

IMPERIVM, passat i present connectats

Arturo de la Oliva

29/07/2025

Abstract

La exposició estable IMPERIVM: Histories romanes del Museu d'Arqueologia de Catalunya se inaugurà en maig de 2024 tras un projecte de producció i muntatge de aproximadament dos anys i mitjà. Se tracta d'un replantejament complet de la exposició anterior a nivell museològic i museogràfic, en el que les peces exposades se reorganitzen, però també se introdueixen nous recursos tecnològics i narratius per transformar la experiència de la visita.

Durante los dos años y medio que duró la producción de la exposición, el equipo comisario y el resto de los profesionales trabajaron con la idea de que *IMPERIVM* debía representar un paso firme en el proceso de profunda renovación del Museo de Arqueología de Catalunya (MAC), con el fin de modernizar su oferta expositiva y actualizar el discurso y la museografía existente. Se trabajaba, por tanto, en base a un replanteamiento absoluto en la forma de exhibir las piezas de las colecciones romanas y el discurso que se quería transmitir con ellas.

Casi un año después de la inauguración, podemos afirmar que sin duda logra los objetivos y la visión que perseguía. Dicho esto, un proyecto de estas características siempre requiere mirar hacia atrás y tener en cuenta el pasado de donde venimos, para tomar conciencia del trabajo realizado y del camino que queda por recorrer.

Los antecedentes

Cualquier persona que conozca mínimamente el MAC será consciente sus orígenes; se fundó en 1932 con el Palacio de Artes Gráficas de Montjuïc como sede, un edificio construido unos años antes para la Exposición Internacional de 1929. Hasta mediados de los años noventa (1996), la institución se conocía como Museo Arqueológico de Barcelona y estaba gestionada por la Sección Técnica de Museos de la Diputación de Barcelona, antecedente de la actual Oficina de Patrimonio Cultural. Dicho esto, cabe mencionar que ya se han realizado extensos desgloses de la historia del museo como institución y de sus precedentes a través de publicaciones como la *Guia del Museu Arqueològic de Barcelona* (1981) o el volumen *Museu d'Arqueologia de Catalunya. Anys 1935-2010* (2010), y no se trata de entrar en muchos detalles sobre este tema en este artículo.

Es más apropiado hablar de los antecedentes más relevantes de la nueva exposición *IMPERIVM*, ya que han sufrido una transformación notable a lo largo de las décadas. La exposición de objetos clásicos, ya fueran griegos, romanos, de culturas adyacentes o de la Antigüedad tardía sin distinción, inicialmente era mucho más temática: por un lado, algunos elementos de la colonización romana se exhibieron en las antiguas salas dedicadas a las islas Baleares, mientras que la gran sala norte albergaba todos los materiales griegos y romanos de las ruinas de Empúries, por ejemplo, constituida como un gran espacio abierto.

El gran hexágono central es quizás el espacio más importante que se puede mencionar dada su relevancia para *IMPERIVM*. El museo segmentó el antiguo espacio abierto del palacio, dividiéndolo en salas más pequeñas que exhibían todo tipo de piezas romanas con procedencias muy heterogéneas; así, se representaron yacimientos romanos muy diversos, repartidos por todo el territorio nacional.

La temática de estas salas era muy diversa: el mundo funerario (también dividido en las ramas romano-pagana y paleocristiana), la casa romana, el ámbito productivo de la minería, la vida pública romana, la religiosidad... Hoy en día, quedan los registros documentales y fotográficos de este planteamiento museográfico en varios fondos fotográficos y en publicaciones como *Guia del Museu Arqueològic de Barcelona*.



Fig. 1. Disposición museográfica en la sala funeraria antes de las obras de los años 80.

Archivo Fotográfico del MAC. Autoría: desconocida.

A mediados de los años 80, se llevó a cabo un ambicioso proyecto de intervención arquitectónica en el edificio, dirigido por Josep Llinàs. A pesar de todo, solo se pudo realizar un tercio del proyecto, la intervención en el hexágono central, que transformó el espacio de manera sustancial, con la creación de dos nuevas plantas. En la primera se instaló la nueva exposición de piezas romanas y en la segunda, la hemeroteca.

Con las obras, el planteamiento expositivo museográfico y museológico mencionado desapareció; se retiraron las recreaciones de estructuras arquitectónicas, instaladas en la sala que trataba sobre la vida religiosa romana.

La nueva exposición romana permanente, de menor tamaño, se reorientó hacia la realidad de la ciudad en la Cataluña romana. Presentaba una museografía notablemente clásica, valiéndose de la factura técnica y el impacto visual de las propias piezas como reclamos principales de atracción para el público, sin un tratamiento museográfico que ofreciera una perspectiva más integradora. Se trataba, por tanto, de una experiencia más bien pasiva y de contemplación visual, que presentaba aspectos mejorables: por ejemplo, muchas de las piezas expuestas eran esculturas y material epigráfico y, por tanto, de mármol o piedra caliza. Inevitablemente, esto significó que quedaran más bien diluidas y desaprovechadas con el color blanco de las paredes y los pilares arquitectónicos.



Fig. 2. Imagen de la entrada a la exposición romana tras las obras de Josep Llinàs. Archivo Fotográfico del MAC. Autoría: desconocida.

Esta exposición sufrió pocos cambios sustanciales hasta 2020, en las proximidades de la pandemia. Fue en esta época cuando se retiraron las vitrinas de la exposición, así como los mosaicos del Ictiocentauro y el de las Tres Gracias. Además, se reubicaron ciertas piezas que estaban en medio del paso de secciones entre columnas, como el Altar de la Salud o el sarcófago de la Caza del León, colocándose en la plataforma perimetral adosada a las paredes. Por otro lado, las paredes del primer piso se pintaron de un color conocido coloquialmente como “rojo pompeyano”. Paralelamente, se retiró la hemeroteca del segundo piso, y se le dio un uso como espacio para pequeñas exposiciones temporales durante algunos años. Todo ello, con la muy incipiente idea de llevar a cabo un futuro proyecto de renovación.

Estas versiones tenían un marcado carácter tradicionalista, pero esto es lógico y natural. Los museos son deudores de su época: las corrientes museológicas y museográficas no son ni mucho menos estáticas, sino que evolucionan con el paso de las décadas y la aparición de nuevas perspectivas. Sin embargo, la falta de una revisión regular de la exposición y el replanteamiento de su esencia se hicieron cada vez más evidentes con la versión de los años 80, sobre todo si tenemos en cuenta las tendencias cambiantes del público visitante o los avances tecnológicos. Era una exposición que evolucionó poco hasta su retirada y que tenía pocos reclamos para el público potencial, más allá del impacto visual, ya mencionado. Sin un discurso troncal poderoso o un hilo conductor, este impacto era, por lo tanto, más bien efímero y transitorio.

Por esta razón, se inició el proyecto *IMPERIVM*, para replantear la forma expositiva y crear nuevas formas de entender la relación entre el museo y su visitante.

El discurso museológico

Las exposiciones de larga duración son proyectos de un alcance considerable y su renovación implica un volumen de trabajo abrumador. No solo se revisa toda su museografía de principio a fin, sino que también hay que comprobar, revisar y actualizar el discurso general y los conceptos presentados en la oferta expositiva. Y esto si no tenemos en cuenta el diseño y la producción de cualquier elemento añadido de nuevo.

En el caso de *IMPERIVM*, se decidió que era mucho más importante abrir el ámbito del discurso. Si la antigua exposición se centraba en la ciudad romana en el contexto catalán, *IMPERIVM* pretendía desde el principio sobrepasar estas fronteras para buscar una dimensión más global y transversal.

La romana fue la primera sociedad globalizada de la historia, un hito que tardaría varias épocas en volver a producirse. Durante muchos siglos, el eco de esta civilización ha resonado a través de los siglos para encantar a quienes estudiaron sus éxitos y sus vicisitudes, sus luces y sus sombras. El pueblo romano dejó una huella

imborrable en la identidad cultural europea y aún hoy en día es evidente en los rincones más inesperados del mundo que nos rodea.

¿Qué es lo que hace de la antigua Roma un ámbito lleno de encanto e interés para todos aquellos que han llegado mucho después de la desaparición de esta civilización? No es una pregunta de respuesta sencilla o, incluso, de una respuesta breve; si el pueblo romano estaba lleno de matices y realidades complejas, también lo están las personas de hoy. Sin duda, las respuestas serían muchas y muy variadas si la pregunta se hiciera a un grupo de personas.

IMPERIVM busca profundizar en esta cuestión. Coloca la romanidad en el centro del discurso: qué significaba ser considerado romano y cómo se manifestó este concepto, creador de un vínculo invisible pero omnipresente para los que unía. De carácter universal, esta romanidad está presente en muchos ámbitos diferentes de su mundo, como la política y el gobierno de la población, o en aspectos como el ocio y las estructuras familiares.

En este sentido, las piezas de las colecciones clásicas son las protagonistas en la representación de los contenidos de estos ámbitos expositivos. De hecho, se planteó una cuestión primordial en relación con ellas. Una gran parte de las colecciones proviene de fuera de las fronteras catalanas, ya sea a nivel nacional o incluso internacional, como la península Itálica (Magna Grecia y cultura etrusca) o Egipto. ¿Teníamos, pues, que explicar la Cataluña romana como hasta ahora, dejando de lado estas realidades?

Tras una reflexión interna, la respuesta fue negativa. Una de las razones al decidir abrir el discurso a un alcance más universal y trasladarlo a la idea de la romanidad en un sentido global fue permitir el uso completo de las colecciones y no estar limitados por la naturaleza de las piezas debido a una limitación autoimpuesta. Evidentemente, esto no impide que la mayoría de las piezas que componen estas colecciones tengan una procedencia local en el contexto catalán. De esta situación surge una idea importante del enfoque conceptual de *IMPERIVM*: la noción de “glocal”, o explicar realidades universales a partir de elementos locales.

Así, la exposición presenta al visitante una visión transversal de la civilización romana, utilizando la romanidad como hilo conductor que cohesiona y une los diferentes ámbitos expositivos, que corresponden a los pilares fundamentales en los que se asentaba la antigua Roma.

Remitiéndonos a los hechos, esta exposición, por lo tanto, tiene once ámbitos diferentes. El primero de todos, “Orbis”, se sitúa en el centro hexagonal del primer piso, espacio vertebrador de toda la planta. Relata la expansión política y geográfica de Roma por el Mediterráneo y territorios más allá a lo largo de su historia, así como el contacto con otros pueblos. “Verbvm” remarca la importancia del latín, como un elemento de cohesión común, además de su legado como base de las lenguas románicas actuales.

“Civitas” expone el espacio físico de la ciudad romana y la figura del ciudadano, regidor y administrador de este espacio. “Potestas” presenta los diferentes regímenes políticos que gobernaron al pueblo romano durante su historia. “Popvlvs” introduce al pueblo y la sociedad a nivel público y privado, de un fuerte tradicionalismo y jerarquización.



Fig. 3. Inicio del ámbito “Popvlvs” en la exposición IMPERIVM. Archivo del MAC.

“Religio” recorre la religiosidad romana, con las diferentes divinidades y seres mitológicos, y el espacio más físico con el templo, donde se realizaban rituales y ofrendas. “Fatvm”, en cambio, presenta la percepción de los romanos sobre la muerte y la forma en que abordaban este concepto, y da protagonismo a la iconografía simbólica y a los rituales funerarios.

Subiendo al segundo piso, “Negotivm” muestra la dimensión de la economía romana, el comercio y el negocio, realidades en las que el mar Mediterráneo era un factor esencial para los romanos. Por su parte, “Otivm” expone el ocio romano, ya sea a través de los grandes espectáculos celebrados en espacios públicos (teatro, circo, anfiteatro) o del ocio, más propio del ámbito privado o particular: las termas, los banquetes, los juegos de azar...

“Mvlier” da protagonismo a la figura de la mujer, de matices complejos y cambiantes dentro de la realidad de una sociedad romana tradicionalista y patriarcal. Por último, “Hereditas” cierra el recorrido de la exposición, poniendo sobre la mesa un acercamiento al legado cultural de Roma y a la influencia que ha tenido a lo largo del tiempo.

De hecho, cada ámbito presenta un subcampo secundario, con un texto asociado que amplía aspectos concretos del principal, como la figura del ciudadano en “Civitas” o el papel del templo en “Religio”, por ejemplo.

La museografía, la base de todas las exposiciones

Los contenidos y los elementos museográficos de una exposición presentan a veces realidades más bien invisibles a ojos del visitante habitual, pero cualquier exposición, ya sea estable o temporal, debe tenerlos muy en cuenta durante su diseño y producción, ya que darán forma al resultado final que verá el visitante y su satisfacción dependerá en gran medida de ello.

Es innegable que la museografía abarca muchos elementos diversos; todos ellos deben unirse para formar una unidad coherente. No solo debe considerarse la iluminación de la sala y de las piezas, sino que también hay que tener en cuenta la disposición de estas piezas, la presentación de textos y cartelas, el diseño gráfico de varios elementos, la identidad cromática de la exposición...

En el caso de *IMPERIVM*, el espacio expositivo disponible condicionó significativamente el discurso museológico y la presentación museográfica. La exposición es una entidad curiosa de ciertas dualidades; presenta una disposición de piezas que podría clasificarse como “clásica”, en el sentido de que la mayoría se disponen presentadas sobre la plataforma perimetral de los dos pisos, y esta regla solo se rompe con piezas excepcionales. Por lo tanto, no es una presentación excesivamente rompedora. Sin embargo, existe una coexistencia natural entre esta museografía, en la que la pieza es casi la protagonista absoluta, y la realidad tecnológica de la exposición, de la que hablaremos más adelante. Esta coexistencia natural es, de hecho, uno de los grandes logros de *IMPERIVM*, ya que se equilibran entre sí.



Fig. 4. Panorámica de la entrada a IMPERIVM.

IMPERIVM también presenta una fuerte identidad visual a través del rojo “pompeyano” de las paredes y los acabados. La realidad del rojo “pompeyano” es bastante complicada. Sabemos que existía, pero también que algunas de las pinturas que ahora parecen rojas habrían sido originalmente de un ocre amarillento, enrojecido debido a las reacciones químicas de la erupción piroclástica del Vesubio. Sin embargo, así como la Roma de mármol imperial de los siglos I y II es la que la mayoría de la gente piensa, el rojo pompeyano se ha quedado atrapado en el imaginario colectivo popular cuando se habla de Roma.

Por otro lado, los textos de la exposición también merecen consideración. Aunque pueda resultar tabú mencionarlo hasta cierto punto, no es de extrañar que el visitante pase en ocasiones de largo por los textos expositivos, más allá de echarles un vistazo rápido. Consciente de esta posible realidad, la producción de *IMPERIVM* realizó varios cambios en los textos expositivos anteriores, con el fin de hacerlos más atractivos y fáciles de leer. Se ampliaron de tamaño (así como el soporte físico), haciéndolos mucho más visibles, y en paralelo se mantuvieron en una extensión razonablemente corta para no incurrir en sobrecargas de contenido. Quizás fuera aún más importante añadir una frase inicial que resumía el texto completo, lo que permitía una entrada inicial en el contenido.

Los textos son quizás uno de los elementos más visibles y clásicos de la museografía, omnipresentes en casi toda exposición, pero esta también se puede manifestar de diferentes maneras, como podría ser el paisaje sonoro. El uso de la música no es un recurso habitual para una exposición de carácter arqueológico, pero en el MAC decidimos que era apropiado considerar su uso. De este modo, la exposición cuenta con una pista de sonido creada específicamente para la muestra y que contribuye a crear y definir un espacio propio en el contexto de *IMPERIVM*.

Historias romanas, textura humana del storytelling

Si bien la museografía es un factor esencial en cualquier exposición, uno de los elementos protagonistas de la exposición y, sin duda, el troncal que estructura la visita a *IMPERIVM* son los vídeos correspondientes a las historias romanas, que merecen un apartado propio. Estos vídeos muestran a un grupo de personas que vivieron en la antigua Roma, ofreciendo una visión personal de cada ámbito con sus propios prejuicios y opiniones; por lo tanto, están influenciados por el contexto histórico en el que vivieron.

Estos personajes son ficticios: por ejemplo, por lo que sabemos, nunca existió un gladiador de Tarraco llamado Leontius, que ganara combate tras combate y rechazara la idea de obtener la libertad. Sin embargo, no es tan importante lo que dicen como lo que intentan transmitir. Los discursos ejemplifican las realidades transversales de la época, pero lo realmente importante es el subcontexto que transmiten, la emoción que respiran y que dan énfasis a las palabras y los discursos.



Fig. 5. Fragmento de vídeo de una historia romana. Archivo del MAC. Autoría: Arturo de la Oliva.

Más allá del contexto histórico en el que se sitúan los personajes, el núcleo de su discurso, el quid de la cuestión, son mensajes atemporales que bien pueden ser contemporáneos a nuestros tiempos. El miedo a la muerte del legionario Marcus, el nepotismo que deja entrever la flamínica Octavia, la crueldad de tratar a las personas como mera mercancía a través de Claudia, el recelo al extranjero de Tito, que considera bárbaro a todo aquel que no es romano...

Son realidades de la civilización romana que no podemos ni debemos evitar, pero, al mismo tiempo, son perfectamente transferibles a nuestro día a día. Como recurso audiovisual, estas historias intentan generar una respuesta emocional e invitan al visitante a efectuar una reflexión interna; utilizan el concepto de *storytelling* para colocar en el centro del discurso el elemento más importante de todos, las personas, con todas sus luces y sombras. Matizan con una textura profundamente humana el legado material de Roma: esculturas y bustos, monedas e inscripciones, los textos clásicos y las grandes ruinas que han perdurado...

Después de todo, incluso una exposición dedicada a una de las civilizaciones más importantes de la historia de la humanidad trata, en última instancia, sobre las personas que vivieron allí.

Estas historias se encuentran proyectadas sobre un gran lienzo de proyección de grandes dimensiones, colocado en el centro de cada ámbito, una posición natural para dominar el espacio y atraer la atención del visitante. Esta colocación contribuye incluso a la separación orgánica de los ámbitos con sus subámbitos, mencionada brevemente con anterioridad.

El proyecto de las historias romanas fue un trabajo conjunto de profesionales de sectores muy diversos: los textos fueron consensuados con Eduard Olesti, dramaturgo y poeta, mientras que los personajes fueron representados por actores profesionales y dirigidos por un equipo de producción formado por el Institut del Teatre. Esta interdisciplinariedad es otro ejemplo de la apuesta del museo por abrirse a nuevas perspectivas y nuevos campos de trabajo.

El factor tecnológico

Un museo del siglo XXI debe ser consciente de la realidad y la sociedad en la que se encuentra. Hoy en día, las

personas están cada vez más conectadas entre sí; tenemos al alcance de nuestra mano enormes cantidades de información gracias a los *smartphones* y la conectividad a Internet. No cabe duda de que somos una sociedad altamente interconectada, para bien o para mal. Cuando se inició el proyecto *IMPERIVM*, era evidente que esta realidad no podía ignorarse, y menos aún si tenemos en cuenta la línea del museo, que apuesta por la innovación tecnológica.

El resultado de esta visión clara se tradujo desde el principio en la creación de elementos que se integrasen de una forma orgánica con el contenido patrimonial. Por ejemplo, los videomappings, dispersos por toda la exposición, son una respuesta muy elegante a la dificultad endémica de exponer material epigráfico. ¿Cómo se puede explicar el contenido de estas inscripciones de una forma didáctica, visual y entretenida sin subestimar la pieza? En este sentido, el videomapping nos permite iluminar claramente el texto de cada inscripción, eliminar todas las abreviaturas y reproducir el texto en catalán, castellano e inglés, y mostrar finalmente una escena representativa del contenido de cada inscripción. De esta manera, hacemos que este patrimonio sea más accesible al público general, que no cuenta con conocimientos avanzados de latín para descifrar las inscripciones.

La razón de ser de los audiovisuales es mejorar la comprensión de sus contenidos y de las piezas expuestas, de transmitir de una forma más acertada elementos patrimoniales que de otro modo serían difíciles de entender sin largas explicaciones. Este mismo paradigma sigue la maqueta central y el gran aro que la sobrevuela: explica en líneas generales la expansión geográfica de la antigua Roma a través de un conjunto de hitos importantes en su historia. Incluso en estos audiovisuales se integran nuevos estilos y recursos, ya que sobre el aro central se proyectan representaciones gráficas que ilustran los hitos históricos, utilizando una estética estilizada de cómic.

La espectacularidad y las grandes dimensiones son factores a tener en cuenta, porque son muy efectivos para captar la atención del visitante. Unos ejemplos claros son el videomapping del mosaico del circo, ubicado en una zona predominante de la sala en el piso superior, y el producido por el sarcófago de Proserpina. Si bien ambos son notables, el segundo es especialmente interesante porque unifica tres líneas que interseccionan: patrimonio, representado por el propio sarcófago; tecnología, correspondiente al tratamiento de videomapping que se le aplica; y, por último, narrativa, ya que se creó una pista auditiva que narra el mito del secuestro de Proserpina que acompaña al videomapping. Esta presenta una voz en off ligeramente dramatizada, así como una pista musical para generar un paisaje sonoro que mejora el resultado final.

De hecho, este tratamiento del sarcófago del rapto de Proserpina no se queda aquí. Las esculturas grecolatinas, así como los sarcófagos y ciertos elementos decorativos arquitectónicos, tenían una capa cromática. Sin embargo, las corrientes artísticas y culturales del Renacimiento, sumadas a la falta de técnicas de detección avanzadas, impusieron la visión marmórea de un blanco impoluto cuando resurgió el interés por el mundo clásico. Incluso siglos después y con un *corpus* creciente de conocimiento científico sobre el tema, la idea popular grecolatina del mármol blanco se resiste a desaparecer por completo.

Por desgracia, en el caso del sarcófago que nos ocupa se pudo determinar que no se había conservado ningún resto de policromía tras unos análisis intensivos. Esto nos causó un problema, teniendo en cuenta que no nos podíamos inventar los colores por la posibilidad de incurrir en un falso histórico. Por suerte, esta situación también nos abrió la puerta a una alternativa: una propuesta cromática a través de la inteligencia artificial. Esta tecnología ha explotado en interés y posibilidades en los últimos años, y la coyuntura del sarcófago era perfecta para ponerla sobre la mesa y abrir un debate. ¿Hasta qué punto puede ayudar la inteligencia artificial en el campo del patrimonio cultural y los proyectos museísticos?



Fig. 6. Momento del videomapping aplicado al sarcófago de Proserpina, mostrando la aplicación cromática. Archivo del MAC. Autoría: Arnau Pasqual.

Es un debate importante a tener en cuenta, sobre todo porque existen muchas facetas y cuestiones pertinentes que tener en cuenta con respecto a esta tecnología. Existen dudas éticas y metodológicas sobre cómo implementarla de modo consciente, razonable y eficaz sin desmerecer el elemento patrimonial. El sarcófago de Proserpina es solo un primer paso exploratorio en este campo tecnológico que aún no se ha explorado y definido con claridad; sin embargo, sigue siendo un caso líder en el contexto de Cataluña en todos los sentidos.

Es la primera vez que se aplica un videomapping que reúne todos los elementos mencionados en un sarcófago romano en el panorama museístico catalán (especialmente la capa cromática), y al mismo tiempo es el primer videomapping que incorpora el uso de la inteligencia artificial como una tecnología de apoyo en la transmisión y difusión del patrimonio cultural arqueológico en el mundo de los museos catalanes.

Como decíamos, estos audiovisuales tienen una razón de ser. Por un lado, no se pueden introducir recursos tecnológicos solo por añadirlos, ya que cada elemento de este tipo debe tener detrás un importante proceso de consideración. Por otro lado, cualquier aplicación de nuevas tecnologías sobre piezas de museo debe crearse de forma muy medida y consciente de la dimensión patrimonial con la que está interactuando. El patrimonio cultural no puede desempeñar un papel secundario en comparación con la tecnología o la espectacularidad vacía, debe ser el contenido el que fomente la unidad.

Además de los ejemplos ya mencionados, existe otros casos en la exposición que también ejemplifican esta situación, en particular la digitalización del *capitulum* de un *scorpio*, es decir, la estructura de hierro de una catapulta defensiva, descubierta en Empúries. Gracias a una tesis doctoral, se pudo determinar que este *capitulum* romano es probablemente el ejemplar entero más antiguo del mundo. Si bien es cierto que existen elementos y sin contexto más antiguos, este presenta la estructura entera con una cronología *terminus post quem* de 150 a.C. debido a ciertos detalles tipológicos identificados en la tesis.

En cualquier caso, solo se había conservado la estructura de hierro; todas las partes de madera se habían perdido mucho antes. Esto implicaba que si la pieza se exhibía, su comprensión sería muy complicada, porque le faltaba parte de su importante contexto. Por esta razón, se decidió digitalizar todas las partes individuales del *capitulum* con fotogrametría. Al modelo 3D resultante se le aplicaron texturas y shaders, además de los elementos de madera que se habían perdido. De esta forma, se pudo producir un vídeo que muestra la estructura actual de la pieza, la catapulta completa y, finalmente, cómo se habría utilizado en una recreación digital en 3D.



Fig. 7. Comparativa visual entre los restos actuales del capitulum y la recreación en 3D de su aspecto y uso originales. Archivo del MAC. Autoría: Arturo de la Oliva, Daniel Baños (renders 3D).

También cabe destacar el módulo RV en 360° con Tarraco como protagonista, capital de la Hispania Tarraconense. Presenta un recorrido a vista de pájaro, y sobrevuela toda la ciudad a través de un recorrido guiado por su red urbana, haciendo así un repaso de los elementos urbanos y arquitectónicos más importantes de la ciudad: el puerto, la trama urbanística de las calles, las murallas, los edificios de los grandes espectáculos, las áreas de uso, los dos foros, los espacios de poder y culto...

Reflexiones finales

IMPERIVM tiene como protagonista un tema que ha cautivado la imaginación de innumerables generaciones de personas desde su desaparición: la antigua Roma y la gente que la compone, el pueblo romano. La esencia de lo que la exposición quiere transmitir es algo atemporal, a pesar de estar unida a una realidad histórica. Es un concepto propio que evoca la identidad compartida de un pueblo, la romanidad, y que se manifiesta de muchas maneras diferentes en los diversos aspectos de esta civilización.

El proyecto sirvió para repasar las colecciones clásicas y replantear la forma en que se exhibían las piezas que componen estas colecciones, la museografía expositiva, que se adhería a la visión actual del museo, para convertirse en un museo de referencia nacional e internacional, donde la arqueología explica, cuestiona, sorprende y emociona. Sin embargo, el proyecto también sirvió para situar el discurso sobre las personas y la dimensión humana, los verdaderos protagonistas de exposiciones de esta naturaleza. Al fin y al cabo, son ellas quienes ponen su rostro y sus ojos en las realidades expuestas. Son ellas quienes llevan a cabo los cambios que transforman las sociedades en las que viven, ya sea en unos pocos años o en varios siglos.

Este es el fundamento más esencial de la línea de futuro que se perfila no solo en el MAC, sino de una forma más amplia en el contexto catalán. El componente tecnológico sigue creciendo a pasos agigantados y tiene cada vez más protagonismo, que no se pierde, pero debe construirse sobre el rigor de los conocimientos y la esencia humana del discurso, que introduce este debate y permite la introspección personal. En pocas palabras, que no banalice ni deshumanice el contenido ni lo que se quiere explicar.

Al fin y al cabo, cada vez que producimos o visitamos una exposición, debemos ser muy conscientes de lo que dice y de hasta qué punto puede llegar a ser un reflejo de nosotros mismos como seres humanos.

Bibliografía

Ble, E. (2015). "El capitulum d'Empúries", a *Guerra y conflicto en el nordeste de Hispania durante el período romano republicano (218-45 a.C.). La presencia del ejército romano a partir de sus evidencias arqueológicas metálicas*, 213-223. [Tesi doctoral, Universitat de Barcelona]. Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/104489>.

Llongueras i Campaña, M. (coord.) (1981). *Guia del Museu Arqueològic de Barcelona*.

Llovera, X. (2011-2012). “El MAC Barcelona: ponerse al día en tiempos de crisis”, a *Museos.es: Revista de la Subdirección General de Museos Estatales*, (7-8), 166-181.
<https://www.cultura.gob.es/dam/jcr:1c2cab35-917f-4477-a917-14af006164c9/MAC-Barcelona-tiempo-crisis.pdf>.

Rivas, J. (2010). “La ruptura de la serenidad. Apuntes sobre el reencuentro con la policromía monumental del pasado”, a *De Arte*, (9), 157-170. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3341908>.

Rovira, J. (ed.) (2010). *Museu d’Arqueologia de Catalunya: 75 anys, anys 1935-2010: miscel·lània commemorativa*.

Torres, JMR (2017). “La museografía arqueológica catalana y el Museo de Arqueología de Catalunya (más de 200 años de museografía): orígenes, evolución y situación actual”, a *Boletín del Museo Arqueológico Nacional*, número extra 35, 1231-1252.
<https://www.man.es/man/dam/jcr:4569a8d3-13a7-4681-a8d4-53f145739117/man-bol-2017-35-134.pdf>.

Copyright