp. 97-122.

ASENSIO, M., POL, E. & GOMIS, M., 2001a. Estudios de Público, Evaluación de Exposiciones y Programas y diseño de Áreas Expositivas en el Museu Marítim. *Drassana*, 9, pp. 18-31.

ASENSIO, M., POL, E. & GOMIS, M., 2001b. *Planificación en Museología: el caso del Museu Marítim*. Barcelona: Museu Marítim.

ASENSIO, M. & POL E., 2001. *Evaluación de exposiciones. Materiales del Módulo 6 Master en Museografía Didáctica*. Barcelona: Universidad de Barcelona, (versión digital).

ASENSIO, M. & POL, E., 2002a. ¿Para qué sirven hoy los estudios de Público en museos? *Revista de Museología*, 24-25, pp. 11-20.

ASENSIO, M. & POL, E. (eds), 2002b. *Nuevos Escenarios en Educación. Aprendizaje informal sobre el patrimonio, los museos y la ciudad*. Buenos Aires : Aique.

ASENSIO, M. & POL, E., 2003a. Los cambios recientes en la consideración de los estudios de público: la evaluación del Museu d'Història de la Ciutat de Barcelona. En *II Congreso*

*Internacional sobre Musealización de Yacimientos Arqueológicos: nuevos conceptos y estrategias de gestión y comunicación*, Barcelona: Museu d'Història de la Ciutat, pp. 310-322.

ASENSIO, M. & POL, E., 2003b. Educar a través del Patrimonio: Cancho Roano, el edificio más antiguo de la península, *Aula*, 126, pp. 12-15.

ASENSIO, M. & POL, E., 2003c, Aprender en el museo. *IBER Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 36, pp. 62-77.

ASENSIO, M. & POL, E., 2004. *Proyecto del Museo Nacional de la Salud*. Madrid: Ministerio de Sanidad.

ASENSIO, M. & POL, E., 2005. Evaluación de exposiciones. En: Joan Santacana & Nuria Serrat (Eds) *Museografía Didáctica*. Barcelona: Ariel, pp.527-633.

ASENSIO, M., RUIZ-JIMÉNEZ, J., ASENJO, E. & POL, E. 2005. El impacto de los yacimientos arqueológicos urbanos: un viaje de ida y vuelta. *En: Actas de Urban Pasts and Urban Futures: bringing urban archaeology to life enhancing urban archaeological remains*. Bruselas: Comité Europeo de las Regiones.

ASENSIO, M., COLOMER, L., DIAZ, P., FOHN, M., HACHIMI, T., HUPET, P., LEFERT, S., LEON, C., LEOTARD, J.M., LUXEN, J.L., LE BOUETE, S, NICOLAU, A, MARTINET, F., MILES, D., PALL, L., RUIZ-JIMENEZ, J., SANZ, N., SARKADI, E., TELLER, J., TINANT, M, ZIDDA, G., ZWETKOFF, C., WARNOTTE, A, & WILSON, V., 2006. *The APPEAR Method: A practical guide for the management of enhancement projects on urban archaeological sites*. European Commission. Research Report nº1 30.

ASENSIO, M, POL, E., 2006. *Diseñando fractales o de cómo se debería planificar un Museo de Ciencia*, Conferencia de apertura del año académico en la Academia de Ciencias de Málaga, Málaga.

ASENSIO, M., MORTARI, M., 2006. Herramientas de evaluación de calidad de la oferta cultural. Documento del proyecto PICTURE.

ASENSIO, M., POL, E., 2008. Conversaciones sobre el aprendizaje informal en museos y el patrimonio. En *Turismo, Patrimonio y Educación, Los museos como laboratorios de conocimientos y emociones*, Heredina Fernández Betancort (ed).

ASENSIO, M., 2008. El turismo cultural: la planificación de la visita y los centros de visitantes. *Revista Amigos de los Museos*, 26, 22-23.

ASENSIO, M. & ASENJO, E. (Eds) 2010. *Lazos de Luz Azul: Museos y Tecnologías 1,2 y 3.0*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

ASENSIO, M., IBÁÑEZ, A. & GRUPO 'Lazos de Luz Azul', 2010. Territorio Digital: el estudio "Lazos de Luz Azul" como valoración del uso de las tecnologías en Museos y Espacios de Presentación del Patrimonio. *Museo. Revista de la Asociación Profesional de Museólogos Españoles (APME)*. 15.

ASENSIO, M. & POL, E. 2010 From Museums of Identity to Museums of Mentalities: theoretical basis for history museums. / De los Museos de Identidad a los Museos de Mentalidad: bases teóricas para los museos de historia. Paper presented to: *Understanding History and the Construction of Identities in a Global World: De-Nationalizing History Teaching?*. Navas del Marqués, Spain.

AUSTRALIA ICOMOS 1999. *The Burra Charter* (revised 1999), ver <http://www.icomos.org/australia/burra.html>

AUSTRALIAN HERITAGE COMMISSION, 1999. *Protecting Local Heritage Places. A guide for communities*. Australian Heritage Commission, Canberra

AAVV, 1991a, *Arqueología en Alcalá de Henares*, Taller Escuela de Arqueología y Rehabilitación (TEAR).

AAVV, 1991b. *Arqueología de Zaragoza: 100 imágenes representativas*. Catálogo de exposición. Ayuntamiento de Zaragoza.

AAVV, 1993a. *Huellas del pasado. Aspectos de Zaragoza a través del Patrimonio Municipal*. Catálogo de exposición. Ayuntamiento de Zaragoza.

AAVV, 1993b. A glossary for visitors studies. *Visitor Behavior*, Vol. III, nº 4, pp. 8-10.

AA.VV, 1995, *Architecture et vie privée. La domus des Bouquets, futur musée gallo-romain*. Musée du Périgord – Périgueux, 1r Juillet – 9 Octobre 1995.

AA.VV, 2000. Dossier. La Puerta de Córdoba en Carmona, Sevilla, PH. Boletín del Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico, 33: 94-171.

AAVV, 2003a, *La ciudad romana de Complutum*, guía arqueológica, Madrid.

AAVV, 2003b. *El teatro romano. La puesta en escena*. Catálogo de exposición. Ayuntamiento de Zaragoza.

AAVV, 2005, *Complutum, la ciudad de las ninfas*, catálogo de la exposición, Museo Arqueológico Nacional, Madrid.

AAVV. 2009. *Museo del Teatro de Romano de Cartagena*. Catálogo. Fundación Teatro Romano de Cartagena.

AZUAR, R., MICKLA, B., 2009. Museo Nacional de Arqueología subacuática (ARQVA). Actas 4º encuentro internacional Actualidad en Museografía. Madrid, 29, 30 de sept, 1 de oct de 2008. ICOM-España

BAEKELAND, F, 1994. Psychological aspects of art collecting, en Pearce (ed.), *Interpreting objects and collections*. London, New York, Routledge.

BALDI, P., 1991. La carta del riesgo del patrimonio cultural. *Cuadernos del instituto de Patrimonio Andaluz*, p. 8-14. Sevilla

BALIBREA, MONEO, RAMALLO y RUIZ,. 2006. El Teatro Romano de Cartagena: un proyecto multidisciplinar para un espacio urbano de interés histórico, en *IV Congreso internacional de Musealización de yacimientos arqueológicos*, Santiago de Compostela 2006.

BALLART, J., 1997. *El patrimonio histórico y arqueológico: valor y uso*, Barcelona, Ariel.

BALLART, J., 2007. *Manual de Museos*, Madrid.

BAQUÉ, C., CASAS, S., 2006. El yacimiento ibérico de Ullastret y su relación con el entorno, en Actas del *IV Congreso Internacional de Musealización de yacimientos arqueológicos*, Santiago de Compostela, 2006.

BARRIÈRE, C., 1996. Domus Pompéia. Fouilles de la villa des Bouquets à Périgueux. *Documents d'Archéologie et d'Histoire Périgourdines. Deuxième supplément*. Association pour le Développement de la Recherche Archéologique et Historique du Périgord.

BARRIO, J. & ALFAGEME, E., 2008. "Estrategias de conservación en villae romanas". En Fernández Ochoa, C., García Entero, V. y Gil Sendino, F. (eds.) *Actas de IV Coloquio Internacional de Arqueología: Las Villae tardorromanas en el Occidente del Imperio, Arquitectura y Función*. Gijón, 26, 27 y 28 de Octubre 2006., Edt. TREA, Gijón, 508-542.

BARRIO, J. (ed. Científico), 2006. *Innovación Tecnológica en Conservación y Restauración del Patrimonio*. Serie: Tecnología y Conservación de Patrimonio Arqueológico I. Universidad Autónoma de Madrid.

BECK, L & CABLE, T., 1998. *Interpretation for the 21<sup>st</sup> Century - Fifteen Guiding Principles for Interpretating nature and Culture*. Sagamore Publishing, Champagne, Illinois.

BEDATE, A., HERRERO, L.C. & SANZ, J.A., 2004. Economic valuation of the cultural heritage. *Journal of Cultural Heritage*, vol. 5, 1, 101-111.

BELARTE, C., HERNÁNDEZ, X., et al, 2002. Models d'interpretació del patrimoni arqueologic. Dos exemples d'intervenció recent: la Ciutadella Ibérica de Calafell i el Parc

Arqueològic Magí Inglada del Vendrell, 2002. En actas del *II Congreso Internacional de musealización de yacimientos arqueológicos*, Barcelona. 2002

BELTRÁN, J., 2001. Continuidad y cambio en la topografía urbana. Los testimonios arqueológicos del cuadrante nordeste de la ciudad, en *De Barcino a Barcinona (siglos I-VII). Los restos arqueológicos de la plaza del Rey de Barcelona* (BELTRÁN, J. Dir).

BELTRÁN, J., NICOLAU, A., 2000. La revalorización del patrimonio arqueológico de Barcelona: el Museo de Historia de la Ciudad, en actas del *I Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Alcalá de Henares, 2000.

BELTRÁN LLORIS, M., 1983. *Los orígenes de Zaragoza y la época de Augusto. Estado actual de los conocimientos*. Institución Fernádo el Católico. Zaragoza.

BELTRÁN LLORIS, M. y FATAS, G., 1998. *César Augusta, ciudad romana*. Zaragoza.

BELTRÁN LLORIS, M., PAZ, J. & LASHERAS, J.A, 1985. El teatro de Caesaraugusta. Estado actual de las excavaciones, *Boletín Museo de Zaragoza*, 4: 95-129.

BELTRÁN LLORIS, M., SÁNCHEZ NUVIALA, J., AGUAROD, C. y MOSTALAC, A., 1980. *Caesaraugusta I (Campaña 1975-1976)*. Excavaciones Arqueológicas en España, 108. Madrid.

BELTRÁN MARTÍNEZ, A., 1976. Caesaraugusta, *Symposium sobre ciudades augusteas*, Zaragoza. pp. 219-261.

BENDALA, M., 1995. Arqueología y ciudad: una ciencia para el presente, *Forum de arqueología* 1, Madrid.

BENDALA, M., 2000. *Tartesios, iberos y celtas. Pueblos, culturas y colonizadores de la Hispania antigua*, Madrid (3ª ed., 2004).

BENDALA, M., 2001. “Los conjuntos arqueológicos y sus contextos ante las exigencias de los nuevos tiempos”, en *Actas de los XI Cursos monográficos sobre el patrimonio histórico*, 5, Reinos, 237-253.

BENDALA, M., 2003. *La ciudad, ayer y hoy*. Discurso de entrada a la Real Academia de Doctores. Madrid.

BENDALA, M., 2007. “Mediterráneo”, *Historia de Europa*, Dir., M. Artola, Coord., Julio A. Pardos, Madrid, vol. I, pp. 97-178, Espasa Calpe.

BERMUDEZ, A., VIANNEY, J., GIRALT, A., 2004, *Intervención en el Patrimonio Cultural*, Madrid.

BIDWELL, P., 2002, Exhibición, Interpretación y Reconstrucción de la Muralla de Adriano, en *La gestión del patrimonio cultural*, Fundación del patrimonio hcº de Castilla-León.

BINKS, G., DYKE, J. & DAGNALL, P., 1988. *Visitors Welcome. A Manual on the presentation and interpretation of archaeological excavations*. English Heritage. London.

BLÁNQUEZ, J., 2000. Proyectos arqueológicos sobre la utilización social del patrimonio cultural del vino en *Actas del I Encuentro de Historiadores de la Vitivinicultura Española*. Coord. por Javier Maldonado Rosso, Alberto Ramos Santana.

BLÁNQUEZ, J. 1999. *Comentarios a una exposición arqueológica: "La Cultura Ibérica a través de la fotografía"*, *La cultura ibérica a través de la fotografía a principios de siglo* / coord. por Juan Blánquez Pérez, Lourdes Roldán Gómez, Vol. 2.

BOARDMAN, J., GRIFFIN, J., MURRAY, O., 1986. *The Oxford history of the classical world*, Oxford University Press.

BONNET C., PERINETTI R., 1986. *Aoste aux premiers temps chrétiens*, Musumeci Editeur, Aosta.

BOURDIEU, P., 1969. *L'amour de l'art: les musées d'art européens et leurs publics*, Paris.

BUSSAGLI, M., 2004. *Roma : Arte y Arquitectura*, edición en castellano de la primera edición en Udine 1999.

CAGEAO, V. Et alt., 2006. Los museos estatales y la musealización de yacimientos arqueológicos, en *IV Congreso de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*. Santiago de Compostela.

CALDERA, P., ASENSIO, M., POL, E., 2009. De los Museos de Identidad a los Museos de Mentalidad. Bases teóricas de la recuperación de la memoria de los Modernos Museos de Extremadura, artículo enmarcado en el proyecto "*Lazos de luz azul: Estándares de Calidad en la Utilización de la Tecnología para el Aprendizaje en Museos y Espacios de Presentación del Patrimonio*", dirigido por Mikel Asensio. *Museo. Revista de la Asociación Profesional de Museólogos Españoles (APME)*. 15.

CALDERA P., CANO M. E., BARRERA J. L., MOLANO M. J., SIERRA M., RODRIGUEZ A., GIJON J., ALTIERI J., POL E. & ASENSIO M., 1996. Deseo y realidad

de la exposición 'El Obelisco de Santa Eulalia': de los criterios de montaje al análisis de público. *En: Actas de las IX Jornadas de los DEACs*, Jaén: Diputación Provincial.

CAMPOS CARRASCO, J.M., 1996. *Arqueología en el conjunto histórico de Niebla (Huelva) : Carta del Riesgo*. Junta de Andalucía, Sevilla.

CAMPOS, M.K., PEÑALBA, M., 2009. Estrategias de mediación entre el público y el patrimonio. *En 15 Jornadas Estatales de Departamentos de Educación y Acción Cultural*. Museo de Belas Artes da Coruña, Oct 2008.

CARRERAS, C., 2000a. *Gestión del patrimonio arqueológico*. Barcelona, UOC.

CARRERAS, C., 2000b. *Patrimoni arqueològic y recursos culturals*, Barcelona, UOC.

CARRERAS, C., MUNILLA, G., 2001. *Gestió del patrimoni historic*, Barcelona. UOC.

CARRERAS, C., MUNILLA, G., 2004. *Interpretació ambiental y del patrimoni*, Barcelona, UOC.

CARRERAS, C., MUNILLA, G., 2005. *Patrimonio Digital*. Barcelona. UOC.

CARRERAS, C., 2009. *Evaluación TIC en el patrimonio cultural: metodologías y estudios de casos*. Barcelona. UOC.

CARRETERO, M. & ASENSIO, M. (Eds) 2004. *Psicología del Pensamiento*. Madrid: Alianza.

CARTA DE ENAME (Carta ICOMOS para la Interpretación y Presentación de Sitios de Patrimonio Cultural), ICOMOS, 2007.

CARTA DE VENECIA (Carta Internacional sobre la conservación y la restauración de monumentos y de conjuntos histórico-artísticos), 1964.

CASABONA, J.F., 1992. La excavación de Sepulcro 1-15, Zaragoza, *Arqueología Aragonesa* 1990. Diputación General de Aragón. pp.185-190.

CASABONA, J.F., 1994. La excavación de Sepulcro 1-15 (Zaragoza), *Arqueología Aragonesa* 1991. Diputación General de Aragón. pp.271-274.

CAU, M., ORFILA, M., et al, 2002. Pollentia: la musealización de un foro romano de provincias, en *actas del II Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Barcelona, 2002.



CEBRIÁN, R., 2002. Musealización y apertura del Parque arqueológico de Segóbriga, en *actas del II Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Barcelona, 2002.

CESCHI, F. 2000. *Note sul progetto di allestimento*, Baiani, S. & Ghilardi, M. (eds)

CHINCHILLA, IZQUIERDO & AZOR., 2006. *Criterios para la elaboración del Plan Museológico*, Ministerio de Cultura.

CHOAY, F., 1992. *L'allégorie du patrimoine*, Le Seuil, Paris

COLARDELLE, R., 2002. Conservation et mise en valeur. Saint Laurent et le groupe Episcopal de Grenoble, en *Actas del II Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Barcelona, 2002.

COLARDELLE, R., 2001. Authenticité et complexité du musée de site: un défi pour demain, en *Actas de la conferencia general del ICMAH*.

COLARDELLE, M., 1999, La presentation archéologique in situ: bilan et perspectives, *Patrimoine et architecture*, 6-7,

CONVENCIÓN DEL PATRIMONIO MUNDIAL, UNESCO, 1972

CONVENCIÓN DE 2003 PARA LA SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL, UNESCO.

COOBS, P. H., 1971, *La crisis mundial de la educación*.

COPELAND, T., 2004. Presenting archaeology to the public. Constructing insights on-site, en N. Merriman (ed. ) *Public Archaeology*. Routledge. Londres. pp. 132 – 144.

CORRALIZA, J. A., 1987. *La experiencia del ambiente*, Madrid.

COSSIO, S., ALONSO, I., RICO, J.C., 2009. *La exposición de obras de arte. Reflexiones de una historiadora, un artista y un arquitecto*. Madrid.

CRYPTA BALBI – FORI IMPERIALI. Archeologia urbana a Roma e interventi di restauro nell'anno del Grande Giubileo. Edizioni Kappa. Roma. pp. 37 – 41.

DAVALLON, J, 1986. *Claquemurer pour ainsi dire tout l'Univers: la mise en exposition* Centre Georges Pompidou, Paris.

DE LA TORRE, M. (ed.) 1997. *The Conservation of Archaeological Sites in the Mediterranean Region: An International Conference Organised by the Getty Institute and the J.P. Getty Museum, 6-12 May 1995*. The Getty Conservation Institute, Los Angeles.

DE VARINE, H., 2003. Éducation Patrimoniale, musée et développement territorial, en *VII Coloquio Galego de Museos: Construíndo a comunidade*. Santiago de Compostela 26-28 sept 2002.

DEAN, D, 1994. *Museum exhibition : Theory and practice*. London, New York, Routledge.

Délégation de Service Public. Contrat d’Affermage. Gestion et Développement du Musée gallo-romain de Vesunna. Juillet 2003.

DESVALLÉES, A., 1998. Glossaire des termes, en *Manuel de Muséographie*, VVAA, Biarritz.

Direction des Musées de France 1998. *Muséofiches*. Direction des Musées de France. Département de l’architecture, de la muséographie et des équipements. Paris.

DOERING, Z. D., 1999. *Strangers, guests or clients?*, Smithsonian Institution. Washington.

DUFRESNE, C. 1994. The museum in adult education: a psychological study of visitor reactions, *International Review of education*, 40, pp. 469-484, 1994.

DUFRESNE, C., 2000. Diversité culturelle, distance et apprentissage, en *seminario Diversité culturelle, distance et apprentissage*, ICOM-Canada

DUFRESNE, C., SAUVÉ, M, et al. 2000. Fonctionnement imaginaire, culture du visiteur et culture exposée par le musée, en *Diversité culturelle, distance et apprentissage*, ICOM-Canada.

DUMONT, E. & ASENSIO, M. (en prensa) From Blind dating to matchmaking: learning from tourist to manage the cultural offer. *The International Journal of WEB Based Communities (IJWBC)*. *Inderscience*. Special Issue.

DUMONT, E., ASENSIO, M. & MORTARI, M., 2010. Image construction and representation in tourism promotion and heritage management. In: P.Burns, C.Palmer & J.Lester (Eds) *Tourism and Visual Culture Vol.1: Theories and Concepts*. London: University of Brighton.

EDWARDS, R. 1976. Interpretation : what should it be ?, *Journal of Interpretation*, 1(1) : 5-9.

FALK, J.H. & DIERKING, L.D., 1992. *The Museum experience*. New York-Plymouth. USA, UK, Altamira press.

FALK, J.H. & DIERKING, L.D., 2000. *Learning from Museums. Visitor experiences and the making of Meaning*. New York-Plymouth. USA, UK, Altamira press.

FALK, J.H., DIERKING, L.D, FOUTZ, S., 2007. *In principle, in practice, Museums as Learning institutions*. New York-Plymouth. USA, UK, Altamira press.

FALK, J.H., HEIMLICH, J., FOUTZ, S., 2009. *Free-choice learning and the environment*. Plymouth-New York. UK, USA. Altamira press.

FEILDEN, B.M. & JOKILEHTO, J., 2003. *Manual para el manejo de los sitios del Patrimonio Cultural Mundial*. Roma: ICCROM.

FERNÁNDEZ, H. & ASENSIO, M., 1998. Concept mapping tool as a research tool: knowledge assesment in social science domain. *The International Journal of Continuing Engeneering Education and Life-Long Learning*, 8, pp. 109-123.

FERNÁNDEZ H. & ASENSIO M., 2000. El cambio conceptual de los contenidos de historia local en contextos de aprendizaje formal e informal. *Tarbiya (Revista del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad Autónoma de Madrid)*, 26, pp. 83-115.

FERNÁNDEZ, H., KOMMERS, P.A.M. & ASENSIO, M. 2004. Conceptual representation for in-depth learning. En P.A.M. Kommers *Cognitive Support for Learning: Imaginiting the unknown*. Amsterdam: IOS Inc, pp: 234-267.

FERNÁNDEZ, H. & ASENSIO, M (en prensa) e-Heritage and e-Museum: technological resource for tourism planning. *The International Journal of WEB Based Communities (IJWBC)*. *Inderscience*. Special Issue.

FERNÁNDEZ GALIANO, D., 1985, *Complutum. I Excavaciones*, (Excavaciones arqueológicas en España, Ministerio de Cultura), Madrid.

FERNÁNDEZ GALIANO, D., PUCHE, I., 2004. Musealización del yacimiento arqueológico de Carranque, en *Actas del III Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Zaragoza 2004.

FERNÁNDEZ OCHOA, C., 2001. *Termas romanas en el occidente del Imperio*, Gijón, (ed. con V. García-Entero).

FERNÁNDEZ OCHOA, C., 2008. *Las villae tardorromanas en el occidente del Imperio*, Gijón , (ed. con AA.VV.)

GARCÍA, A., ASENSIO, M. & POL, E., 1993. El público y la exposición: ¿Existen dificultades de comprensión? *Boletín del Museo Arqueológico Nacional*, 10, pp. 93-106.

GARCÍA, C; SÁNCHEZ, M., 2000. Excavaciones en la villa romana de Almenara-Puras (Valladolid) : Avance de resultados (I). *BSAA LXVII*, 99-124.

GARCÍA, C; SÁNCHEZ, M., 2004. De nuevo acerca de la villa romana de Almenara de Adaja (Valladolid): excavaciones de 1998 a 2002. *AespA*, 77, 177-195.

GARDNER, H., 1991. *Inteligencias Múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona, Paidós.

GIRARDY-CAILLAT, C., 1998. *Périgueux antique*. Guides archéologiques de la France. Éditions du Patrimoine. Imprimerie Nationale.

GONZALEZ, J.M., CUENCA, J.M. (eds), 2009. *Musealización del patrimonio*. Universidad de Huelva. Huelva.

GOODEY B., 1998. Mediating the shock of the new : interpreting the evolving city, in *Contemporary Issues in heritage & environmental interpretation* ed by D. Uzzel and R. Ballantyne, London.

GOTTESDIENER, H., 1987. Comportement des visiteurs dans l'espace des expositions culturelles, *Public et musées*, 32, 1/2, juin.

GREENO, J. G., 1998. The situativity of knowing, learning and research. *American Psychologist*, 53, 1, 5-26.

GUTIÉRREZ-CORTINES, C. (Ed), 2002. *Desarrollo sostenible y patrimonio histórico y natural*. Santander: Fundación Marcelino Botín.

GUTIÉRREZ, M.L. et al. 1996. The management of World Heritage sites in remote areas: The Sierra de San Francisco, Baja California, Mexico, *Conservation and Management of Archaeological Sites*, 1(4): 209-225.

HAWKEY, R., 2004. Learning with digital technologies in museums, science centres and galleries. *Futurelab series, report 9*.

HAX, A.C. & MAJLUF, N., 1996. *Gestión de Empresa*. Santiago de Chile.

- HEIN, G.E., 1998. *Learning in the museum*. NY. Routledge.
- HEIN, G.E., ALEXANDER, M., 1998. *Museums: Places of learning*. American Association of Museums. Education Committee. Washington.
- HEIN, H.S., 2006. *The museum in transition. A philosophical perspective*. The Smithsonian Institution. Washington.
- HENRI RIVIÈRE, G., 1993 *La Museología*. Madrid, Akal.
- HERNÁNDEZ VERA, J. A & NÚÑEZ MARCÉN, J., 1998. Nuevos datos para el conocimiento del Foro de Caesaraugusta, *Empúries*. 51: 93 – 104.
- HERNÁNDEZ VERA, J.A. & NÚÑEZ MARCÉN, J., 2000. La ordenación del espacio de la Zaragoza preromana y romana, *Saldvie*,1, pp. 181 – 202.
- HOOPER-GREENPHILL, E., 1994. *Museums and their visitors*. Routledge, Londres.
- HOUSEN, A., 1992. Validating a Measure of Aesthetic Development for Museums and Schools. *ILVS Review*, 2(2):213-37.
- HOUTGRAAF, D., VITALI, V., 2008. *Mastering a museum plan: strategies for exhibit development*. The National Museum of Natural History, The Netherlands.
- INGENIAQED, 2000. *Museo de Teatro de Caesaraugusta. Proyecto museográfico*. Documentación interna Servicio de Cultura. Ayuntamiento de Zaragoza.
- JACOBS, J., 1961. *The death and life of great American cities*. New York: Vintage Books. Trad. Cast. de Ángel Abad: *Muerte y vida de las grandes ciudades* (1967) Madrid: Península.
- JAMESON, J., 2004. Public archaeology in the United States, en N. Merriman (ed.) *Public Archaeology*. Routledge. Londres. pp. 21 – 58.
- JIMÉNEZ MARTÍN, A (ed.), 1982. *Carta del Restauro '72*. Colegio de Arquitectos, Sevilla.
- JIMENO, A., et al., 2002. *Numancia. Guía Arqueológica*. Soria, Junta de Castilla y León.
- JIMENO, A., et al., 2000. Numancia. “Reconstruir para entender”, en *Revista de Arqueología*, nº 233.
- KERR, J.S., 1996. *The Conservation Plan*. National Trust of Australia.
- KORAN, J. J., 1996. La recherche en milieu informel: quelques réflexions sur les plans d’expérience et les méthodes utilisées. *Publics & musées*, 4, 47-69.

KRENSKY, B., STEFFEN, S.L., 2009. *Engaging classrooms and communities through art. A guide to designing and implementing community based art education*. New York-Plymouth. USA. UK, Altamira press.

LASHERAS, J. A. 2004, Explicar o contar, *III Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Zaragoza.

LACERAS, J.A, 2005. Museos en el marco de la gestión del patrimonio arqueológico en Cursos sobre el Patrimonio Histórico nº 10 *Actas de los XVI cursos monográficos sobre el Patrimonio Hcº*, Reinosa julio 2005

LEGUINA, J., BAQUEDANO, E. (eds), 2000. *Un futuro para la memoria. Sobre la administración y disfrute del Patrimonio Histórico Español*. Madrid.

LEY DEL PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL de 1985.

LEY DE PATRIMONIO HISTÓRICO DE CANARIAS de 15 de marzo de 1999.

LEY DE PARQUES ARQUEOLÓGICOS DE CASTILLA-LA MANCHA de 2001.

LIPOVETSKY, G., 1993. La cultura de la conservación y la sociedad posmoderna, *La Cultura de la Conservación*, Fundación Banesto, Madrid, 77-95.

LORENTE, E et al., 2006. La red de Parques arqueológicos de Castilla-La Mancha, en *IV Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, 2006.

MANACORDA, D., 2001. *Crypta Balbi. Archeologia e storia di un paesaggio urbano*. Electa. Roma.

MANSILLA CASTAÑO, A.M., 2004. *La divulgación del patrimonio arqueológico en Castilla y León: un análisis de los discursos*. Universidad Complutense, Tesis Doctoral.

MARAZZI, F. 2000. « Museo Nazionale Romano, Crypta Balbi : un Cd-Rom su Roma nell'alto Medioevo, secoli V-X », Baiani, S. & Ghilardi, M. (eds) *Crypta Balbi – Fori Imperiali. Archeologia urbana a Roma e interventi di restauro nell'anno del Grande Giubileo*. Edizioni Kappa. Roma. pp. 57 – 60.

MARQUIS-KYLE, P., WALKER, M., 1992. *The Illustrated Burra Charter*. Australia ICOMOS.

MATEOS, S.M. (coord.), 2008. *La comunicación global del patrimonio cultural*. Gijón. Trea.

MCARTHUR, S., HALL, C.M., 1996. «Interpretation» en C.M. Hall & S. McArthur (eds.) *Heritage Management in Australia and New Zealand. The Human Dimension*. Oxford University Press, Oxford (first edition 1993).

MENÉNDEZ I PABLO, F. X., 2001. Reflexiones en torno de la eliminación selectiva de fondos arqueológicos, *Actas de la conferencia general del ICMAH*.

MESA, J.G., 1996. Audioguía Un paseo por el Foro de Caesaraugusta, en Aguarod, C (coord.) *Foro de Caesaraugusta. Programa didáctico. Libro del profesor*. Ayuntamiento de Zaragoza, Zaragoza.

MÉNDEZ MADARIAGA, A., 2000. El patrimonio arqueológico en la ciudad de Alcalá de Henares. El parque arqueológico «Ciudad romana de Complutum», *Actas del 1<sup>er</sup> Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Alcalá.

MILELLA, M., 2004. La decorazione architettonica del Foro di Traiano, en *Simulacra Romae*.

MINISTERIO DE CULTURA, Laboratorio Permanente de Público de Museos, 2010. *Conociendo a nuestros visitantes: estudio de público en museos del Ministerio de Cultura*

MORALES MIRANDA, J., 1998. *Guía práctica para la interpretación del patrimonio. El arte de acercar el legado natural y cultural al público visitante*. Tragsa-Junta de Andalucía.

MOSTALAC, A., 1991. Los foros romanos de la Plaza de la Seo, en AA:VV. *Arqueología de Zaragoza: 100 imágenes representativas*. Catálogo de Exposición. Ayuntamiento de Zaragoza.

MOSTALAC, A. & AGUAROD, C., 1994. *Proyecto preliminar sobre los criterios de acondicionamiento expositivo y rendimiento científico-cultural de los espacios arqueológicos municipales*. Documento interno del Servicio de Acción Cultural. Ayuntamiento de Zaragoza.

MOSTALAC, A. & PÉREZ CASAS, J.A., 1989. Las excavaciones del Foro de Caesaraugusta, en AA.VV. *La Seo de Zaragoza. Investigaciones Histórico-Arqueológicas. Estudios de Arqueología Urbana*, 3. Zaragoza

MUNILLA, G., 2004. *Patrimonio cultural*, Barcelona, UOC.

MUÑOZ M. & PEREZ SANTOS, E., 1990. El psicólogo en el museo, ¿Un nuevo ámbito profesional? En *Papeles del psicólogo*, num. 46-47, pp. 69-70.

MUÑOZ M. & PÉREZ E., 1992. Proceso de evaluación de exposiciones, en *Evaluación psicológica*, vol VII, nº 2, pp. 207-223.

MUÑOZ CORBALÁN, J. M., 1992. La Ciudadela de Barcelona. Cuando política y cultura se mezclan, *Arquitectura y ciudad* (Melilla, 1989), Ministerio de Cultura, Madrid: 169-186.

MUSEU D'ARQUEOLOGIA DE CATALUNYA-ULLASTRET, 2001. *Ullastret. Guía didáctica*.

NICOLAU, A., 2001. La Plaza del Rey de Barcelona, un yacimiento siempre vivo, en *De Barcino a Barcinona (siglos I-VII). Los restos arqueológicos de la plaza del Rey de Barcelona* (BELTRÁN, J. Dir).

NÚÑEZ MARCÉN, J., HERNÁNDEZ VERA, J.A & BIENES CALVO, J.J., 1998. El templo del Foro de Caesar Augusta, en AA.VV. *La Seo de Zaragoza. Investigaciones Histórico-Arqueológicas*. Zaragoza

O'NEIL, M.C., 2000. Expresión de la distance par le visiteur de musée: objets et modalités, en *Diversité culturelle, distance et apprentissage*, ICOM-Canada.

ONRUBIA, J., RODRÍGUEZ, C. Et al, 2006. Museo y Parque Arqueológico de la Cueva Pintada: de manzana agrícola a parque arqueológico urbano, en actas del *IV Congreso de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*. Santiago de Compostela 2006

ONRUBIA, J., RODRÍGUEZ, C. Et al, 2008. Museo y Parque Arqueológico de la Cueva Pintada: Un lugar en el que sentir y pensar la historia, en Fernández, H.(ed.) *Turismo, Patrimonio y educación*, Lanzarote, 2008.

ONRUBIA, J., SÁENZ, J.I., RODRÍGUEZ, C., 2004. El proyecto Cueva Pintada y la arqueología prehispanica de Gáldar (Gran Canaria). Balance y perspectiva de dos décadas de investigaciones, en *Anuario de Estudios Atlántico*, 50.

OÑATE, J.J., PEREIRA, D., SUAREZ, F., RODRÍGUEZ, J.J. & CACHÓN, J., 2002. *Evaluación Ambiental Estratégica*. Madrid: Ediciones Mundi Prensa.

OREJAS, A., 2001. Los parques arqueológicos y el paisaje como patrimonio, *Arqueoweb*, nº 3.

ORGANIZATION FOR THE CONSTRUCTION OF THE NEW ACROPOLIS MUSEUM. *The New Acropolis Museum: Designing a new exhibition approach*. Exposición Atenas, agosto 2004-sept. 2005.

PADILLA, C. & CLARA, A., 1999. El Proyecto 'Público y Museos'. *Revista de la Asociación Profesional de Museólogos de España (APME)*, 3, pp. 123-148.



PEARCE, S. (ed.), 1994. *Interpreting objects and collections*. London, New York, Routledge.

PEARSON, M. & SULLIVAN, S., 2003. *Looking after heritage places*. Melbourne: Melbourne University Press.

PECKHAM, R.S., 2003. *Rethinking Heritage, cultures and politics in Europe*. London: Tauris.

PÉREZ CASAS, J.A., 1991. Excavaciones arqueológicas en la plaza de la Seo de Zaragoza. Campaña 1988, *Arqueología Aragonesa, 1988-1989*. Diputación General de Aragón. Zaragoza. pp. 291-297.

PÉREZ, F., VIEITO, S., FERNÁNDEZ, A., 2004. La villa romana de Toralla: una innovadora propuesta de tratamiento y presentación de un yacimiento arqueológico excavado, en *actas del III Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*. Zaragoza, 2004

PÉREZ-JUEZ GIL, A., 2006. *Gestión del patrimonio arqueológico*, Barcelona.

POL, E., ASENSIO, M. & GARCÍA, A., 1991. El ambiente expositivo: un análisis de los problemas ambientales en museos y exposiciones temporales. En: *Actas de las 'III Jornadas de Psicología Ambiental'*, Sevilla: Arquetipo. pp. 591-603.

POL, E. & ASENSIO, M., 1997a. Can Visitors Interpret Artistic Styles ?. In : WELLS M. & LOOMIS R. (eds.) *Visitor Studies: Theory, Research and Practice. Selected papers from 1996 Visitor Studies Conference at Colorado*. Alabama: VSA, pp.112-126.

POL, E. & ASENSIO, M., 1997b. ¿Por qué es efectivo un montaje? Un estudio sobre las teorías de los profesionales del museo. *Boletín de ANABAD*, 1, pp. 177-195.

POL, E. & ASENSIO, M., 2001a. Así es si así os parece: un crisol de pareceres sobre el programa 'Vivir en las Ciudades Históricas'. *IBER Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 27, pp. 67-87.

POL, E., 2001b. 'Vivir en las ciudades históricas': un programa actitudinal. *IBER Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 27, pp. 49-65.

POL, E. & ASENSIO, M. (2006) La historia interminable: una visión crítica sobre la gestión de audiencias infantiles en los museos. *MUS-A. Revista de los museos de Andalucía*, IV, 6, 11-19.

POL, E., 2006. La recepción de la obra de arte. *IBER Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 49, 7-25.

PORTACELLI, M., 1994. La rehabilitación del Teatro Romano de Sagunto, en *Braçal*, nº 10 pag 101.

POULOT, D., 2001. *Patrimoine et musées. L'institution de la culture*, Paris, Hachette.

PRATS, J., 2001. Valorar el patrimonio histórico desde la educación: factores para una mejor utilización de los bienes patrimoniales, en *Aspectos didácticos de las ciencias sociales.15*. Zaragoza.

QUEROL, M.A., MARTÍNEZ, B., 1996. El Patrimonio Arqueológico en la normativa internacional, en *Complutum Extra*, 6 (II), 1996: 295-306.

QUEROL, M.A., MARTÍNEZ, B., 1996. *La gestión del Patrimonio Arqueológico en España*, Madrid.

RAMALLO ASENSIO, S., RUIZ VALDERAS, E., 2002. El Teatro romano de Cartagena: un proyecto de recuperación integral, en *II Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Barcelona, 2002.

RAMOS, M., 2007. *El turismo cultural, los museos y su planificación*. Gijón. Trea

RASCÓN MARQUÉS, S., 1998. El gran complejo administrativo tardoantiguo complutense, en *Catálogo de la exposición Complutum, Roma en el interior de la Península Ibérica*, Alcalá de Henares, 1998.

RASCÓN MARQUÉS, S. 2000. La casa de Hippolytus. Un recurso expositivo y didáctico sobre el patrimonio arqueológico de Alcalá de Henares, Actas del *1<sup>er</sup> Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Alcalá 2000.

RASCÓN MARQUÉS S., 2002. Análisis del aforo y visitas en la casa de Hippolytus, *Actas del II Congreso Internacional sobre Musealización de Yacimientos Arqueológicos, Nuevos conceptos y estrategias de comunicación*, Barcelona.

RASCÓN MARQUÉS, S., 2004, *Complutum Hispanorromana*, (Tesis doctoral)

RASCÓN MARQUÉS, S., SÁNCHEZ MONTES, A.L., 2006. *Complutum, la ciudad de las Ninfas*, en Catálogo de la exposición *Civilización*, Hospital de Sta María la Rica, Alcalá de Henares.

RENFREW, C. & BAHN P. Whose past ? Archaeology and the past. *Archaeology, Theories, methodes and practice*, pp.463-484

RIEGL, A., 1984 (reed.) *Le culte moderne des monuments. Son essence et sa genesse*, Paris.

RISK, P.H., 1982. «The interpretive talk», in G. Sharpe (ed.) *Interpreting Environment*, Wiley & Sons, Inc. London.

RODRÍGUEZ NEILA, J.F., 1973. *Los Balbos de Cádiz. Dos españoles en la Roma de César y Augusto*. Universidad de Sevilla.

RODRÍGUEZ TEMIÑO, I., 2004. *Arqueología urbana en España*, Barcelona, Ariel.

ROGGENBUCK, J.W., 1979. «The field experiment: a suggested method for interpretative evaluation», *Journal of Interpretation*, 4(1) : 9-11.

RUIZ JIMÉNEZ, J., 2001. *La restitution des marbres du Parthénon: une vision historico-légale*, memoria de fin de máster, École du Louvre, Paris.

SANCHEZ, M., 2000. *La villa romana de Almenara-Puras: Proyecto de recuperación Museográfica* (Documentación interna).

SANTACANA, J., 2003. Construir museos; comunicar ideas, Museos y medios de comunicación, *Actas de las VII Jornadas de Museología, Huelva*, 20-22 de noviembre de 2003, MUSEO, Anabad.

SANTACANA, J., SERRAT, N. (coord.), 2005. *Museografía didáctica*, Barcelona, Ariel.

SANTACANA, J., HERNÁNDEZ, F.X., 2006. *Museología crítica*, Gijón, Trea.

SANTACANA, J., LLONCH, N., 2008. *Museo local. La Cenicienta de la cultura*. Gijón. Trea.

SEMINARIO DE PARQUES ARQUEOLÓGICOS, dic 1993, Madrid, Ministerio de Cultura.

SCREVEN, C., 1990. Uses of evaluation before, during and after exhibit design, en *Ilus Review* 1 (2).

SHETTEL, H. & BITGOOT, S. Les pratiques de l'évaluation des expositions: quelques études de cas en *Publics et Musées*, 4, pp. 9-25.

SHETTEL, H., 2008. No people left behind, en *Curator*, vol 51, nº4, oct. 2008.

SOREN, B. J., 2005. Best practices in creating quality online experiences for museum users. *Museum Management and Curatorship*, Volume 20, Issue 2, Pages 131-148.

STIERLING, H., 2004. *El Imperio Romano: de los etruscos a la caída del Imperio Romano*, Colonia.

TACCOGNI, G., Conservazione e valorizzazione dei siti archeologici urbani. *I beni culturali*, Anno 7, 45, pp. 2-7.

TALLON, L., WALKER, K., 2008. *Digital technologies and the museum experience*. Plymouth-New York, Uk, USA. Altamira.

TEUTONICO, J.M. & PALUMBO, G., 2000. *Management planning for Archaeological Sites*.: The Getty Conservation Institute. Los Angeles

TILDEN, F., 1957. *Interpreting our Heritage*. The University of North California Press, Chapel Hill.

UNGARO, L., 2004a. Riconstruzione, ricomposizione, integrazione: l'esempio del Museo dei Fori Imperiali, en actas del *III Congreso Internacional de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Zaragoza 2004.

UNGARO, L., 2004b. La decoración arquitectónica del Foro di Augusto a Roma, en *La decoración arquitectónica en las ciudades romanas de occidente*, Actas del Congreso Internacional, Cartagena, Murcia 2004.

UNGARO, L., SARTINI, M., VIGLIAROLO, P., 2010. Riconstruire l'antico. Dal Museo de la Civiltà Romana al Museo dei Fori Imperiali. En *Virtual Archaeology Review*, vol 1, nº 1.

UZZELL D., 1998. Interpreting our heritage: a theoretical interpretation, in *Contemporary Issues in heritage & environmental interpretation* ed by D. Uzzel and R. Ballantyne, London.

VALDÉS SAGÜÉS, *La difusión cultural en el museo: servicios destinados al gran público*.

VALLEJO GIRVÉS, M., 2005, *El solar de Complutum*, Cuadernos de Patrimonio Histórico y Arqueológico de Alcalá de Henares, Alcalá de Henares.

VENDITTELLI, L., 2000. « La Crypta Balbi e il Museo di Roma nel Medioevo », Baiani, S. & Ghilardi, M. (eds) *Crypta Balbi – Fori Imperiali. Archeologia urbana a Roma e interventi di restauro nell'anno del Grande Giubileo*. Edizioni Kappa. Roma. pp.24 – 29.

VENDITTELLI, L., 2001. « Il Museo di Roma nel medioevo », F. Filippi (coord.) *Archeologia e Giubileo. Gli interventi e nel Lazio nel Piano per il Grande Giubileo del 2000*. Electa Napoli. Napoli, pp. 69 – 72.

VILLE DE PERIGUEUX. 1993. *Construction d'un Musée Gallo-Romain*. Dossier de Consultation de Concepteurs. Mars 1993.

WARNOTTE, A., TELLER, J., 2003. *La mise en valeur des vestiges archéologiques en milieu urbain*, Appear, contribution interne.

WARNOTTE, A., FOHN, M., 2003, *Mise en valeur des sites archéologiques: interrogations et réflexions*, en *Actas del II Congreso de Musealización de Yacimientos Arqueológicos*, Barcelona, 2002.

ZANINI, Z., 2000. « *La ricerca di un linguaggio comune : un prodotto multimediale per il Museo della Crypta Balbi* », Baiani, S. & Ghilardi, M. (eds) *Crypta Balbi – Fori Imperiali. Archeologia urbana a Roma e interventi di restauro nell'anno del Grande Giubileo*. Edizioni Kappa. Roma. pp. 53 – 56.

ZILHÃO, J. 1998. “The rock art of the Côa Valley, Portugal: significance, conservation and management”, *Conservation and Management of Archaeological Sites*, 2(4): 193-206

## **Páginas web**

[www.teatroromanocartagena.org](http://www.teatroromanocartagena.org),

[www.turismocarranque.com](http://www.turismocarranque.com),

[www.patrimoniohistoricoclm.es/parque-arqueologico-de-segobriga](http://www.patrimoniohistoricoclm.es/parque-arqueologico-de-segobriga)).

[www.mac.cat/cat](http://www.mac.cat/cat),

[www.cuevapintada.org](http://www.cuevapintada.org),

[webs.uvigo.es/proxecto-toralla](http://webs.uvigo.es/proxecto-toralla)

[www.mercatiditraiano.it](http://www.mercatiditraiano.it),

[www.musee-archeologique-grenoble.com](http://www.musee-archeologique-grenoble.com)

[www.ciutadellaiberica.com](http://www.ciutadellaiberica.com)

[www.ajuntamentalcudia.net/pollentia](http://www.ajuntamentalcudia.net/pollentia)

[appearfr.english-heritage.org.uk](http://appearfr.english-heritage.org.uk)

<http://www.icomos.org/australia/burra.html>

Musealización e Impacto Cultural en las ciudades actuales de sus vestigios arqueológicos antiguos: un estudio europeo. Tesis doctoral Jorge Ruiz Jiménez

## **ANEXOS**

## GLOSARIO DE TÉRMINOS

**Apreciación crítica** (critical appraisal): Crítica de un programa, exposición o elemento expositivo conducida por un profesional con el objetivo de encontrar los puntos fuertes y débiles, que permite la adecuación progresiva de la actividad a los objetivos preestablecidos. Es el primer tipo de evaluación (ver evaluación).

**Accesibilidad:** En la tarea de observación del visitante, es el número de visitantes que tienen acceso a un elemento expositivo. Se mide como el tanto por ciento de los visitantes que pasan delante de un elemento expositivo, tanto si paran como si no, respecto al total de visitantes observados.

**Atractividad:** El término hace alusión a la capacidad de un elemento museográfico para atraer la atención del visitante. Se mide como el porcentaje de los visitantes que paran delante de un elemento expositivo respecto a los visitantes que acceden al área donde se encuentra esa unidad.

**Atrapabilidad:** Expresado como la media en segundos del tiempo dedicado a un elemento expositivo por los visitantes que paran delante del mismo. Se eliminan aquí los datos de los visitantes que no pasan delante del mismo o que no paran.

**Cuestionario:** Técnica de autoinforme que generalmente consiste en un conjunto de preguntas, que pueden adoptar muy diversos tipos (abiertas, cerradas), y que suele ser administrado por un entrevistador.

**Entrevista:** Técnica de recogida de datos que se caracteriza por precisar un entrevistador que va administrando las preguntas abiertas o cerradas de un cuestionario.



**Estudios de público:** Son investigaciones a partir de una serie de herramientas específicas (cuestionarios, focus groups, paneles de visitantes, etc.) para saber el tipo de visitantes de una institución así como las opiniones de sus públicos reales, potenciales o de no-público (público « ausente ») de dicha institución cultural con compromiso por parte de la misma hacia los resultados que se obtengan.

**Estudio de viabilidad:** Los estudios de viabilidad marcan la oportunidad de un proyecto, forman parte de la planificación estratégica y generalmente consisten en estudios de carácter museológico con un peso importante de las estimaciones económicas.

**Evaluación:** Proceso de análisis de un programa, museografía, recurso museográfico, etc., en función de los objetivos propuestos y los realmente conseguidos. Según la literatura científica se distinguen cuatro tipos:

**Apreciación crítica** (definida previamente)

**Evaluación previa:** Evaluación conducida durante la planificación de una exposición, programa, montaje, realizada antes de la puesta en marcha del programa. Se utiliza para establecer los objetivos y los contenidos del proyecto.

**Evaluación formativa:** Evaluación implementada en el transcurso de un programa de exposición, es decir es una evaluación que se realiza cuando el programa está en proceso con el objetivo de pulirlo antes de su “estreno”. Se utilizan prototipos de recursos museográficos (mock-up) para testar su funcionamiento antes de su instalación definitiva.

**Evaluación de remediación:** Evaluación destinada a mejorar un programa o exposición tras su instalación. Se trata de una evaluación muy parecida a la sumativa pero de la que se diferencia en las “intenciones”, es decir, una evaluación de remediación, como su nombre indica, se realiza con el objetivo de subsanar los errores detectados (lo cual no tiene por qué ser el objetivo principal con la evaluación sumativa).

**Evaluación sumativa:** Evaluación que, al contrario de la evaluación de remediación, no tiene como objetivo corregir deficiencias sino que se pretende evidenciar los puntos fuertes y débiles de la exposición o programa en cuestión, es decir es una evaluación que se realiza tras el “estreno” de la actividad sobre público real para recoger el efecto producido en cuanto a numerosos factores (satisfacción, aprendizaje, identificación, etc).

**Landmark:** Punto o marca aislada en el espacio que sirve como inicio y anclaje de la representación espacial interna y que posteriormente se incluye y relaciona con otros puntos, con rutas y recorridos y que se terminan integrando en los mapas cognitivos. Suele corresponder a monumentos u obras públicas y/o urbanísticas o recursos museográficos.

**Mock-up:** Montaje efímero que sirve para evaluar previa o frontalmente una exposición.

**Observación directa:** Técnica metódica de análisis del comportamiento de una persona o grupo en un contexto determinado, generalmente siguiendo un protocolo de análisis previamente codificado en categorías, controlando los tiempos y las conductas, sin que la presencia del observador afecte al comportamiento de los observados y sin la participación del observador en la acción (la observación participante sigue otras reglas de análisis).

**Perfil de público (perfil de visitante):** Conjunto de características que definen a los visitantes, el público o la audiencia de una institución.

**Programas públicos y educativos:** Conjunto de actividades de dinamización del patrimonio llevadas a cabo por una institución con el fin de enriquecer su oferta ampliando y fidelizando sus tipos de público.

**Psicográficos:** Características de los individuos que hacen referencia al ámbito psicológico, que se diferencian de las características sociológicas generalmente denominadas demográficas o sociográficas, y que pueden terminar conformando un determinado perfil de público (edad, estudios, profesión, lugar de residencia).

**Públicos:** Tipos de visitantes de una institución

**Público Potencial:** Público susceptible de visitar un equipamiento

**Público Real:** Los visitantes reales de una institución

**No público ( Público « ausente »):** Segmentos de público que una institución podría captar pero que implícita o explícitamente se niega a hacer (públicos pertenecientes a capas marginadas de la sociedad, grupos funcionales específicos..).

**Público cautivo:** Segmentos de visitantes que “siempre” van a visitar la exposición por ejemplo los grupos escolares.

**Reactividad (reactivity):** Reacción ante un estímulo o situación.

**Segmentos de público:** Tipos de público que forman grupos funcionales en cuanto al tipo de visita y la utilización que hacen de una exposición o equipamiento cultural.

## HERRAMIENTAS UTILIZADAS EN EL ESTUDIO DE AUDIENCIAS

### CUESTIONARIO INTEGRACIÓN CIUDAD

Zaragoza

A continuación aparecen unas preguntas sobre sus opiniones a propósito de los yacimientos romanos de Zaragoza:

Conoce los yacimientos: Foro / Puerto / Termas / Teatro (marcar con un redondel)

¿Cuáles ha visitado? Foro / Puerto / Termas / Teatro (marcar con un redondel)

.....

1. ¿Cree que los yacimientos están bien señalizados, de manera que la gente los puede encontrar fácilmente?

2. ¿Cree que los yacimientos están bien integrados en la oferta global del circuito cultural urbano?

3. ¿Cree que la existencia de los yacimientos ha contribuido en el bienestar económico (e intelectual) de los vecinos y de la ciudad en general?

4. Tiene la impresión de que los contenidos de los yacimientos tienen que ver con su propio pasado, o por el contrario le resultan algo extraño y difícil de entender?

5. Esta ciudad tiene muchos restos arqueológicos, ¿se le ocurre algún criterio sobre cuáles deben ser conservados y expuestos al público?

6. ¿Los yacimientos son un punto de referencia en su imagen de la ciudad? ¿ Si alguien le preguntara por el nombre de una calle figurarían los yac. como referencia a la hora de responder?

7. ¿Le parece que las cubiertas del Foro, las Termas y el Teatro se integran dentro del conjunto estético de la ciudad? ¿son disonantes? ¿aportan algo nuevo en su disonancia?

8. ¿Prefiere usted el aspecto que mostraban estos espacios antes de la construcción de las cubiertas o mejor después?, ¿Por qué?

9. ¿Le parece que la ordenación urbana (sentido de las calles, peatonalización, etc), ha sido modificada tras la apertura de los yacimientos?, ¿Para bien o para mal?, ¿Por qué?. ¿Su respuesta cambiaría si responde como peatón o como conductor?.

**Perfil**.....  
Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

**CUESTIONARIO INTEGRACIÓN CIUDAD  
Alcalá**

A continuación aparecen unas preguntas sobre sus opiniones a propósito del yacimiento de la Casa de Hippolytus :

¿Conoce el yacimiento de la Villa de Hippolytus ?

¿Lo ha visitado ?

.....

1. ¿Cree que el yacimiento está bien señalado, de manera que la gente lo puede encontrar fácilmente?

2. ¿Cree que el yacimiento está bien integrado en la oferta global del circuito cultural urbano?

3. ¿Cree que la existencia del yacimiento ha contribuido en el bienestar económico (e intelectual) de los vecinos y de la ciudad en general?

4. Tiene la impresión de que los contenidos del yacimiento tienen que ver con su propio pasado, o por el contrario le resultan algo extraño y difícil de entender?

5. Esta ciudad tiene muchos restos arqueológicos, ¿se le ocurre algún criterio sobre cuáles deben ser conservados y expuestos al público?

6. ¿El yacimiento es un punto de referencia en su imagen de la ciudad? ¿ Si alguien le preguntara por el nombre de una calle figuraría el yac. como referencia a la hora de responder?

7. ¿Le parece que la cubierta del yacimiento se integra dentro del conjunto estético de la ciudad?. ¿es disonante? ¿aporta algo nuevo en su disonancia?

8. ¿Prefiere usted el aspecto que mostraba este espacio antes de la construcción de la cubierta o mejor después?, ¿Por qué?

9. ¿Le parece que la ordenación urbana (sentido de las calles, peatonalización, etc), ha sido modificada tras la apertura del yac.?, ¿Para bien o para mal?, ¿Por qué?. ¿Su respuesta cambiaría si responde como peatón o como conductor?.

Perfil.....  
Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:





- 5 Avete l'impressione che il contenuto del sito abbia qualcosa a che fare con voi e con il vostro passato o rimane qualcosa di strano e di difficile comprensione ?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 6 La città racchiude numerose vestigia archeologiche : avete idea dei criteri che permetterebbero di selezionare quelle che devono essere preservate e valorizzate ?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
- 7 Pensate che il sito archeologico partecipi al benessere economico e intellettuale della gente e della città in generale ? (Cittadini, turisti, ...)

Le sembra che la copertura del sito sia ben inserita, dal punto di vista estetico, nell'insieme della città? La trova dissonante? Pensa che questa dissonanza porti con sé qualcosa di nuovo?

Le piace di più l'aspetto che aveva questo spazio prima della costruzione della copertura, oppure quello attuale? Perché?

**Profilo :**

Età:  
residenza:

Titolo di studio:

Attuale occupazione:

Luogo di

## INTÉGRATION DANS LA VILLE Périgueux

Avez-vous déjà entendu parler du site archéologique de Vesunna?  
Avez-vous déjà visité ce site?

.....

1. Pensez-vous que la signalisation pour accéder au site soit adéquate? Le site est-il facile à trouver?
2. Pensez-vous que le site soit bien intégré dans les parcours touristiques?
3. Pensez-vous que le site archéologique participe au bien-être économique et intellectuel des gens et de la ville en général? (Citoyen, touristes,...)
4. Avez-vous l'impression que le contenu du site ait quelque chose à voir avec vous et votre passé ou reste-t-il quelque chose d'étrange et de difficile à comprendre?
5. Périgueux conserve de nombreux vestiges archéologiques, auriez –vous une idée de critères qui permettraient de sélectionner ceux qui doivent être préservés et mis en valeur?
6. Vesunna constitue-t-il une référence dans l'image de la ville? Si quelqu'un vous demande le chemin, le site sera-t-il une point de référence dans votre réponse?
7. Selon vous, le bâtiment de Jean Nouvel s'intègre-t-il esthétiquement dans la ville ?

8. Vous préféreriez cet espace avant la construction de la couverture ? Ou le préférez-vous dans son état actuel ?
  
  
  
  
  
  
  
  
  
  
9. Selon vous le fonctionnement de la ville (zones piétonnières, sens de circulation,...) a-t-il été modifiée après l'ouverture du site? De manière positive ou négative? Pourquoi? Votre opinion change-t-elle si vous vous placez du point de vue de l'automobiliste puis du piéton?

**Profil :**

Age:

Niveau d'études:

Occupation actuelle:

Lieu de résidence:

**REGISTRO DE IDENTIDAD CULTURAL. Zaragoza**

A continuación le proponemos una serie de temas que tienen que ver con Zaragoza. Señale en qué medida cree que estos temas son relevantes en la imagen que Vd. Tiene de la ciudad.

	Poco relevante					Muy relevante				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
El río Ebro	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
Su pasado romano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
Su pasado musulmán	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
Las iglesias y conventos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
La guerra napoleónica	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
La Reconquista	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										

A continuación le pedimos que conteste a las siguientes preguntas :

Conoce los yacimientos:      Foro / Puerto / Termas / Teatro (marcar con un redondel)

¿Cuáles ha visitado?      Foro / Puerto / Termas / Teatro (marcar con un redondel)

1. He preferido hacer la visita del/de los yacimiento/s a hacerla de otros monumentos porque...

2. He preferido visitar antes otros monumentos porque...

3. La excavación y posterior exposición de los restos arqueológicos modificó un plan anterior de transformación urbana.

A mi me parece bien porque ...

A mi me parece mal porque ...

4. Los yacimientos son muy importantes para comprender la historia de la ciudad porque ...

5. Los yacimientos no son especialmente relevantes para la historia de la ciudad porque ...

**Perfil**.....

Edad:

Nivel de estudios:

Ocupación actual:

Residencia:

**REGISTRO DE IDENTIDAD CULTURAL. Alcalá**

A continuación le proponemos una serie de temas que tienen que ver con Alcalá. Señale en qué medida cree que estos temas son relevantes en la imagen que Vd. Tiene de la ciudad.

	Poco relevante					Muy relevante				
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
La universidad	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
.....										
Su pasado romano	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
.....										
El Quijote y Cervantes	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
.....										
Las iglesias y conventos	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
.....										
La guerra napoleónica	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
.....										
El paisaje del Henares	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Porque .....										
.....										
.....										

A continuación le pedimos que conteste a las siguientes preguntas :

¿Conoce el yacimiento de la Villa de Hippolytus?

¿Lo ha visitado?

1. He preferido hacer la visita del yacimiento a hacerla de otros monumentos porque...

2. He preferido visitar antes otros monumentos porque...

3. La excavación y posterior exposición de los restos arqueológicos modificó un plan anterior de construcción de un complejo deportivo.

A mi me parece bien porque ...

A mi me parece mal porque ...

4. El yacimiento es muy importante para comprender la historia de la ciudad porque ...

5. El yacimiento no es especialmente relevante para la historia de la ciudad porque ...

**Perfil**.....

Edad:

Nivel de estudios:

Ocupación actual:

Residencia:

**REGISTRE D'IDENTITÉ CULTURELLE  
Périgueux**

Nous vous proposons ci-dessous une liste de sujets en rapport avec la ville de Périgueux. Signalez dans quelle mesure ces sujets sont importants dans l'image que vous avez de la ville.

	Peu relevant					Très relevant				
Le chemin de St Jacques	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parce que.....	.....									
	.....									
Le passé romain	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parce que .....	.....									
	.....									
Les marchés	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parce que .....	.....									
	.....									
La Renaissance	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parce que .....	.....									
	.....									
La période XIX	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parce que .....	.....									
	.....									
La préhistoire	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Parce que .....	.....									
	.....									

Maintenant nous vous demandons de remplir les questions suivantes :

Avez-vous déjà entendu parler du site de Vesunna?

Avez-vous déjà visité ce site?

.....

1. L'offre culturelle de la ville s'est améliorée grâce à l'ouverture du site archéologique de Vesunna parce que...



2. Plutôt que ce type d'intervention, la ville de Périgueux nécessite...

3. J'ai préféré la visite de ce site à celle d'autres monuments parce que...

4. J'ai préféré visiter d'autres monuments parce que...

5. Le site est très important pour comprendre l'histoire de la ville parce que....

6. Le site n'est pas spécialement important pour comprendre l'histoire de la ville...

**Profil :**

Age:

Niveau d'études:

Occupation actuelle:

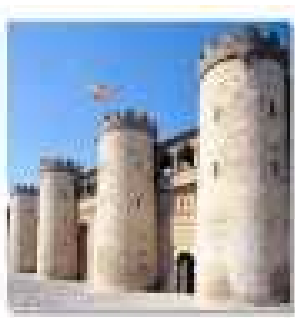
Lieu de résidence:

**ESCALA DE PREFERENCIA PATRIMONIAL. Zaragoza**

A continuación aparecen las fotos de algunos de los monumentos más relevantes de la ciudad. Marque con un 1 el que considere más importante para Vd., el segundo con un 2..., y así sucesivamente hasta el 10, que será el de menor importancia.



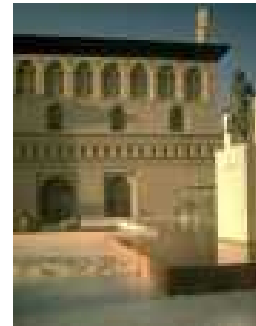
La Seo



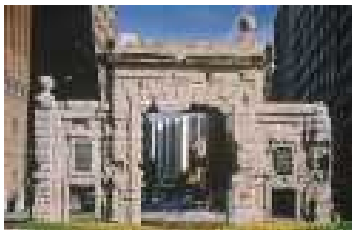
La Aljafería



Las Termas romanas



La Lonja



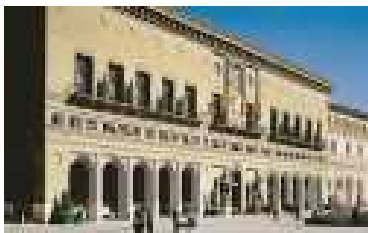
La Puerta del Carmen



El Teatro romano



La Basílica del Pilar



El Ayuntamiento



El Foro romano



El Puerto fluvial romano

¿Por qué has colocado .... en primer lugar?

Por qué has colocado el Foro/las Termas/el Puerto/el teatro romanos en el lugar ...?

Perfil.....

Edad: Nivel de estudios: Ocupación actual: Residencia:

### ESCALA DE PREFERENCIA PATRIMONIAL. Alcalá de Henares

A continuación aparecen las fotos de algunos de los monumentos más relevantes de la ciudad. Marque con un 1 el que considere más importante para Vd., el segundo con un 2..., y así sucesivamente hasta el 9, que será el de menor importancia.



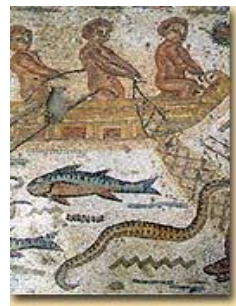
Calle Mayor



Casa de Cervantes



Monasterio de S. Bernardo



Complutum, Villa de Hippolytus



Paraninfo



San Felipe Neri



Universidad Cisneriana



Palacio Arzobispal



Catedral Magistral

¿Por qué has colocado .... en primer lugar?

Por qué has colocado la casa de Hippolytus en el lugar ...?

**Perfil**.....  
Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

### SCALA DI PREFERENZA PATRIMONIALE

#### Roma

A partire dalla lista qui sotto, scegliete i monumenti che secondo voi sono i più importanti della città. Numerateli da 1 a 9. Il numero 1 sarà il più importante e il numero 9 il meno importante.



Terme di Caracalla



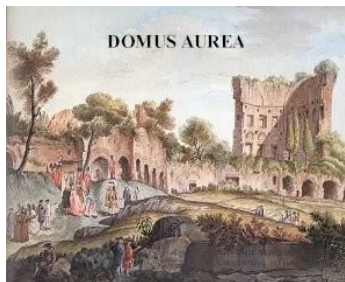
Colosseo



Foro Romano



Foro di Traiano



Domus Aurea



Ara Pacis Augusti



Palatino



Crypta Balbi



Pantheon

Perché avete messo ... per primo?

Perché avete messo la Crypta Balbi come.....?

#### Profilo :

Età:                      Titolo di studio:                      Attuale occupazione:                      Luogo di residenza:

**ECHELLE DE PREFERENCE PATRIMONIALE**  
**Périgueux**

A partir de la liste ci-dessous, choisissez les monuments qui sont selon vous les plus remarquables de la ville. Numérotez-les de 1 à 9. Le numéro 1 sera le plus remarquable et le numéro 9 le moins.



Musée du Périgord



Cathédrale



Rue Limogeanne



Maison du Pâtissier



Tour Vésone



Hotel Gamenson



Vesunna : Musée Galo-romain



Tour Mataguerre



Eglise St Étienne

Pourquoi avez –vous placé...en premier?

Pourquoi avez-vous placé le site de Vesunna en....?

**Profil :**

Age: Niveau d'études: Occupation actuelle: Lieu de résidence:

### **DILEMA DE SENSIBILIZACIÓN PATRIMONIAL. Zaragoza**

La ciudad de Zaragoza, sufre graves problemas de tráfico y escasas infraestructuras de comunicaciones. En el curso de los trabajos de construcción de un túnel que comunicaría directamente dos barrios hasta entonces separados por la vía del tren, se han encontrado unos restos arqueológicos que, según los expertos, son de gran importancia histórica y monumental. Pero la excavación y posterior exposición de los vestigios supondría un retraso o incluso la suspensión de las obras del túnel. Ante esta problemática la opinión se ha dividido entre los partidarios del túnel y los de la conservación de los restos.

¿Qué argumentos crees que hay a favor de construir el túnel y destruir los restos?

¿Qué argumentos crees que hay a favor de conservar los restos y no construir el túnel?

¿Se te ocurre alguna solución para dar satisfacción a los dos grupos?

**Perfil**.....  
Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

### **DILEMA DE SENSIBILIZACIÓN PATRIMONIAL. Alcalá**

La ciudad de Alcalá, sufre graves problemas de tráfico y escasas infraestructuras de comunicaciones. En el curso de los trabajos de construcción de un túnel que comunicaría directamente dos barrios hasta entonces separados por la vía del tren, se han encontrado unos restos arqueológicos que, según los expertos, son de gran importancia histórica y monumental. Pero la excavación y posterior exposición de los vestigios supondría un retraso o incluso la suspensión de las obras del túnel. Ante esta problemática la opinión se ha dividido entre los partidarios del túnel y los de la conservación de los restos.

¿Qué argumentos crees que hay a favor de construir el túnel y destruir los restos?

¿Qué argumentos crees que hay a favor de conservar los restos y no construir el túnel?

¿Se te ocurre alguna solución para dar satisfacción a los dos grupos?

**Perfil**.....  
Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

**DILEMMA**  
**Roma**

La città di Roma patisce di gravi problemi di traffico causati dalla troppo elevata frequentazione delle sue strutture di comunicazione.

Nel corso di lavori per la costruzione di un tunnel che permetterebbe di collegare direttamente due quartieri che sino ad oggi erano separati da una ferrovia, sono stati scoperti dei resti archeologici, che a parere degli esperti sono di grande importanza storica e monumentale.

Gli scavi e la realizzazione di un progetto di valorizzazione implicherebbero un ritardo e forse la sospensione dei lavori del tunnel. Chiamata a confrontarsi con questo problema, la popolazione si è divisa tra coloro che sono a favore del tunnel e coloro che sono a favore della conservazione delle vestigia.

Quali sono, secondo voi, gli argomenti a favore della costruzione del tunnel e di conseguenza della distruzione delle vestigia?

Quali sono, secondo voi, gli argomenti a favore della conservazione delle vestigia e quindi della non costruzione del tunnel?

Quale sarebbe, secondo voi la soluzione migliore per soddisfare entrambi i gruppi ?

**Profilo :**

Età:                      Titolo di studio:                      Attuale occupazione:                      Luogo di residenza:



## **DILEMME de sensibilisation patrimoniale**

### **Périgueux**

La ville de Périgueux souffre de graves problèmes de trafic causés par la fréquentation trop élevée de ses infrastructures de communication. Au cours de travaux de construction d'un tunnel qui permettrait de relier directement deux quartiers qui jusqu'à ce jour étaient séparés par une voie ferroviaire, des restes archéologiques ont été découverts. Ceux-ci sont selon les experts, d'une grande importance historique et monumentale.

Les fouilles et la mise en place d'un projet de mise en valeur impliqueraient un retard et peut-être même la suspension des travaux du tunnel. Confrontée à ce problème, la population s'est divisée avec d'un côté, les partisans du tunnel et de l'autre les partisans de la conservation des restes.

Quels sont, selon vous, les arguments qui seraient en faveur de la construction du tunnel et donc de la destruction des vestiges archéologiques?

Quels sont, selon vous, les arguments qui seraient en faveur de la conservation des vestiges et donc de la non-construction du tunnel?

Quelle serait, selon vous, la solution la meilleure pour satisfaire les partisans de chaque option?

#### **Profil :**

Age:

Niveau d'études:

Occupation actuelle:

Lieu de résidence:

### ESCALA DE ACTITUDES SOBRE INTERVENCIÓN PATRIMONIAL. Zaragoza/Alcalá

A continuación se presentan una serie de afirmaciones sobre patrimonio cultural. Señale en la escala en qué medida está de acuerdo con ellas.

1. Es preferible dedicar el dinero disponible a restaurar los yacimientos que presenten mayores problemas y se encuentren en peor estado independientemente de su importancia.

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

2. Es preferible dedicar todo el dinero a restaurar los yacimientos más importantes y representativos de la ciudad realizando restauraciones en profundidad

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

3. Hay que buscar el dinero necesario para restaurar implicando a cualquier tipo de empresas que puedan degradar el medio ambiente

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

4. Es preferible restaurar con los mismos materiales para intentar recuperar la imagen inicial del monumento

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

5. Es preferible respetar los añadidos posteriores a la época del monumento porque nos dan muestra de la historia de ese monumento hasta nuestros días, pero sólo respetando aquellos añadidos que posean valor artístico y monumental

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

6. No se deben realizar obras que alteren el aspecto originario del monumento, aunque eso vaya en perjuicio de su uso actual

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

7. Es preferible sustituir lo antiguo en mal estado por lo nuevo y diferente para que la ciudad se vaya renovando

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

8. Es preferible recuperar lo antiguo y restaurarlo para así mantener la esencia de la ciudad

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

9. Las farolas, bancos y demás equipamiento del yacimiento deben imitar el estilo antiguo

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

10. Peatonalizar calles no trae nada más que problemas (para acceder al centro a comprar, para descargar mercancías, para hacer gestiones, los residentes de la zona no pueden aparcar...). No hay que limitar el libre tráfico por la ciudad

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

11. Los equipamientos culturales de la ciudad son suficientes en cuanto a calidad, cantidad y diversidad

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

12. El visitante no se queda más tiempo porque no tiene información de lo que puede hacer o conocer

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

13. Es preferible repartir los fondos proporcionalmente, dedicando dinero a aquellos monumentos importantes y que se encuentren en mal estado de conservación (aunque no puedan restaurarse en profundidad) y algo de dinero al resto de los monumentos de menor importancia para sencillos trabajos de consolidación

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

14. Hay que buscar el dinero necesario para restaurar todos los monumentos, pero implicando a aquellas empresas que no supongan una imagen negativa asociada al monumento

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

15. Es preferible restaurar con materiales distintos para que se pueda distinguir entre las partes originales y la restauración

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

16. Es preferible devolver el monumento a su aspecto original retirando todo añadido posterior a la época de su construcción

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

17. Es preferible que el mobiliario urbano (farolas, bancos..) sean de diseño actual para darle un toque moderno a la ciudad.

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

18. Es necesario peatonalizar las calles del centro, porque las aceras son estrechas y están invadidas de coches aparcados, no se puede ni andar y está muy contaminado.

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

19. De los equipamientos culturales de la ciudad (museos, bibliotecas, monumentos..) sería necesario mejorar o transformar alguno (porque no se conocen, tienen pocos visitantes..)

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

20. Casi todo el mundo ha oído hablar de nuestra ciudad, no es necesario hacer más difusión.

Muy de acuerdo	Bastante de acuerdo	Algo de acuerdo	Nada de acuerdo		
6	5	4	3	2	1

**Perfil**.....

Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

## ECHELLE D'ATTITUDES APPLIQUEE AU PATRIMOINE. Périgueux

Ci-dessous, vous trouverez des affirmations relatives à différents types d'interventions qui concernent le patrimoine culturel. Signalez votre degré d'accord - désaccord au moyen de l'échelle graduée présente sous chacune des affirmations.

1. Il est préférable de consacrer les budgets disponibles pour des interventions de restauration sur des vestiges en mauvais état indépendamment de leur importance.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

2. Il est préférable de consacrer les budgets disponibles à la restauration en profondeur des vestiges les plus importants et les plus représentatifs de la ville.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

3. Il importe de trouver l'argent nécessaire à la restauration même si cela implique le fait d'accepter de l'argent provenant d'entreprises susceptibles de dégrader l'environnement.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

4. Il est adéquat d'utiliser des matériaux identiques aux matériaux originaux afin de récupérer l'apparence passée du monument.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

5. Il est nécessaire de respecter les ajouts effectués au monument au cours du temps, à moins que ceux-ci ne possèdent aucune valeur artistique ou monumentale importante,

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

6. Il est conseillé de ne pas effectuer d'interventions susceptibles d'altérer l'aspect original du monument, même si cette attitude peut porter préjudice à son usage actuel.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

7. Il est préférable de substituer l'ancien en mauvais état par du nouveau plus moderne et ainsi permettre à la ville de se rénover et se moderniser.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

8. Il est préférable de récupérer l'ancien en le restaurant et ainsi maintenir l'essence de la ville

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

9. Le mobilier urbain (bancs, luminaires,...) doit imiter le style ancien afin de conserver l'esprit du temps.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

10. Rendre les rues piétonnières n'apporte que des problèmes (difficulté d'accès au centre-ville, aux magasins, aux services, difficulté de parking pour les habitants...). Le trafic automobile au sein de la ville ne doit pas être limité.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

11. Les équipements culturels de la ville sont suffisants que ce soit en qualité, quantité et diversité.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

12. Le visiteur ne s'attarde pas dans la ville parce qu'il ne dispose pas de l'information de ce qu'il peut faire et visiter.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

13. Il est plus sage de répartir les fonds proportionnellement, en consacrant de l'argent aux monuments importants qui se trouvent en mauvais état de conservation (peut-être ne s'agira-t-il pas d'une restauration en profondeur) mais aussi aux monuments de moindre importance pour des interventions de consolidation.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

14. Chercher de nouveaux financements en vue de restaurer le plus de monuments possibles est toujours une initiative positive à condition que les entreprises concernées ne contribuent pas à donner une image négative du monument.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

15. Il est souhaitable de restaurer avec des matériaux distincts des originaux afin de pouvoir distinguer les parties anciennes de celles qui ont été ajoutées.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

16. Il est préférable de préserver l'apparence originale du monument en démolissant les parties ajoutées postérieurement à son époque de construction.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

17. Une conception moderne du mobilier urbain soit (luminaires, bancs,...) est souhaitable afin de donner à la ville une touche moderne et dynamique.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

18. Il est nécessaire de rendre les rues du centre piétonnes, parce que les trottoirs sont étroits et envahis de voitures stationnées, il est impossible de marcher et la pollution est trop élevée.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

19. Il serait souhaitable d'améliorer ou transformer certains équipements culturels de la ville (musées, bibliothèques, monuments,...) afin de les rendre mieux connus et plus attractifs pour le visiteur.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

20. Presque tout le monde a entendu parler de notre ville, il n'est donc pas nécessaire de consacrer plus d'argent aux campagnes de diffusion.

Tout à fait d'accord	d'accord	assez d'accord	pas du tout d'accord		
6	5	4	3	2	1

---



---

**Profil.**

Age:                    Niveau d'études:                    Occupation actuelle:                    Lieu de  
résidence:

## CUESTIONARIO DE IMPACTO ECONÓMICO

---

### Zaragoza. General para los cuatro yacimientos

Conoce los yacimientos: Foro / Puerto / Termas / Teatro (marcar con un redondel)  
¿Cuáles ha visitado? Foro / Puerto / Termas / Teatro (marcar con un redondel)

.....

1. La oferta cultural de la ciudad ha ganado tras la apertura de los yacimientos arqueológicos del foro, las termas, el puerto fluvial y el teatro porque...

2. Más que este tipo de intervenciones, Zaragoza necesita...

3. ¿Qué beneficios económicos directos cree Vd. que ha tenido la apertura de los yacimientos en su ciudad?

4. ¿Qué beneficios económicos directos cree Vd. que ha tenido la apertura de los yacimientos en su negocio?

5. ¿Qué medidas se podrían adoptar para que esos beneficios se reflejasen más en el entorno?

### Perfil

Edad:

Nivel de estudios:

Ocupación actual:

Residencia:

**CUESTIONARIO DE IMPACTO ECONÓMICO**

**Alcalá**

¿Conoce el yacimiento de la Villa de Hippolytus?

¿Lo ha visitado?

.....

1. La oferta cultural de la ciudad ha ganado tras la apertura del yacimiento arqueológico de la Villa de Hippolytus porque...

2. Más que este tipo de intervenciones, Alcalá necesita...

3. ¿Qué beneficios económicos directos cree Vd. que ha tenido la apertura del yacimiento en su ciudad?

4. ¿Qué beneficios económicos directos cree Vd. que ha tenido la apertura del yacimiento en su negocio?

5. ¿Qué medidas se podrían adoptar para que esos beneficios se reflejasen más en el entorno?

**Perfil**

Edad:

Nivel de estudios:

Ocupación actual:

Residencia:

**QUESTIONNAIRE D'IMPACT ÉCONOMIQUE.  
Périgueux**

Avez-vous déjà entendu parler du site de Vesunna?

Avez-vous déjà visité ce site?

.....

1. L'offre culturelle de la ville s'est améliorée grâce à l'ouverture du site archéologique de Vesunna parce que...

2. Plutôt que ce type d'intervention, la ville de Périgueux nécessite...

3. Quels avantages économiques directs pensez-vous que l'ouverture du site a eu sur la ville ?

4. Quels avantages économiques directs pensez-vous que l'ouverture du site a eu sur votre commerce ?

5. Quelles mesures pourraient être adoptées pour que ces avantages se reflètent sur votre entourage ?

**Profil :**

Age:

Niveau d'études:

Occupation actuelle:

Lieu de résidence:

**CUESTIONARIO DE EXPECTATIVAS.  
Zaragoza/Alcalá**

¿Qué viene a ver?

¿Qué sabe del yacimiento?

¿Dónde ha obtenido esa información sobre el yacimiento?

Si ya ha visitado antes el yacimiento, ¿Por qué vuelve?

**Perfil**.....  
Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

**QUESTIONNAIRE D'ATTENTES.  
Vesunna**

1. Que venez-vous voir?

2. Que savez-vous du site et du musée?

3. Où avez-vous obtenu les informations sur le site?

4. Si vous avez déjà visité le site, pourquoi revenez-vous?

**Profil :**

Age:  
résidence:

Niveau d'études:

Occupation actuelle:

Lieu de

**ESCALA DE VALORACION DE YACIMIENTOS ARQUEOLOGICOS. Zaragoza.**

Tienes a continuación una escala que va del número 1 al número 10. En ella te pedimos que sitúes en la puntuación más alta, o sea el 10, el yacimiento que más te haya gustado de entre los que conoces. En la más baja, es decir el 1, debes consignar el yacimiento que menos te haya gustado de los que conoces. Por último te pedimos que sitúes el yacimiento del Foro de Caesaraugusta con la puntuación que a tu juicio se merece.

10,.....porque.....  
9, .....porque.....  
8, .....porque.....  
  
7, .....porque.....  
6, .....porque.....  
5, .....porque.....  
  
4, .....porque.....  
3, ..... porque.....  
2, ..... porque.....  
  
1, ..... porque.....

El Foro de Caesaraugusta lo situaría en el número.....porque...

**Perfil**.....  
Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

**ESCALA DE VALORACION DE YACIMIENTOS ARQUEOLOGICOS. Alcalá.**

Tienes a continuación una escala que va del número 1 al número 10. En ella te pedimos que sitúes en la puntuación más alta, o sea el 10, el yacimiento que más te haya gustado de entre los que conoces. En la más baja, es decir el 1, debes consignar el yacimiento que menos te haya gustado de los que conoces. Por último te pedimos que sitúes el yacimiento de la Casa de Hippolytus con la puntuación que a tu juicio se merece.

10,.....porque.....  
9, .....porque.....  
8, .....porque.....  
  
7, .....porque.....  
6, .....porque.....  
5, .....porque.....  
  
4, .....porque.....  
3, ..... porque.....  
2, ..... porque.....  
  
1, ..... porque.....

La Villa de Hippolytus la situaría en el número...porque...

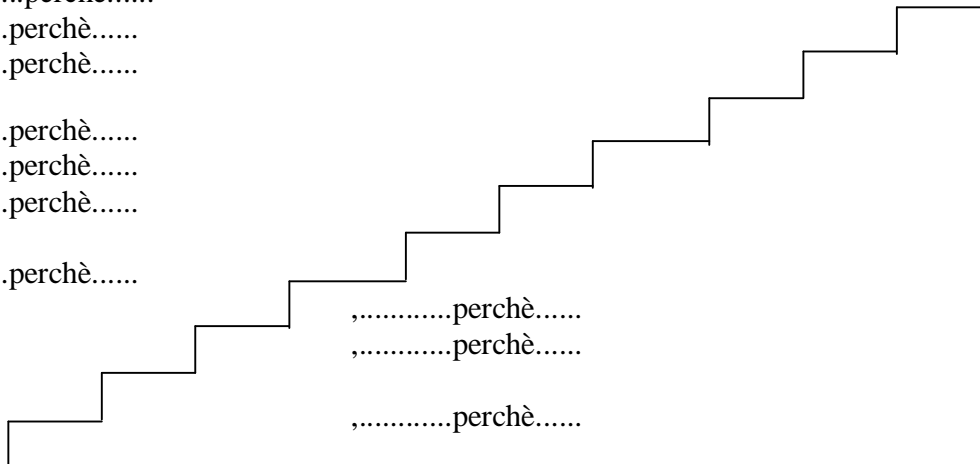
**Perfil**.....  
Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:



## SCALA DI VALUTAZIONE DEI SITI ARCHEOLOGICI. ROMA

Troverete di seguito una scala da uno a dieci. Vi domandiamo di inserire il sito che vi è piaciuto di più tra quelli che avete visitato, con un valore prossimo al dieci, ed il sito che vi è piaciuto di meno, con un valore prossimo al numero 1. Infine inserire la Crypta Balbi nella posizione che ritenete idonea.

10,.....perchè.....	
9,.....perchè.....	
8,.....perchè.....	
7,.....perchè.....	
6,.....perchè.....	
5,.....perchè.....	
4,.....perchè.....	
3	,.....perchè.....
2	,.....perchè.....
1	,.....perchè.....



Vorrei inserire la Crypta Balbi al numero..... perché....

### Profilo:

Età:                      Titolo di studio:                      Attuale occupazione:                      Luogo di residenza:

### ÉCHELLE D'ÉVALUATION DE SITES ARCHÉOLOGIQUES. Périgueux

Vous avez ci-dessous une échelle numérotée de 1 à 10. Nous vous demandons de placer au niveau le plus haut, c'est à dire en 10, le site qui vous a plu le plus parmi tous ceux que vous avez visités. Au niveau le plus bas, c'est à dire en 1, veuillez écrire celui qui vous a plu le moins. Pour terminer nous vous demandons de placer le site de Vesunna au niveau qu' il mérite selon vous.

10,.....	parce que.....	
9, .....	parce que.....	
8, .....	parce que.....	
7, .....	parce que.....	
6, .....	parce que.....	
5, .....	parce que.....	
4, .....	parce que.....	
3, .....		parce que.....
2, .....		parce que.....
1, .....		parce que.....

Je place le site de Vesunna en.....parce que

**Profil :**

Age:                    Niveau d'études:                    Occupation actuelle:                    Lieu de résidence:

**DIFERENCIAL SEMANTICO. Alcalá**

Piense en la Villa de Hippolytus que acaba de visitar. Elija el adjetivo que más la defina según su opinión matizando a cual de los dos adjetivos se aproxima más:

Ejemplo:

		Muy	Bastante	Poco	Ni uno Ni otro	Poco	Bastante	Muy	
	Agradable	....	....	....	....	....	....	....	Desagradable
1.	Feo	....	....	....	....	....	....	....	Bonito
2.	Monótono	....	....	....	....	....	....	....	Variado
3.	Acogedor	....	....	....	....	....	....	....	Inhóspito
4.	Amenazador	....	....	....	....	....	....	....	Tranquilizador
5.	Activo	....	....	....	....	....	....	....	Pasivo
6.	Desordenado	....	....	....	....	....	....	....	Ordenado
7.	Animado	....	....	....	....	....	....	....	Desanimado
8.	Festivo	....	....	....	....	....	....	....	Serio
9.	Dormido	....	....	....	....	....	....	....	Despierto
10.	Peligroso	....	....	....	....	....	....	....	Seguro
11.	Deprimente	....	....	....	....	....	....	....	Estimulante
12.	Encendido	....	....	....	....	....	....	....	Apagado
13.	Duro	....	....	....	....	....	....	....	Blando
14.	Familiar	....	....	....	....	....	....	....	Extraño
15.	Tranquilo	....	....	....	....	....	....	....	Intranquilo
16.	Bullicioso	....	....	....	....	....	....	....	Silencioso
17.	Alegre	....	....	....	....	....	....	....	Triste
18.	Vivo	....	....	....	....	....	....	....	Muerto
19.	Divertido	....	....	....	....	....	....	....	Aburrido
20.	Interesante	....	....	....	....	....	....	....	No Interesante
21.	Impersonal	....	....	....	....	....	....	....	Personal
22.	Oscuro	....	....	....	....	....	....	....	Claro
23.	Confortable	....	....	....	....	....	....	....	Incómodo
24.	Apacible	....	....	....	....	....	....	....	Desapacible
25.	Pacífico	....	....	....	....	....	....	....	Belicoso
26.	Hostil	....	....	....	....	....	....	....	Amistoso
27.	Sugestivo	....	....	....	....	....	....	....	Desalentador
28.	Bueno	....	....	....	....	....	....	....	Malo
29.	Lejano	....	....	....	....	....	....	....	Próximo
30.	Seguro	....	....	....	....	....	....	....	Inseguro
31.	Relajante	....	....	....	....	....	....	....	Excitante
32.	Maravilloso	....	....	....	....	....	....	....	Espantoso

**Perfil**.....

Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

### DIFFERENZIALE SEMANTICO. Roma

Pensi alla Crypta Balbi che ha appena visitato. Scelga l'aggettivo che secondo la sua opinione la definisca meglio, determinando in maniera graduale a quale dei due aggettivi si approssima di più:

esempio:

	Molto	Abbastanza	Poco	Né l'uno	Poco	Abbastanza	Molto	
	Né l'altro							
	Gradevole	....	....	....	....	....	....	Sgradevole
1.	Brutto	....	....	....	....	....	....	Bello
2.	Monotono	....	....	....	....	....	....	Vario
3.	Accogliente	....	....	....	....	....	....	Inospitale
4.	Minaccioso	....	....	....	....	....	....	Tranquillizzante
5.	Attivo	....	....	....	....	....	....	Passivo
6.	Disordinato	....	....	....	....	....	....	Ordinato
7.	Animato	....	....	....	....	....	....	Disanimato
8.	Festoso	....	....	....	....	....	....	Serio
9.	Addormentato	....	....	....	....	....	....	Sveglio
10.	Pericoloso	....	....	....	....	....	....	Sicuro
11.	Deprimente	....	....	....	....	....	....	Stimolante
12.	Acceso	....	....	....	....	....	....	Spento
13.	Duro	....	....	....	....	....	....	Morbido
14.	Familiare	....	....	....	....	....	....	Estraneo
15.	Tranquillo	....	....	....	....	....	....	Inquieto
16.	Chiassoso	....	....	....	....	....	....	Silenzioso
17.	Allegro	....	....	....	....	....	....	Triste
18.	Vivo	....	....	....	....	....	....	Morto
19.	Divertente	....	....	....	....	....	....	Noioso
20.	Interessante	....	....	....	....	....	....	Non interessante
21.	Impersonale	....	....	....	....	....	....	Personale
22.	Scuro	....	....	....	....	....	....	Chiaro
23.	Confortevole	....	....	....	....	....	....	Scomodo
24.	Affabile	....	....	....	....	....	....	Non affabile
25.	Pacifico	....	....	....	....	....	....	Bellicoso
26.	Ostile	....	....	....	....	....	....	Amichevole
27.	Suggestivo	....	....	....	....	....	....	Scoraggiante
28.	Buono	....	....	....	....	....	....	Cattivo
29.	Lontano	....	....	....	....	....	....	Vicino
30.	Sicuro	....	....	....	....	....	....	Insicuro
31.	Rilassante	....	....	....	....	....	....	Eccitante
32.	Meraviglioso	....	....	....	....	....	....	Spaventoso

#### Profilo

Età:                      Titolo di studio:                      Attuale occupazione:                      Luogo di residenza:

### DIFFÉRENTIEL SÉMANTIQUE. Périgüeux

Pensez au site de Vesunna que vous venez de visiter. Veuillez choisir l'adjectif qui selon vous définit le mieux ce site en apportant des nuances à votre choix.

		Très	Assez	Peu	Ni l'un Ni l'autre	Peu	Assez	Très	
Exemple: Agréable	....	....	....	....	....	....	....	....	Désagréable
1.	Laid	....	....	....	....	....	....	....	Beau
2.	Monotone	....	....	....	....	....	....	....	Varié
3.	Accueillant	....	....	....	....	....	....	....	Inhospitalier
4.	Menaçant	....	....	....	....	....	....	....	Tranquillisant
5.	Actif	....	....	....	....	....	....	....	Passif
6.	Désordonné	....	....	....	....	....	....	....	Ordonné
7.	Animé	....	....	....	....	....	....	....	Inanimé
8.	Festif	....	....	....	....	....	....	....	Sérieux
9.	Endormi	....	....	....	....	....	....	....	Éveillé
10.	Dangereux	....	....	....	....	....	....	....	Sécurisant
11.	Déprimant	....	....	....	....	....	....	....	Stimulant
12.	Éclairé	....	....	....	....	....	....	....	Éteint
13.	Dur	....	....	....	....	....	....	....	Mou
14.	Familier	....	....	....	....	....	....	....	Étranger
15.	Tranquille	....	....	....	....	....	....	....	Agité
16.	Bruyant	....	....	....	....	....	....	....	Silencieux
17.	Gai	....	....	....	....	....	....	....	Triste
18.	Vif	....	....	....	....	....	....	....	Mort
19.	Amusant	....	....	....	....	....	....	....	Ennuyant
20.	Intéressant	....	....	....	....	....	....	....	Inintéressant
21.	Impersonnel	....	....	....	....	....	....	....	Personnel
22.	Obscur	....	....	....	....	....	....	....	Clair
23.	Confortable	....	....	....	....	....	....	....	Inconfortable
24.	Agréable	....	....	....	....	....	....	....	Désagréable
25.	Pacifique	....	....	....	....	....	....	....	Belliqueux
26.	Hostile	....	....	....	....	....	....	....	Amical
27.	Suggestif	....	....	....	....	....	....	....	Décourageant
28.	Bon	....	....	....	....	....	....	....	Mauvais
29.	Lointain	....	....	....	....	....	....	....	Proche
30.	Sûr	....	....	....	....	....	....	....	Incertain
31.	Relaxant	....	....	....	....	....	....	....	Excitant
32.	Merveilleux	....	....	....	....	....	....	....	Affreux
<b>Profil</b> :Age:		Niveau d'études:		Occupation actuelle:			Lieu de		
résidence:									

**CUESTIONARIO DE ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS. Zaragoza. Museo del Foro de Caesaraugusta.**

A continuación le planteamos una serie de preguntas sobre los contenidos del yacimiento. Elija la opción que considere más correcta.

1. Los antiguos habitantes de la región antes de la llegada de los romanos eran conocidos como:

- íberos
- cartagineses
- edetanos
- hispanorromanos

2. El nombre de la ciudad de Zaragoza antes de los romanos era:

- Saraqusta
- Caesaraugusta
- Salduba
- Salduie

3. El nombre romano de Zaragoza era:

- Saraqusta
- Caesaraugusta
- Salduie
- Salduba

4. Dicho nombre le fue otorgado en honor de:

- Un héroe local
- Un general romano
- El emperador Octavio Augusto
- Agripa, yerno del emperador

5. ¿Qué rango ocupaba la ciudad entre las otras urbes del imperio?

- Ciudad estipendiaria (ocupada y sometida al pago de tributos)
- Municipio de derecho latino
- Emporio mercantil
- Colonia inmune, exenta del pago de tributos

6. Los fundadores de la ciudad fueron:

- Tribus oriundas del lugar
- Mercaderes griegos y romanos venidos de la lejana Ampurias
- Legionarios romanos retirados de la vida militar
- Colonos venidos directamente de Roma

7. El “macellum” es el término latino que se refiere a:

- unos baños públicos
  - una plaza monumental
  - un colegio
  - un mercado de alimentos
8. El foro es:
- la red de alcantarillado de una ciudad romana
  - un templo
  - una plaza pública
  - un estanque para natación
9. Los dos períodos históricos principales a que se refieren los restos del foro de Caesaraugusta son:
- el mercado de Augusto y el acueducto de Tiberio
  - La muralla edetana y el mercado de Augusto
  - el foro de Tiberio y el muelle de Claudio
  - el mercado de Augusto y el foro de Tiberio
10. El foro tradicionalmente se hallaba:
- en la confluencia de las dos vías principales, el Cardo y el Decumanus
  - en la confluencia del mercado y el río
  - en la unión del templo de Júpiter Capitolino con el de Juno Regina
  - en la confluencia de la cloaca máxima y la mínima
11. Pero en el caso de Caesaraugusta este esquema se altera porque:
- la orografía no lo permitió
  - en el centro de la ciudad había una depresión
  - Augusto lo quiso así expresamente
  - el muelle queda así más accesible desde el centro
12. Las cloacas eran conductos por donde discurría:
- agua corriente proveniente del río
  - residuos orgánicos de la población
  - canales de irrigación para las huertas
  - agua caliente para los baños públicos
13. Los habitantes de la ciudad decidieron subir el nivel del mercado de la primera época:
- porque las vistas eran mejores
  - para que los barcos tuvieran mejor acceso al muelle
  - porque el río lo inundaba a menudo/por las continuas inundaciones del río
  - porque era más fácil descargar las mercancías
14. ¿Cuál es la originalidad de la arquitectura romana?
- utilizar el arco y la bóveda de cañón
  - utilizar el mármol en la construcción de grandes monumentos
  - combinar el mortero de cal, el arco y la bóveda de cañón en construcciones públicas

- construir acueductos para traer agua a las ciudades
15. Los romanos en sus conquistas:
- obligaron a los pueblos sometidos a adorar a sus dioses
  - adoptaron los cultos extranjeros introduciendo los suyos propios
  - permitieron total libertad de culto
  - obligaron a adorar a Roma y al emperador exclusivamente
16. Los romanos, como otros pueblos de la antigüedad, veneraban a sus antepasados denominados:
- Penates
  - Manes
  - Vesta y Jano
  - Ancestrus
17. En la educación romana una de las materias más consideradas era:
- las matemáticas
  - la historia
  - la retórica o el arte de persuadir con la palabra
  - la astronomía
18. El tipo de cerámica romana más conocida es:
- cerámica engobada
  - terra sigilata
  - loza vidriada
  - campaniforme
19. La forma más común que tenían los romanos para iluminar sus casas era:
- por medio de antorchas
  - con linternas a base de espejos
  - con luciérnagas
  - con lámparas de aceite
20. ¿Recuerdas el nombre de estas lámparas de cerámica?
- lucernas
  - luciérnagas
  - lampararios
  - candelas
21. Que se fabricaban:
- una a una de manera artesanal
  - en serie por medio de moldes
  - por encargo
  - los relieves se fabricaban uno a uno y luego se pegaban al cuerpo principal que se hacía en serie.



22. Dentro de la alimentación romana un existía una salsa de pescado macerado muy popular llamada:

- garnatum
- condimentum
- salvia
- garum

23. El estado aseguraba un servicio a la población, la “annona”, que consistía en:

- la celebración de juegos circenses gratuitos
- el reparto gratuito de alimentos a los más pobres
- la apertura gratuita de las termas determinados días de la semana
- la limpieza regular de las calles

24. La venta y transporte de alimentos se hacía por medio de

- enormes recipientes de madera
- vasijas de cerámica denominadas ánforas
- vasijas de vidrio
- cuencos de piedra pulida

25. ¿Cuál era la comida más importante del día para los romanos?

- la cena
- la comida o “prandium”
- el desayuno o “ientaculum”
- el almuerzo

26. Los comensales comían:

- sobre una mesa sentados en sillas
- en el suelo sobre una alfombra
- en el suelo con una mesita baja
- recostados sobre divanes

27. Los romanos se aprovisionaban de agua por medio de:

- una red de alcantarillado
- una red de acueductos, sifones y conducciones de plomo
- una red de tuberías de cerámica
- la recogían del río en ánforas

28. Cuando vd pasea por el museo del foro de Caesaraugusta:

- pisa sobre el nivel del suelo romano
- pisa sobre el nivel del suelo de la antigua Salduie
- pisa sobre el nivel actual
- pisa bajo el nivel del suelo que pisaban los romanos

29. En la excavación arqueológica

- los primeros estratos superficiales son los más antiguos
- los estratos superficiales son los más modernos

- los estratos varían según la orografía del terreno
- los estratos cambian según las lluvias

30. Durante la excavación arqueológica

- se destruyen sólo los estratos superiores
- se van destruyendo las diferentes capas a medida que descendemos de ahí que se consigne y documente toda la información que éstas nos puedan proporcionar
- todo se conserva in situ sin ningún cambio
- la técnica está lo suficientemente desarrollada para que se preserve todo

**Perfil**.....

Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

**CUESTIONARIO DE ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS. Zaragoza. Museo del Puerto fluvial de Caesaraugusta.**

A continuación le planteamos una serie de preguntas sobre los contenidos del yacimiento-museo. Elija la opción que considere más correcta.

1. El nombre del río Ebro proviene de
  - Hiberus, el nombre por el que le conocían los romanos
  - Hibernia, nombre que le dieron los griegos a España
  - Ibruh, el nombre árabe del río
  - Íber, el nombre que le dieron los griegos del que luego lo tomaron los romanos
  
2. El Hiberus en época romana era navegable hasta
  - Vareia, la actual Logroño
  - Caesaraugusta, la actual Zaragoza
  - Dertosa, actual Tortosa
  - Pompaelo, actual Pamplona
  
3. Las peligrosas avenidas del Ebro fueron controladas
  - por las presas construidas por los romanos
  - por las obras de ingeniería hidráulica de los árabes
  - por los canales de Carlos V
  - por los embalses construidos a mediados del siglo XX
  
4. Las obras de cimentación del puerto fluvial se construyeron con
  - piedra caliza del lugar
  - encofrado de opus caementicium u hormigón romano
  - mármol pentélico
  - granito ibérico
  
5. Los edificios del puerto cuyos restos observamos eran
  - templos de Júpiter, Juno y Minerva
  - astilleros
  - almacenes de mercancías y una escalinata de acceso al foro
  - la guarnición de la legión décima gémina
  
6. El Ebro ¿era navegable siempre?
  - sí, todo el año
  - no, sólo en verano
  - sí, salvo en verano
  - no, nunca
  
7. Cuando el viento no era favorable o era inexistente

- los barcos paraban su marcha hasta que el viento volviera a soplar
  - se utilizaban remos, perchas o los tripulantes tiraban de ellos
  - se utilizaba otro tipo de vela triangular
  - eran remolcados por poderosas galeras de remos
8. Cuando la niebla hacía difícil la navegación
- se utilizaban caracolas para avisar de la presencia de los barcos
  - se paraba la navegación
  - se utilizaban grandes lámparas de aceite o lucernas
  - se utilizaba el fuego griego
9. ¿Cómo se llaman las sogas utilizadas por la tripulación para remolcar los barcos?
- cordarium
  - lentulae
  - sirgas
  - ludus naumaquii
10. Los productos líquidos, vino, aceite etc, se transportaban en
- enormes recipientes de madera
  - vasijas de cerámica denominadas ánforas
  - vasijas de vidrio
  - cuencos de piedra pulida
11. En la excavación arqueológica
- los primeros estratos superficiales son los más antiguos
  - los estratos superficiales son los más modernos
  - los estratos varían según la orografía del terreno
  - los estratos cambian según las lluvias
12. Durante la excavación arqueológica
- se destruyen sólo los estratos superiores
  - se van destruyendo las diferentes capas a medida que descendemos de ahí que se consigne y documente toda la información que éstas nos puedan proporcionar
  - todo se conserva in situ sin ningún cambio
  - la técnica está lo suficientemente desarrollada para que se preserve todo
13. Las marcas que se conservan sobre algunos sillares corresponden a
- las marcas de los canteros
  - los títulos del magistrado que financió las obras
  - las legiones que construyeron los edificios
  - el emperador Tiberio

**Perfil**.....

Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

### **CUESTIONARIO DE ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTOS. Zaragoza. Museo de las Termas públicas de Casaraugusta.**

A continuación le planteamos una serie de preguntas sobre los contenidos del yacimiento-museo. Elija la opción que considere más correcta.

1. Las termas son:

- piscinas de aguas termales medicinales
- baños públicos que solían incluir instalaciones deportivas y culturales
- centros deportivos
- mercados de vestidos

2. Las termas consistían básicamente en:

- una sala fría (frigidarium), una templada (tempidarium) y una de masajes
- una sala caliente (caldarium) y una fría (frigidarium)
- una piscina para natación y un gimnasio
- una sala caliente, una templada y una fría

3. En el audiovisual, el personaje que escribe la carta es un:

- tribuno
- centurión
- edil de obras públicas
- gobernador de la provincia

4. Dentro de las termas existía un espacio abierto dedicado a la práctica de los deportes denominado:

- palestra
- deportivium
- tabularium
- cavea

5. Normalmente el orden seguido en las termas era:

- vestuario, natación en la sala fría, sauna, masaje y sala templada
- sauna, sala fría y sala templada
- baño en el caldarium con opción a sauna, tempidarium o sala templada y frigidarium o sala fría con piscina
- palestra, frigidarium, tempidarium, y caldarium

6. En las termas

- había turnos para niños y para mayores
- todo el mundo estaba mezclado
- unos días iban las mujeres y otros los hombres
- los magistrados iban unos días, los ciudadanos otros y los esclavos otros

7. La piscina a cielo abierto servía para

- hacer pequeños combates navales o “naumaquias”
- practicar la natación
- hidromasaje
- enseñar a los legionarios a nadar

8. Según se desprende del audiovisual los cargos municipales eran desempeñados por

- cualquier tipo de ciudadano libre que se presentara a la elección
- sólo los del orden equestre
- los ciudadanos, normalmente del orden senatorial, que podían financiar obras públicas de su propio bolsillo
- familiares del emperador

9. Las letrinas son

- salas de juego
- los vestuarios
- salas de masaje
- los servicios públicos

10. Los rascadores servían para

- proteger los pies del calor del caldarium
- limpiar la piel de sudor, ungüentos e impurezas
- aliviar las picaduras de los insectos
- dar masajes

11. En la excavación arqueológica

- los primeros estratos superficiales son los más antiguos
- los estratos superficiales son los más modernos
- los estratos varían según la orografía del terreno
- los estratos cambian según las lluvias

12. Durante la excavación arqueológica

- se destruyen sólo los estratos superiores
- se van destruyendo las diferentes capas a medida que descendemos de ahí que se consigne y documente toda la información que éstas nos puedan proporcionar
- todo se conserva in situ sin ningún cambio
- la técnica está lo suficientemente desarrollada para que se preserve todo

**Perfil**.....

Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

**CUESTIONARIO DE ADQUISICION DE CONOCIMIENTOS. Zaragoza. Museo del Teatro de Caesaraugusta.**

A continuación le planteamos una serie de preguntas sobre los contenidos del yacimiento-museo. Elija la opción que considere más correcta.

1. Los restos arqueológicos que vienen de/van a visitar corresponden a:
  - un teatro griego
  - un teatro del siglo de oro
  - un teatro romano del siglo I a. C.
  - un teatro romano del siglo I de nuestra era.
  
2. Dos de las diferencias entre el teatro griego y el romano es que (elegir dos opciones):
  - el griego aprovecha la ladera de una montaña para construir el graderío mientras que el romano generalmente construye una estructura para apoyarlo
  - en el romano también se realizaban luchas de gladiadores
  - al teatro romano no podían ir los esclavos
  - el papel del coro es más importante en el teatro griego
  
3. ¿Por qué se dismanteló el teatro en época tardoantigua?
  - porque fue destruido por Atila
  - porque se transformó en iglesia
  - porque se utilizaron los sillares para reconstruir y reforzar la muralla
  - porque al emperador no le gustaba el teatro
  
4. En los siglos posteriores a la destrucción del teatro el solar fue ocupado
  - por un campamento militar suevo
  - por un barrio musulmán, uno judío y uno cristiano en ese orden
  - por una iglesia
  - por un teatro moderno
  
5. El material de base que los romanos utilizaron para la construcción del teatro era:
  - mármol travertino
  - piedra caliza del subsuelo de la ciudad
  - granito
  - opus caementicium u hormigón romano
  
6. En un teatro romano el graderío se denomina:
  - scenarium
  - orchestra
  - scaenae frons
  - cavea
  
7. El “vellum” es:
  - el telón

- el toldo que cubría el graderío
  - el velo que portaban los actores con papeles femeninos
  - la toga que distinguía al protagonista
8. El telón tenía la particularidad de :
- descender del techo
  - salir del lado derecho de la scenae
  - salir del lado izquierdo de la scenae
  - ascender desde el suelo
9. A su vez ese telón estaba
- decorado con pigmentos de colores
  - pintado de negro para potenciar los efectos dramáticos
  - era transparente
  - decorado con los retratos de la familia imperial
10. Los regatones son
- puntas de lanza
  - broches para ajustar la toga
  - apliques metálicos en forma de punta para proteger las bases de los mástiles que ascendían el telón
  - los postes que sujetaban el velum
11. En los teatros romanos
- cada uno se sentaba donde le parecía
  - las localidades estaban numeradas
  - cada parte de la cavea o graderío estaba destinada a un estamento social
  - sólo la ima cavea, la más cercana al “pulpitum” o escenario, estaba reservada a la familia imperial y la clase senatorial, el resto era de acceso libre
12. La acústica se conseguía
- con cuernos de antílope
  - con dobles de los actores que se situaban en partes estratégicas del graderío
  - con un complejo sistema de canalizaciones de aire
  - con la forma semicircular del teatro, una pronunciada pendiente hacia la escena, el tejado del frente escénico y el “vellum”
13. La parte trasera del escenario o frente escénico (scenae frons) era artísticamente decorada con entrantes y salientes, columnas y esculturas porque
- así se evitaba el eco de las voces
  - quedaba más decorativo
  - hacía efecto decorado para las representaciones históricas
  - es un recuerdo de la decoración de los teatros griegos
14. Las caracterizaciones de los personajes venían representadas por
- el color de sus trajes



- la extensión de su melena
  - las máscaras que portaban
  - el timbre de su voz
15. En la época en la que el solar del teatro se convirtió en barrio judío las casas se diferenciaban de las del resto de la ciudad en que
- tenían sangre de carnero sobre el dintel
  - tenían el nombre del inquilino escrito en su frente
  - tenían una oquedad en la parte superior derecha de la puerta para colocar textos sagrados
  - tenían una “menorah” o candelabro tallada en la puerta
16. ¿Qué era la “Rota”?
- un signo distintivo rojo y amarillo que se obligaba a los judíos a portar para distinguirlos
  - una sábana que permitía distinguir a las distintas etnias
  - la llamada a la oración de los muhacines musulmanes
  - una escarapela de la Guerra de la Independencia
17. ¿A qué se denominan las “Aljamas”?
- eran las sinagogas judías
  - en castellano aljama define tanto el barrio judío con su sinagoga como la mezquita
  - la mezquita de Córdoba
  - las musulmanas convertidas al judaísmo
18. ¿Quién era Gabriel Zaporta?
- un gobernador de la Zaragoza renacentista
  - un noble musulmán convertido al cristianismo tras la conquista de Alfonso I
  - el marido de Agustina de Aragón
  - un rico comerciante, judío converso banquero de Carlos V
19. ¿Cómo se encontró el teatro romano en los años 70?
- en el curso de una remodelación urbanística
  - los arqueólogos sabían de su existencia y excavaron para encontrarlo
  - unos niños encontraron un tesoro y a partir de ahí comenzaron las excavaciones
  - se veían a simple vista los muros exteriores
20. En la excavación arqueológica
- los primeros estratos superficiales son los más antiguos
  - los estratos superficiales son los más modernos
  - los estratos varían según la orografía del terreno
  - los estratos cambian según las lluvias
21. Durante la excavación arqueológica
- se destruyen sólo los estratos superiores

- se van destruyendo las diferentes capas a medida que descendemos de ahí que se consigne y documente toda la información que éstas nos puedan proporcionar
- todo se conserva in situ sin ningún cambio
- la técnica está lo suficientemente desarrollada para que se preserve todo

22. Antes de toda representación teatral

- diversos comercios de la ciudad anunciaban sus productos
- se hacía un sacrificio a los antepasados
- la actriz principal hacía un strip-tease
- se traían las imágenes de la familia imperial que luego se devolvían a sus templos

23. Tanto en el teatro griego como en el latino

- la mujer tenía un papel destacado
- a la mujer se le estaba prohibido el actuar
- los besos estaban censurados
- no había coro

**Perfil**.....

Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

## **CUESTIONARIO DE ADQUISICIÓN DE CONOCIMIENTO. Alcalá. Casa de Hippolytus**

A continuación le planteamos una serie de preguntas sobre los contenidos del yacimiento. Elija la opción que considere más correcta.

1. La Villa de Hippolytus es :

- una casa privada
- unas termas o baños romanos
- la sede de una asociación de jóvenes acomodados
- el senado de la antigua Complutum

2. En la excavación arqueológica

- los primeros estratos superficiales son los más antiguos
- los estratos superficiales son los más modernos
- los estratos varían según la orografía del terreno
- los estratos cambian según las lluvias

3. Durante la excavación arqueológica

- se destruyen sólo los estratos superiores
- se van destruyendo las diferentes capas a medida que descendemos de ahí que se consigne y documente toda la información que éstas nos puedan proporcionar
- todo se conserva in situ sin ningún cambio
- la técnica está lo suficientemente desarrollada para que se preserve todo

4. El foro es:

- la red de alcantarillado de una ciudad romana
- un templo
- una plaza pública
- un estanque para natación

5. El foro tradicionalmente se hallaba:

- en la confluencia de las dos vías principales, el Cardo y el Decumanus
- en la confluencia del mercado y el río
- en la unión del templo de Júpiter Capitolino con el de Juno Regina
- en la confluencia de la cloaca máxima y la mínima

6. Las cloacas eran conductos por donde discurría:

- agua corriente proveniente del río
- residuos orgánicos de la población
- canales de irrigación para las huertas
- agua caliente para los baños públicos

7. El tipo de cerámica romana más conocida es:

- cerámica engobada
- terra sigilata

- loza vidriada
  - campaniforme
8. La forma más común que tenían los romanos para iluminar sus casas era:
- por medio de antorchas
  - con linternas a base de espejos
  - con luciérnagas
  - con lámparas de aceite
9. ¿Recuerdas el nombre de estas lámparas de cerámica?
- lucernas
  - luciérnagas
  - lampararios
  - candelas
10. Que se fabricaban:
- una a una de manera artesanal
  - en serie por medio de moldes
  - por encargo
  - los relieves se fabricaban uno a uno y luego se pegaban al cuerpo principal que se hacía en serie.
11. La venta y transporte de alimentos se hacía por medio de
- enormes recipientes de madera
  - vasijas de cerámica denominadas ánforas
  - vasijas de vidrio
  - cuencos de piedra pulida
12. Los romanos se aprovisionaban de agua por medio de:
- una red de alcantarillado
  - una red de acueductos, sifones y conducciones de plomo
  - una red de tuberías de cerámica
  - la recogían del río en ánforas
13. Las termas son:
- piscinas de aguas termales medicinales
  - baños públicos que solían incluir instalaciones deportivas y culturales
  - centros deportivos
  - mercados de vestidos
14. Las termas consistían básicamente en:
- una sala fría (frigidarium), una templada (tempidarium) y una de masajes
  - una sala caliente (caldarium) y una fría (frigidarium)
  - una piscina para natación y un gimnasio
  - una sala caliente, una templada y una fría

15. La basílica era :

- un lugar de culto
- un mercado
- un muelle
- un edificio donde se impartía justicia y se cerraban transacciones comerciales

16. Las exedras del jardín de la Casa de Hippolytus servían para :

- tomar el sol
- recibir lecciones de los maestros
- hacer representaciones teatrales
- sala de lectura

17. Los jóvenes que allí acudían lo hacían para :

- jugar a los dados
- bañarse en las termas
- educar el cuerpo y la mente
- aprender el oficio de actor

18. La bóveda de la sala denominada como biblioteca se realizó a base de:

- tubuli fictile
- varas de hierro
- aproximación de hiladas de ladrillo
- aquae vestae

19. La Villa de Hippolytus se situaba a las afueras de la ciudad de :

- Al-Magerit
- Complutum
- Toletum
- Alcalá

20. Los restos que vemos actualmente corresponden sobre todo a:

- S. XII
- S. III a.C
- S. III-IV d.C
- S. I d.C

**Perfil**.....

Edad:                      Nivel de estudios:                      Ocupación actual:                      Residencia:

### **QUESTIONARIO SULLA ACQUISIZIONE DI NOZIONI. Crypta Balbi. Roma**

Le proponiamo qui di seguito alcune domande relative ai reperti della Crypta Balbi e al suo museo. Scelga quella che secondo lei è la risposta giusta.

1. Il museo e le vestigia archeologiche che avete visitato:
  - appartengono alla Roma imperiale
  - appartengono alla Roma tardo antica
  - rappresentano l'evoluzione urbanistica di una parte della città
  - appartengono alla Roma medioevale
  
2. Cos'è la Crypta Balbi?
  - il mausoleo della famiglia Balbi
  - un doppio colonnato collegato al teatro di Balbo
  - un mercato di oggetti metallici
  - un portico esterno
  
3. Cos'era il Porticus Minucia?
  - una corte coperta e chiusa utilizzata come mercato del bestiame
  - un mercato di verdura
  - un mercato di schiavi
  - una piazza porticata dove si distribuiva il grano
  
4. L'edera della parte est della Crypta ebbe nel corso del tempo le seguenti funzioni:
  - elemento scenografico, latrine e calcara
  - latrine
  - calcara
  - scena del teatro
  
5. A cosa fa riferimento « minucia frumentaria »?
  - qualcosa da non considerare
  - distribuzione gratuita del grano
  - vendita del grano a basso costo
  - al bestiame
  
6. La distribuzione del grano era gratuita ?
  - sì, sempre
  - sì, durante l'epoca alto imperiale
  - no, mai
  - sì, durante l'epoca repubblicana
  
7. Perché gli edifici, Crypta e Porticus Minucia, furono abbandonati durante l'epoca tardo-antica ?
  - a causa di un terremoto
  - a causa del cambiamento morale e dell'avvento del cristianesimo

- a causa del saccheggio di Alarico
  - tutti e tre gli eventi
8. Durante il medioevo le vie del quartiere cambiano le loro funzioni
- da strade commerciali a strade a destinazione militare
  - da strade destinate alle processioni papali a strade commerciali
9. Cos'è diventato il teatro durante la prima fase del medioevo?
- una chiesa
  - un palazzo
  - un castello
  - delle rovine abbandonate
10. L'evoluzione della zona della Cripta ebbe le successive fasi :
- chiesa – castello -oratorio
  - castello - chiesa- oratorio
  - oratorio - chiesa - castello
  - Castello – oratorio - chiesa
11. Cosa sono i « Rioni » ?
- una famiglia aristocratica che abitava il castello
  - una corporazione artigianale
  - i funzionari del papa
  - un distretto della città
12. Durante il Rinascimento e il Barocco delle grandi trasformazioni si produssero nel quartiere e la chiesa esistente divenne :
- un monastero
  - un orfanotrofio
  - un ospedale dei pellegrini
  - un orfanotrofio per i bambini delle prostitute
13. La produzione industriale del quartiere si è evoluta nel tempo nel seguente modo :
- vetro, calce e tessuti e funi
  - lana, calce e vetro
  - calce, tessuti e vetro
  - tessuti, vetro e calce
14. Durante gli scavi archeologici:
- I primi strati sono i più antichi
  - Gli strati superficiali sono i più moderni
  - Gli strati variano secondo l'orografia
  - Gli strati variano secondo le piogge
15. Durante gli scavi archeologici:
- Si sono distrutte solo gli strati superficiali

- Si sono distrutti i differenti strati man mano che si scavava da qui la necessità di documentare tutte le informazioni utili.
  - Tutto è stato conservato *in situ* senza alcun cambiamento
  - La tecnica è sufficientemente sviluppata tanto da consentire la conservazione l'insieme.
16. Il metodo di datazione più comune ed efficace degli strati in archeologia è
- il carbone 14
  - la ceramica
  - la termoluminescenza
  - la dendrocronologia
17. In rapporto al periodo imperiale, Roma durante il periodo tardoantico e medievale
- aumenta la popolazione
  - diminuisce la popolazione
  - stabilizza la popolazione
  - fu abbandonata
18. Durante la Roma repubblicana e imperiale i defunti erano seppelliti
- all'interno della città, in determinate strade
  - ogni famiglia costruiva le tombe dei defunti nelle proprie abitazioni
  - esistevano dei cimiteri in luoghi specifici della città
  - tutti i defunti erano seppelliti al di fuori delle mura di Roma
19. Intanto nella Roma barbarica
- c'erano delle tombe sparpagiate nelle strade
  - ogni famiglia costruiva le tombe dei defunti nelle proprie abitazioni
  - esistevano dei cimiteri in luoghi specifici della città
  - tutti i defunti erano seppelliti al di fuori delle mura di Roma
20. Durante la dominazione bizantina
- Roma era divenuta la capitale del nuovo impero
  - Roma è caduta nell'abbandono
  - Roma perse il suo ruolo principale ma restò comunque una delle città più importanti dell'Impero bizantino
  - Roma divideva con Costantinopoli il ruolo di capitale
21. Cosa sono le « diaconie » ?
- delle istituzioni papali incaricate di assistere i poveri
  - dei gruppi di monaci con funzioni amministrative
  - dei monasteri a vocazione culturale
  - delle associazioni dei pellegrini
22. Le diaconie si finanziavano grazie
- al budget papale
  - a delle donazioni dell'Imperatore d'oriente



- a delle donazioni di fedeli
- ad un'imposta speciale sul grano

23. A partire dal VIII secolo i papi presero il controllo totale di Roma e

- si dissociarono dall'Imperatore bizantino
- si allearono con il re di Spagna
- si allearono con l'Imperatore bizantino
- si allearono con l'Imperatore dei franchi e si dissociarono dall'Imperatore bizantino

**Profilo:**

Età:                      Titolo di studio:                      Attuale occupazione:                      Luogo di residenza:

## QUESTIONNAIRE D'ACQUISITION DE CONNAISSANCES. Vesunna

Nous vous proposons ci-dessous quelques questions sur les contenus du site de Vesunna et son musée. Choisissez la réponse que vous considérez correcte.

1. À l'origine Vesunna était :

- la ville des Pétrucos
- la déesse romaine de l'abondance
- la déesse tutélaire des Pétrucos
- la prêtresse principale de la ville

2. Les pétrucos étaient :

- des peuples gaulois
- un jeu des légionnaires romains
- des gaulois romanisés
- des mercenaires de l'armée romaine

3. Dans les temples grecs et romains il y a une partie qui s'appelle « cella ». Qu'est-ce que c'est ?

- La toiture
- La colonnade
- La chambre qui garde la statue de la divinité
- La salle à manger des prêtres

4. Le forum est :

- le réseau des égouts
- un temple
- une place publique
- un étang de natation

5. Le forum se trouvait traditionnellement :

- au carrefour des deux voies principales de la ville, le Cardo et le Decumanus
- au carrefour du marché et du fleuve
- au carrefour formé par le temple de Jupiter Capitolin et celui de Juno Regina
- au carrefour de la « cloaca máxima » et des autres égouts de la ville.

6. Dans les amphithéâtres existent deux grands couloirs qui servent à canaliser l'afflux du public vers les sorties et qui s'appellent :

- colutoria
- gladiatoria
- praefurnium
- vomitoria

7. Les amphithéâtres romains étaient des endroits où :

- se jouaient des pièces de théâtre

- l'empereur se battait avec les gladiateurs
  - se succédaient des combats de gladiateurs, de spectacles d'animaux sauvages et même des batailles navales
  - il y avait des banquets gratuits pour les citoyens les jours cérémoniels.
8. Comment Vesunna était-elle approvisionné en eau :
- par le fleuve
  - par les aqueducs
  - par les puits
  - par les aqueducs et les puits
9. Les aqueducs approvisionnaient :
- tous les foyers de la ville
  - seulement les bâtiments publics y compris les thermes
  - les maisons des citoyens plus aisés
  - les fontaines et termes publiques et les riches demeures privées
10. Quels sont les motifs décoratifs spécifiques à la région :
- des colonnes à chapiteau toscan
  - des colonnes ornées de candélabres, d'armures des grappes
  - des motifs dorés
  - des rideaux colorés
11. Dans les matériaux de construction, il y a aussi un élément caractéristique de la région :
- le marbre
  - le granit
  - la pierre poreuse
  - le calcaire avec des fragments de silex
12. Dans la religion romaine, les Manes représentaient :
- les esprits des ancêtres
  - les fondateurs de Rome
  - les protecteurs des enfants
  - les dieux protecteurs de la ville
13. Dans la religion romaine, les Penates étaient :
- les protecteurs de la ville
  - les protecteurs des enfants
  - les protecteurs du foyer
  - la personnification de la famille impériale
14. La pratique funéraire la plus utilisée des gallo-romains pendant la période florissante de la domus des bouquets était:
- l'inhumation
  - l'incinération

15. Les romains ont donné la liberté de culte aux peuples conquis mais ils exigeaient un culte officiel à :

- Cybèle
- Isis et Osiris
- Rome et l'empereur
- Vesunna

16. La différence principale entre une domus et une villa est :

- la domus a un atrium et la villa en a deux
- la villa est ouverte à l'extérieur tandis que la domus s'ouvre à l'intérieur
- la domus est une demeure urbaine tandis que la villa est rurale
- la domus a un double péristyle

17. Les vestiges de la Domus des Bouquets correspondent à :

- une seule domus
- deux domus de différentes périodes
- deux domus de la même période mais indépendantes
- trois domus successives

18. Qu'est-ce que le « péristyle » ?

- Une cour de lumière
- Une cour pour recueillir l'eau de la pluie
- Un jardin portiqué sur lequel donnaient les salles de la domus
- Une cour d'armes

19. Les romains chauffaient leurs maisons à l'aide de:

- feux au milieu des salles
- braseros
- cheminées
- cheminées et hypocauste

20. Qu'est-ce que l'hypocauste ?

- Un système de canalisation
- Un système de chauffage
- Un système d'égouts
- Des eaux thermales

21. Les romains connaissaient-ils le verre ?

- oui
- non

22. Dans la fouille archéologique :

- les premières couches sont les plus anciennes
- les couches superficielles sont les plus modernes
- les couches varient selon l'orographie
- les couches varient selon les pluies

23. Dans la fouille archéologique :

- on ne détruit que les couches superficielles
- On détruit les différentes couches au fur et à mesure que l'on descend en enregistrant toutes les informations.
- tout est conservé in situ sans aucun changement
- la technique est suffisamment développée pour que l'ensemble puisse être conservé

24. D'habitude les romains mangeaient dans de la vaisselle :

- de verre
- de céramique
- de bronze
- d'or

25. Le système de datation le plus commun et effectif en archéologie est :

- le carbone 14
- la céramique
- la thermoluminescence
- la dendrochronologie

**Profil :**

Age:                      Niveau d'études:                      Occupation actuelle:                      Lieu de résidence:

**AUTOCUESTIONARIO** (ejemplo en español, traducido también al francés, inglés e italiano)

Su opinión es muy importante para mejorar nuestra institución.  
Por favor, conteste el siguiente cuestionario anónimo, marque en los círculos con una (X). Muchas gracias.

¿Qué le ha parecido...?	 MUY MAL	 MAL	 BIEN	 MUY BIEN
• en general, todo el yacimiento	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
• en general, las piezas, la colección	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• la disposición y presentación, el montaje	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• el vídeo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• la información escrita, los textos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• las áreas de descanso, zonas con bancos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• los accesos, la entrada, la taquilla	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• el precio	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
• el horario	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
• la tienda	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>

De todo el yacimiento, ¿qué le ha gustado más y por qué?

¿Qué ha echado en falta que le hubiera gustado encontrar?

¿Se ha sentido perdido en algún momento de la visita?

¿Cómo se enteró de la existencia del yacimiento?

- guías turísticas     carteles     trípticos     artículos prensa  
 radio     TV     WEB     publicidad directa  
 amigos     por casualidad     familia     otros, ¿cuáles?

¿Por qué ha venido a ver este yacimiento?

Con esta ocasión, ¿cuántas veces ha visitado este yacimiento?

Si ya lo había visitado, ¿por qué ha vuelto?

¿Ha participado en alguna de estas actividades del yacimiento?

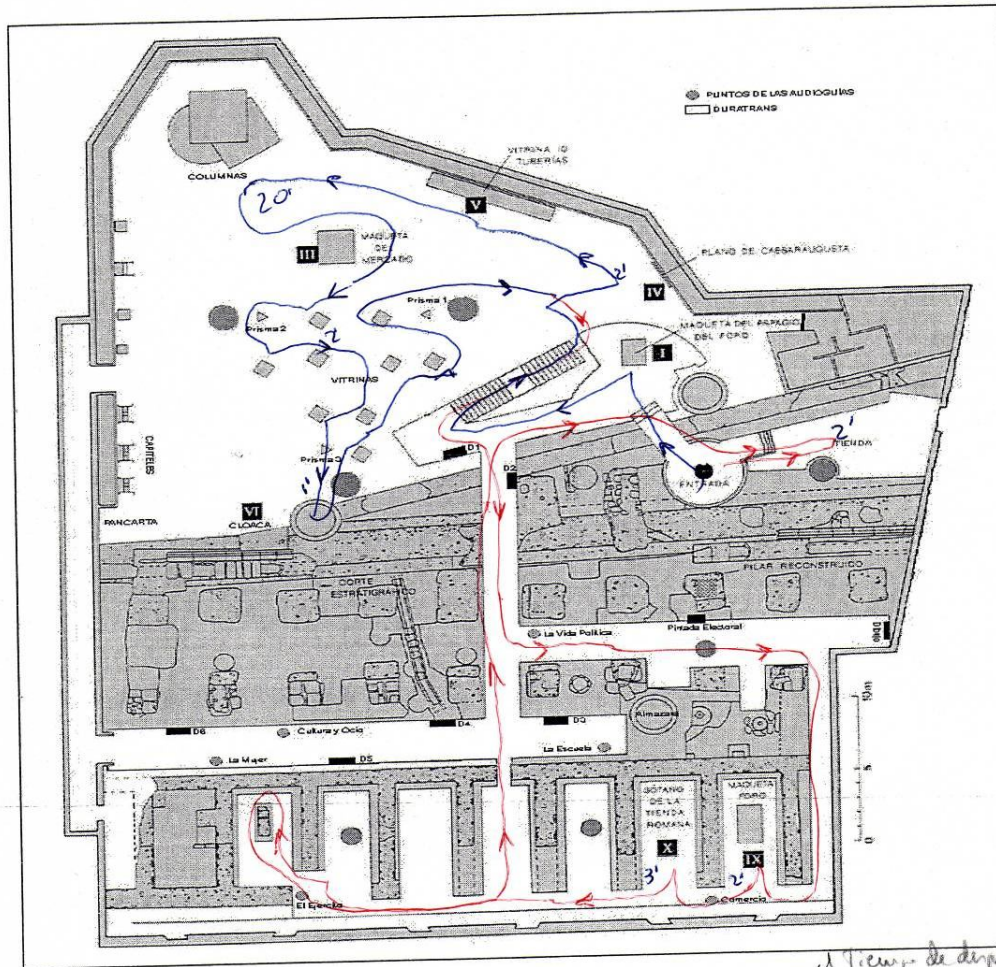
- visita normal     talleres niños     visitas guiadas     conferencias  
 otras actividades ¿cuáles?  
 exposiciones temporales, ¿cuáles?

Edad \_\_\_\_\_ Profesión habitual \_\_\_\_\_  
 Estudios realizados \_\_\_\_\_ Lugar de residencia \_\_\_\_\_  
 Ha realizado la visita:  sólo     acompañado de \_\_\_\_\_ personas  
 pareja     amigos     familia     alumnos     niños de edades de \_\_\_\_\_

Si tiene algo más que añadir, comentarios, sugerencias... use el dorso de la hoja.

TAREA DE OBSERVACIÓN : ejemplos

MUSEO DEL FORO DE CAESARAUGUSTA



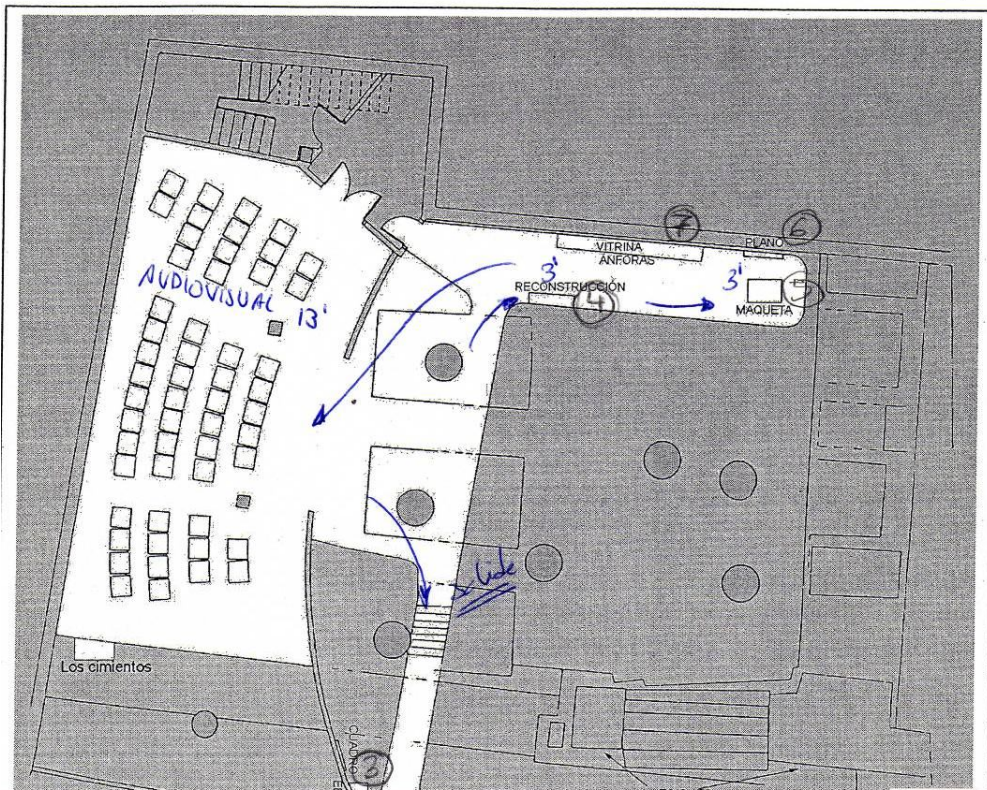
*el tiempo de desplazamiento se compensa siempre*

Día	16-10-04		Hora inicio	17:45		Tiempo TOTAL visita	41	
Mujer				Hombre				
Joven	18-24 años		25-39 años		40-59 años		+ de 60 años	
Adulto								
Mayores								
Visita individual				Visita colectiva *				
Nacional				Extranjero				
Observaciones								

(\* Visitante en grupo de 10 o más personas, que no sean colegios)

*53  
Ponnes  
FP*

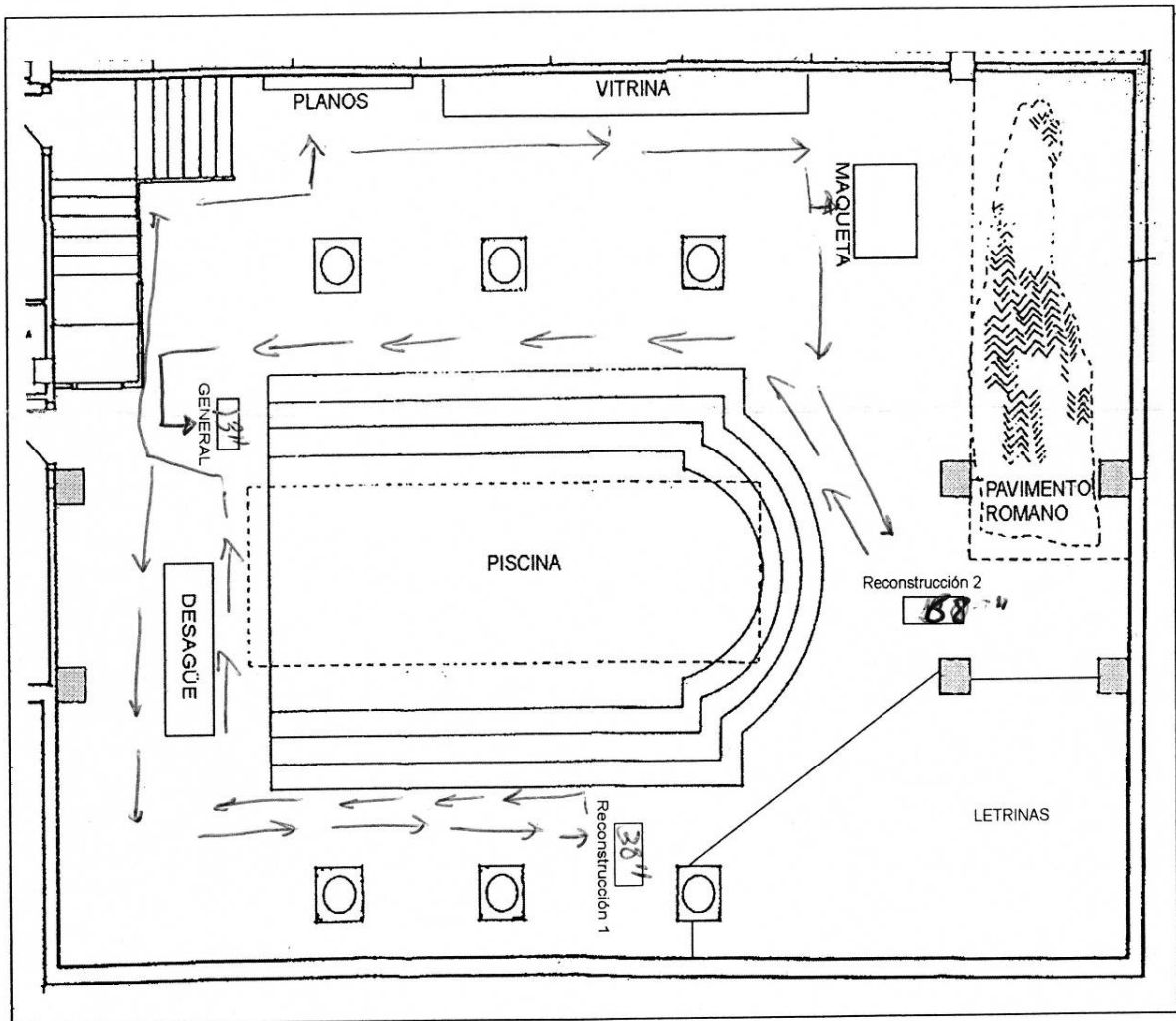
MUSEO DEL PUERTO FLUVIAL DE CAESARAUGUSTA



24/01/05		11:35		23'	
1	X	2	X	3	X
4	X	5	X	6	X
7	X	8	X	9	X
10	X	11	X	12	X
13	X	14	X	15	X



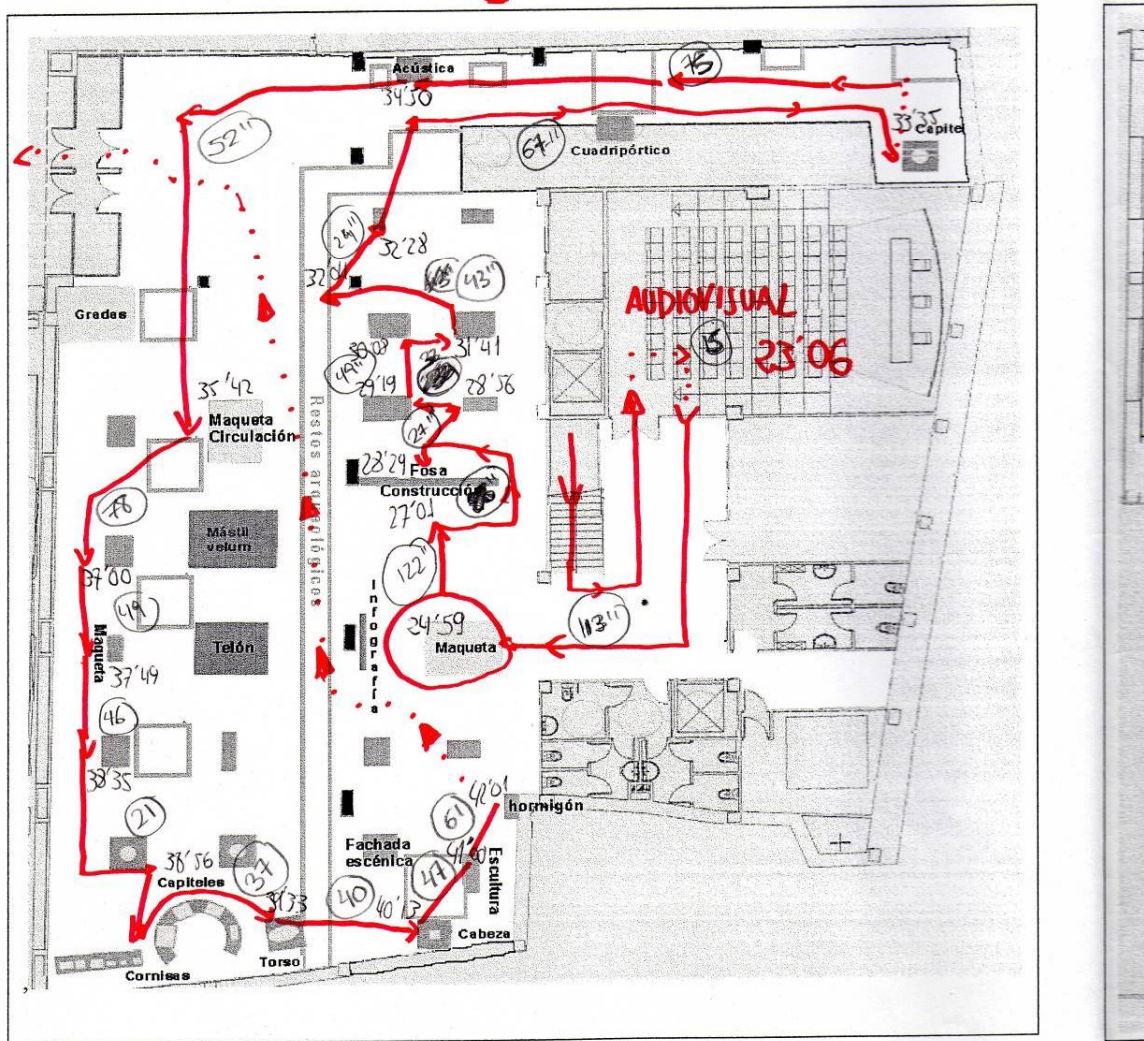
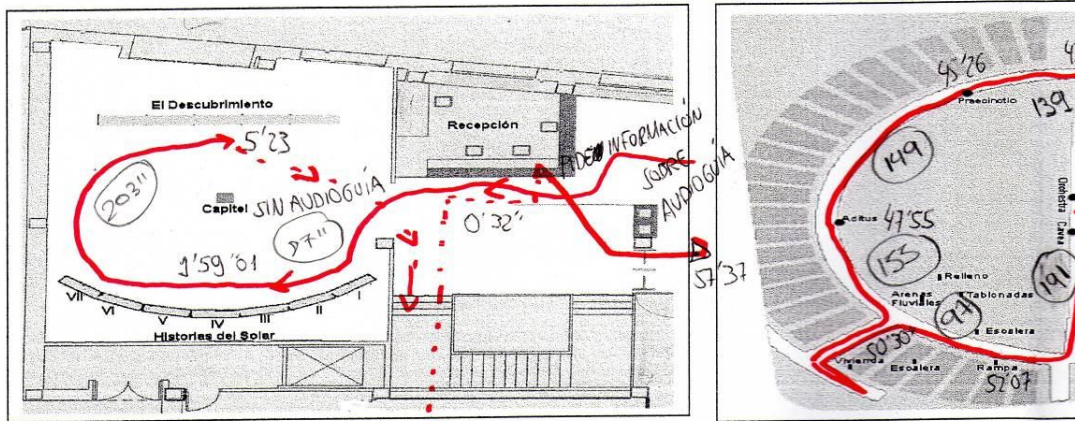
### MUSEO DE LAS TERMAS PÚBLICAS DE CAESARAUGUSTA



Día 4-1-05		Hora inicio 13:30		Tiempo TOTAL visita 25'	
Mujer			Hombre		
Joven		18-24 años	25-39 años	40-59 años	+ de 60 años
Adulto	X			X	
Mayores					
Visita individual		X		Visita colectiva *	
Nacional		X		Extranjero	
Observaciones					

(\* Visitante en grupo de 10 o más personas, que no sean colegios)

MUSEO DEL TEATRO DE C



## **FICHA DE OBSERVACIÓN DE LA MUSEOGRAFÍA, PROGRAMAS Y COMUNICACIÓN**

### INDICE

#### **I- Museografía**

- 2. *Recursos museográficos*
  - 2.1. Paneles
  - 1.2. Imágenes : gráficos, dibujos, mapas, fotografías
  - 1.3. Colección
  - 1.4. Vitrinas
  - 1.5. Cartelas
  - 1.6. Reconstrucciones
  - 1.7. Dioramas
  - 1.8. Maquetas
  - 1.9. Nuevas tecnologías
  - 1.10. Elementos interactivos
  - 1.11. Iluminación
  - 1.12. Sonido
- 2- *Recorrido*
- 3- *Áreas de servicio*
- 4- *Visitas adaptadas a discapacitados*

#### **II- Programas Educativos**

- 3- *Actividades*
  - a)-*Actividades periódicas*
  - b)- *Actividades no periódicas*
- 4- *Materiales didácticos*

#### **III- Comunicación, difusión, fidelización y comercialización**

- 1- *Horarios*
- 2- *Entrada*
- 3- *Señalización*
- 9- *Vías de difusión y comunicación*
- 10- *Publicaciones*
- 11- *Fidelización*
- 12- *Visitantes*
- 13- *Gestión*

## **I- MUSEOGRAFÍA**

### **1 – Recursos museográficos:**

#### **1.1.Paneles:**

##### **a) Descripción física**

Dimensiones (cm)  
Material  
Soporte de los paneles  
Colores utilizados  
Número  
Obstaculizan o interfieren en la visión  
Facilidad de localización  
Distribución  
Unidad estética

##### **b) Contenido**

###### **b.1) Legibilidad**

Tamaño de letra (1 a 3)  
Disposición del texto en el panel (1 a 3)  
Relación con dibujos y gráficos (1 a 3)

###### **b.2) Pertinencia**

Discurso  
  
Coherencia

###### **b.3) Tipo de información:**

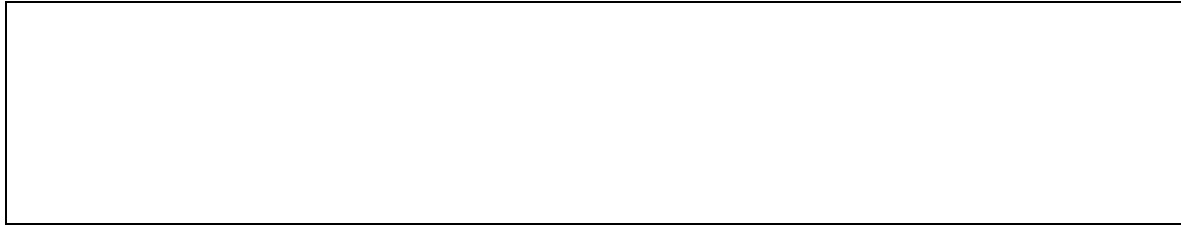
Texto introductorio  
Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)  
Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)  
Cronológica

###### **b.4) Nivel de lenguaje/información**

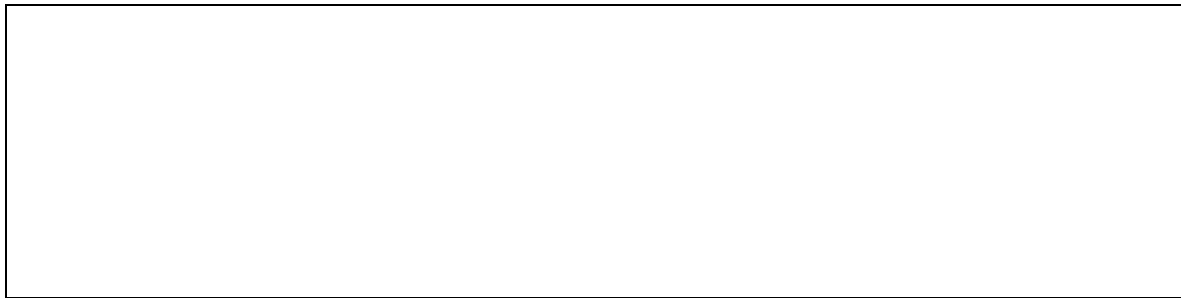
Tecnicismos (si los hay, si se explican)  
Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público

Infantil/escolar	General	Especialistas
Grupos (especificar que tipo)	Otros (especificar)	
Idiomas		

###### **b.5) Croquis / Imagen**



**c) Observaciones**



**1.2 Imágenes: gráficos/ dibujos/ mapas / fotografías**

**a) Descripción física;**

- Dimensiones (cm)
- Material
- Soporte de las imágenes
- Número
- Obstaculizan o interfieren en la visión
- Facilidad de localización
- Distribución
- Unidad estética

**b) Contenido**

**b.1) Legibilidad**

- Tamaño de letra (1 a 3)
- Disposición de las imágenes en el panel (1 a 3)
- Relación con el texto (1 a 3)

**b.2) Pertinencia**

- Discurso

Coherencia

**b.3) Tipo de información:**

- Plano del yacimiento en su entorno (especificar la escala: local, regional u otras)
- Planos de situación del visitante con respecto al yacimiento
- Gráficos de restituciones ideales

Dibujos de los vestigios in situ relacionados con las restituciones ideales

Elementos de orientación espacial (ej: foro de Caesaraugusta, nivel del suelo romano)

Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)

Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)

Cronológica

**b.4) Nivel de lenguaje/información**

Tecnicismos (si los hay, si se explican)

Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público

Infantil

General

Especialistas

Grupos

Otros (especificar)

Idiomas

**b.5) Croquis / Imagen**

**c) Observaciones**

**1.3.Colección**

**a) Descripción física**

a.1) Tipo de colección

a.2) Descripción

Piezas originales

in situ

desplazadas

propias del yacimiento

foráneas. ¿por qué están ahí?

Réplicas (indicado o no)

**b) Contenido: conexión texto-pieza-mensaje**

**b.1) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

**c) Observaciones**

--

**1.4. Vitrinas**

**a) Descripción física**

Dimensiones (cm)

Material

Número

Obstaculizan o interfieren en la visión

Facilidad de localización

Distribución

Unidad estética

**b) Contenido**

**b.1) Legibilidad**

Organización clara de las piezas en la vitrina

Tamaño de letra del texto (1 a 3)

Disposición del texto en la vitrina (1 a 3)

Relación texto y piezas (1 a 3)

**b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

**b.3) Tipo de información:**

Estructura y tipo de información ?

Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)

Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)

Cronológica

**b.4) Nivel de lenguaje/información**

Tecnicismos (si los hay, si se explican)

Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público

Infantil

General

Especialistas

Grupos

Otros (especificar)

Idiomas

**b.5) Croquis / Imagen**

**c) Observaciones**

**1.5. Cartelas**

**a) Descripción física**

Dimensiones (cm)

Material

Número



Obstaculizan o interfieren en la visión  
Facilidad de localización  
Distribución  
Unidad estética

## **b) Contenido**

### **b.1) Legibilidad**

Tamaño de letra del texto (1 a 3)  
Disposición de las cartelas en la vitrina (1 a 3)  
Relación texto y piezas (Cartela y pieza son fácilmente relacionables)

### **b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

### **b.3) Tipo de información:**

Estructura y tipo de información ?  
Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)  
Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)  
Cronológica

### **b.4) Nivel de lenguaje/información**

Tecnicismos (si los hay, si se explican)  
Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público  
Infantil  
General  
Especialistas  
Grupos (especificar)  
Otros (especificar)

Idiomas

### **b.5) Croquis / Imagen**

## **d) Observaciones**



## **1.6. Reconstrucciones**

### **a) Descripción física**

Dimensiones (cm)  
Material  
Número  
Obstaculizan o interfieren en la visión  
Localización  
Distribución  
Unidad estética

### **b) Contenido**

#### **b.1) Legibilidad**

La reconstrucción es respetuosa con el original?  
Reconstrucción claramente diferenciada del original

#### **b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

#### **b.3) Tipo de información:**

Reconstrucción de los propios vestigios  
Reconstrucción de ambientes  
Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)  
Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)  
Cronológica

#### **b.4) Nivel de lenguaje/información**

Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público  
Infantil  
General  
Especialistas  
Grupos  
Otros (especificar)

Idiomas

#### **b.5) Croquis / Imagen**



**c) Observaciones**

**1.7. Dioramas\***

**a) Descripción física**

- Dimensiones (cm)
- Material
- Número
- Obstaculizan o interfieren en la visión
- Facilidad de localización
- Distribución
- Unidad estética

**b) Contenido**

**b.1) Legibilidad**

**b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

**b.3) Tipo de información:**

- Descripción
- Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)
- Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)
- Cronológica

**b.4) Nivel de lenguaje/información**

Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público

- Infantil
- General
- Especialistas
- Grupos
- Otros (especificar)

**b.5) Croquis / Imagen**

**c) Observaciones**

**1.8. Maquetas**

**a) Descripción física**

- Dimensiones (cm)
- Material
- Adaptadas a los discapacitados
- Totales / Parciales
- Número
- Obstaculizan o interfieren en la visión
- Facilidad de localización
- Distribución
- Unidad estética
- Tipología (si son táctiles, sonoras...)

**b) Contenido**

**b.1) Legibilidad**

**b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

**b.3) Tipo de información:**

Descripción

Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)

Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)

Cronológica

**b.4) Nivel de lenguaje/información**

Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público

Infantil

General

Especialistas

Grupos

Otros (especificar)

Idiomas

**b.5) Croquis / Imagen**

**c) Observaciones**

**1.9. Nuevas tecnologías:**

***1.9.1. Polos interactivos\****

**a) Descripción física**

Dimensiones (cm)  
Material  
Número  
Obstaculizan o interfieren en la visión  
Facilidad de localización  
Distribución  
Unidad estética

**b) Contenido**

**b.1) Legibilidad**

Interfaz atractiva  
Facilidad de desplazamiento  
Facilidad de orientación (vínculos hipertexto)

**b.2) Pertinencia**

Discurso  
  
Coherencia

**b.3) Tipo de información:**

Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)  
Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)  
Cronológica

**b.4) Nivel de lenguaje/información**

Adaptación a diferentes tipos de público  
Infantil  
General  
Especialistas  
Grupos  
Otros (especificar)  
Idiomas

**1.9.2. Reconstrucciones virtuales**

**a) Descripción física**

Dimensiones (cm)  
Material  
Obstaculizan o interfieren en la visión  
Facilidad de localización  
Distribución  
Unidad estética

## **b) Contenido**

### **b.1) Legibilidad**

Respeto a la veracidad del original

Identificación clara de los originales con respecto a la reconstrucción

### **b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

### **b.3) Tipo de información:**

Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)

Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)

Cronológica

### **b.4) Nivel de lenguaje/información**

Adaptada a diferentes públicos

Infantil

General

Especialistas

Grupos

Otros (especificar)

## **1.9.3. Audiovisuales**

### **a) Descripción física**

Duración (min)

Soporte sobre el que se proyecta

Tipo de imágenes (dibujos, fotos, 3D, fijas o en movimiento)

Sonido (música, efectos sonoros, diálogos)

Número

Obstaculizan o interfieren en la visión

Facilidad de localización

Distribución

Unidad estética

## **b) Contenido**

### **b.1) Legibilidad**

Iluminación,

volumen de audio,

calidad de imagen

### **b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

**b.3) Tipo de información:**

¿Sirven para iniciar la visita?

Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)

Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)

Cronológica

**b.4) Nivel de lenguaje/información**

Tecnicismos (si los hay, si se explican)

Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público

Infantil

General

Especialistas

Grupos

Otros (especificar)

Idiomas

Subtítulos

1.9.4. Otros

**c) Observaciones**

**1.10. Elementos interactivos** (máscaras teatro Zaragoza)

***1.10.1 .Áreas de manipulativos***

**a) Descripción física**

Descripción de la sala

Número

Obstaculizan o interfieren en la visión

Facilidad de localización

Distribución

Unidad estética



## **b) Contenido**

### **b.1) Lisibilidad**

¿Se explica cómo utilizarlos?(si hace falta)

### **b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

### **b.3) Tipo de información:**

Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)

Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)

Cronológica

### **b.4) Nivel de lenguaje/información**

Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público

Infantil

General

Especialistas

Grupos

Otros (especificar)

Idiomas

## ***1.10.2. Áreas de interpretación***

### **a) Descripción física**

Dimensiones

Número

Obstaculizan o interfieren en la visión

Facilidad de localización

Distribución

Unidad estética

### **b) Contenido**

#### **b.1) Legibilidad**

Se consigue transmitir el objetivo de estas áreas?;Cómo se mide?

#### **b.2) Pertinencia**

Discurso

Coherencia

#### **b.3) Tipo de información:**

Limitada al yacimiento (centrada en los restos existentes)

Contextualizada (con la/s época/s, con otros yacimientos)

Cronológica

**b.4) Nivel de lenguaje/información**

Adaptación del mensaje a los distintos tipos de público

Infantil

General

Especialistas

Grupos

Otros (especificar)

Idiomas

**1.10.3. Otros**

**1.11. Iluminación**

**a) Descripción**

General

Natural

Cenital

Lateral

Aire libre(cuando la cubierta sólo se apoya sobre pilotes, sin muros)

Artificial

Focos

Fibra óptica

Filtros

Globos

Vitrinas

Luz natural(ej: columbarios Mérida)

Focos

Fibra óptica

Restos

Paneles

Efectos lumínicos

Filtros de color

Efectos selectivos (apretar un botón y que se ilumine una parte: iluminación por períodos, por funciones..)

**b) Finalidad**

### **c) Observaciones**

### **1.12. Sonido**

#### **a) Descripción**

Efectos sonoros (ambientales, musicales...)

#### **b) Finalidad**

#### **c) Observaciones**

## **2 – Recorrido:**

### **a) Descripción**

Directrices del recorrido

Según los restos

Cronológico

Temático

Según el tipo de público

Predefinido

Con audioguía

Sin audioguía

Existen orientadores que lo indiquen?

Libre

Facilidad de orientación (elementos de ayuda, planos, indicadores, luces...)

Con audioguía

Sin audioguía

Mixto

- Con audioguía
- Sin audioguía
- Guías (voluntarios y/o profesionales)
- Pasarelas
  - Material: permite o impide la visión de los restos
  - Con / Sin barandillas
  - Sirven de soporte museográfico?
- Áreas de descanso
  - Descripción
  - Mobiliario
- Nivel de confort
  - Iluminación
  - Amplitud
  - Altura

#### **b) Observaciones**

### **3 – Áreas de servicio:**

#### **a) Descripción**

- Servicios
- Restaurante
- Bar
- Tienda
- Teléfono público
- Botiquín
- Buzón
- Sala de audiovisuales
- Sala/s polivalente/s (talleres..)
- Biblioteca
- Área de acogida
  - Guardarropía
  - Refrescos
  - Servicios
  - Personal y formación
  - Info práctica (horarios, introducción al yacimiento, idiomas)

#### **b) Observaciones**



#### **4 – Visita adaptada a los discapacitados.**

##### **a) Descripción**

Todo el yacimiento es accesible a personas con:

- Discapacidad visual
- Discapacidad motriz
- Discapacidad auditiva

Accesos

Hay materiales adaptados para personas con:

- Discapacidad visual
- Discapacidad motriz
- Discapacidad auditiva

## **II- PROGRAMAS EDUCATIVOS**

### **1 – Actividades:**

#### **a) Actividades periódicas**

Visitas guiadas adaptadas a los diferentes públicos\*

Infantil

General

Especialistas

Grupos

Escolares

Empresas

Expertos

Jubilados

Turistas

Familias

Discapacitados

Otros (especificar)

Visitas guiadas

Establecidas

Concertadas anticipadamente

Juegos\*

De búsqueda de contenidos

Segmentos educativos:

Primaria

Secundaria

Bachillerato

Demostraciones

Pertinencia en relación con el mensaje expositivo

Dramatizaciones

Pertinencia en relación con el mensaje expositivo

Talleres

Tipos de talleres

Tipos de público al que están dirigidos

Exposiciones temporales

Pieza del mes

#### **b) Actividades no periódicas**

Teatro

Conciertos  
Conferencias  
Congresos  
Espectáculos de luz y sonido  
Noche en el Museo/yacimiento  
Celebraciones y acontecimientos

### **c) Observaciones**

## **2 – Materiales didácticos:**

### **a) Descripción**

Fichas didácticas\*

- Descripción de contenidos
- Descripción de piezas
- Contextualización
- Actividades desarrolladas in situ
- T tecnicismos
- Pertinencia en relación con el mensaje expositivo

Fichas de sala\*

- Descripción de contenidos
- Descripción de piezas
- Contextualización
- T tecnicismos
- Idiomas
- Pertinencia en relación con el mensaje expositivo

Tríptico / folleto / plano

- Descripción física
  - Texto
  - Imágenes(fotos, planos..)
- Contenido

Carritos

- Actividades propuestas
- Tipos de público
- Materiales
- Pertinencia en relación con el mensaje expositivo

Mochilas

Actividades propuestas  
Tipos de público  
Materiales  
Pertinencia en relación con el mensaje expositivo  
Maletas  
Actividades propuestas  
Materiales  
Pertinencia en relación con el mensaje expositivo

**b) Observaciones**

--



### **III- COMUNICACIÓN, DIFUSIÓN, FIDELIZACIÓN Y COMERCIALIZACIÓN**

#### **1 – Horarios de apertura**

##### **a) Descripción**

Invierno  
Verano  
Nocturnos

##### **b) Observaciones**

--

#### **2 – Entrada**

##### **a) Descripción**

Simple  
Combinada  
Abono  
Acuerdos con otras instituciones  
Prorrogable si no se acaba la visita  
Adquisición (lugar: in situ, cajeros, bancos, centros turísticos..)  
Precios  
    Modalidades, política de precios  
    Comparativa (cine, otros lugares patrimoniales)

##### **b) Observaciones**

--

#### **3 – Señalización en la ciudad.**

##### **a) Descripción**

Àrea de señalización  
    Limitada al yacimiento  
    Prevista más allá  
Tipo de señalización  
    Señalización urbana

Banderolas/oriflamas  
Otros

**b) Observaciones**

--

**4 – Vías de difusión y comunicación:**

**a) Descripción**

Oficinas de turismo

Hoteles

Otros lugares patrimoniales o culturales (especificar)

Anuncios y publicidad:

    Televisión

    Radio

    Carteles en metro

        Autobús

        Vallas publicitarias

    Prensa (especificar tipo de publicación)

    Actividades

    Mailing

**b) Observaciones**

--

**5 – Publicaciones:**

**a) Descripción**

Guías

Planos

Página web

Monografía del yacimiento

Bibliografía especializada del yacimiento.

**b) Observaciones**

--

## **6 – Fidelización:**

### **a) Descripción**

Útiles

Abonos

Ventajas...)

Actividades

Ciclos

Expos temporales...)

Otras herramientas

### **b) Observaciones**

## **7 - Visitantes**

### **a) Descripción**

Núm. de visitantes del yacimiento:

2003

2002

2001

En comparación con el lugar patrimonial más visitado de la ciudad

### **b) Grado de conocimiento del público**

Sociológico

Origen de los visitantes

Edades

Ocupación

Estudios

Gustos y prácticas

Modo de la visita(solo, en pareja, en familia...)

Nivel de satisfacción de los diferentes elementos de la visita. Mapas de uso.

Tiempos dedicados

Estudios de público llevados a cabo

Potencial

Existente

### **b) Observaciones**

Musealización e Impacto Cultural en las ciudades actuales de sus vestigios arqueológicos antiguos: un estudio europeo. Tesis doctoral Jorge Ruiz Jiménez