

IMPERIVM, passat i present connectats

Arturo de la Oliva

29/07/2025

Abstract

L'exposició estable *IMPERIVM: Històries romanes* del Museu d'Arqueologia de Catalunya s'inaugurà el maig de 2024 després d'un projecte de producció i muntatge de dos anys i mig aproximadament. Es tracta d'un replantejament complet de l'exposició anterior a nivell museològic i museogràfic, en què es reorganitzen les peces exposades, però també s'introdueixen nous recursos tecnològics i narratius per transformar l'experiència de visita.

Durant els dos anys i mig que va durar la producció de l'exposició, l'equip comissari i la resta de professionals van treballar amb la idea que *IMPERIVM* havia de representar un pas ferm en el procés de profunda renovació del Museu d'Arqueologia de Catalunya (MAC), per tal de modernitzar la seva oferta expositiva i actualitzar els discursos i la museografia existent. Es treballava, per tant, en base a un replantejament absolut en la manera d'exposar les peces de les col·leccions romanes i el discurs que s'hi volia transmetre.

Gairebé un any després de la inauguració, podem afirmar que certament assoleix els objectius i la visió que perseguia. Dit això, un projecte d'aquestes característiques sempre requereix fer la vista enrere i tenir present el passat d'on venim, per prendre consciència del treball fet i del camí encara per recórrer.

Els antecedents

Tothom que conegui mínimament el MAC serà conscient dels seus orígens; fou fundat l'any 1932 amb el Palau d'Arts Gràfiques de Montjuïc com a seu, un edifici construït pocs anys abans per a l'Exposició Internacional del 1929. Fins a mitjans dels anys noranta (1996), la institució era coneguda com a Museu Arqueològic de Barcelona i estava gestionada per la Secció Tècnica de Museus de la Diputació de Barcelona, antecedent de l'actual Oficina de Patrimoni Cultural. Dit això, cal esmentar que ja s'han fet desglossaments extensos de la història del museu com a institució i dels seus precedents a través de publicacions com la *Guia del Museu Arqueològic de Barcelona* (1981) o el volum *Museu d'Arqueologia de Catalunya. Any 1935-2010* (2010), i no és qüestió d'entrar molt al detall sobre aquest tema en aquest article.

Sí que és més adient parlar dels antecedents més pertinents a la nova exposició *IMPERIVM*, ja que han experimentat una transformació notable amb el pas de les dècades. L'exposició d'objectes clàssics, fossin grecs, romans, de cultures adjacents o tardoantigues sense distinció, era molt més temàtica inicialment: per una banda, alguns elements de la colonització romana s'exposaven a les antigues sales dedicades a les illes Balears, mentre que la gran

sala nord allotjava tots els materials grecs i romans de les ruïnes d'Empúries, per exemple, constituïda com un gran espai diàfan.

El gran hexàgon central és potser l'espai més important a esmentar tenint en compte la seva rellevància per *IMPERIVM*. El museu va segmentar l'antic espai obert del palau, dividint-lo en sales més petites que exposaven tot tipus de peces romanes amb proveniències molt heterogènies; així, es representaven jaciments romans molt diversos, repartits per tot el territori nacional.

La temàtica d'aquestes sales era molt diversa: el món funerari (dividit també en les branques romano-pagana i paleocristiana), la casa romana, l'àmbit productiu de la mineria, la vida pública romana, la religiositat... Avui dia, queden els registres documentals i fotogràfics d'aquest plantejament museogràfic en fons fotogràfics diversos i en publicacions com *Guia del Museu Arqueològic de Barcelona*.



Fig. 1. Disposició museogràfica a la sala funerària abans de les obres dels anys 80. Arxiu Fotogràfic del MAC. Autoria: desconeguda.

A meitat dels anys 80 es va entomar un ambiciós projecte d'intervenció arquitectònica a l'edifici, dirigit per Josep Llinàs. Malgrat tot, només es va poder realitzar un terç del projecte, la intervenció a l'hexàgon central, que va transformar l'espai de manera substancial, amb la creació de dues plantes noves. A la primera es va instal·lar la nova exposició de les peces romanes i a la segona, l'hemeroteca.

Amb les obres, el plantejament expositiu museogràfic i museològic esmentat va desaparèixer; notablement, es van retirar les recreacions d'estructures arquitectòniques, instal·lades a la sala que tractava la vida religiosa romana.

La nova exposició permanent romana, més reduïda, es va reorientar cap a la realitat de la ciutat a la Catalunya romana. Presentava una museografia notablement clàssica, valent-se de la factura tècnica i l'impacte visual de les mateixes peces com a reclams principals d'atracció per al públic, sense un tractament museogràfic que oferís una perspectiva més integradora. Era, per tant, una experiència més aviat passiva i de contemplació visual, que presentava aspectes millorables: per exemple, moltes de les peces exposades eren escultures i material epigràfic i, per tant, de marbre o pedra calcària. Això comportava inevitablement que quedaven més aviat diluïdes i desaprovechades amb el color blanc de les parets i els pilars arquitectònics.



Fig. 2. Imatge de l'entrada de l'exposició romana després de les obres de Josep Llinàs. Arxiu Fotogràfic del MAC. Autoria: desconeguda.

Aquesta exposició va experimentar pocs canvis de caràcter substancial fins al 2020, als voltants de la pandèmia. Va ser en aquest moment que es van retirar les vitrines de l'exposició, així com els mosaics de l'Ictiocentaure i el de les Tres Gràcies. A més, es van reubicar certes peces que es trobaven enmig del pas de seccions entre columnes, com l'Ara de la Salut o el sarcòfag de la Cacera del Lleó, i es van col·locar a la tarima perimetral adossada a les parets. Per altra banda, es van pintar les parets de la primera planta d'un color conegut col·loquialment com a “vermell pompeïà”. Paral·lelament, l'hemeroteca del segon pis es va retirar, i se li va donar un ús com a espai per a petites exposicions temporals durant uns anys. Tot això, amb la idea molt incipient de portar a terme un futur projecte de renovació.

Aquestes versions tenien un marcat caràcter tradicionalista, però això és lògic i natural. Els museus són deutors dels seus temps: els corrents museològics i museogràfics no són ni molt menys estàtics, sinó que evolucionen amb el pas de les dècades i l'aparició de noves perspectives. Malgrat tot, la falta d'una revisió periòdica de l'exposició i el replantejament de la seva essència es feia cada cop més palesos amb la versió dels anys 80, sobretot si tenim en compte les tendències canviants del públic visitant o els avenços tecnològics. Era una exposició que va evolucionar poc fins a la seva retirada i que tenia pocs reclams per al públic potencial, més enllà de l'impacte visual, ja esmentat. Sense un discurs potent troncal o un fil conductor, aquest impacte era, per tant, més aviat efímer i passatger.

Per aquesta raó es va iniciar el projecte d'*IMPERIVM*, per replantejar l'oferta expositiva i crear noves maneres d'entendre la relació entre el museu i el seu visitant.

El discurs museològic

Les exposicions de llarga durada són projectes d'un abast considerable i renovar-les implica un volum de feina aclaparador. No només es revisa de principi a fi tota la seva museografia, sinó que també s'ha de comprovar, revisar i actualitzar el discurs general i els conceptes presentats a l'oferta expositiva. I això si no tenim en compte el disseny i la producció de qualsevol element afegit de nou.

En el cas d'*IMPERIVM*, es va decidir que era molt més important obrir l'abast del discurs. Si l'antiga exposició posava la mirada sobre la ciutat romana en el context català, *IMPERIVM* pretenia des de bon començament sobrepasar aquestes fronteres per buscar una dimensió més global i transversal.

La romana va ser la primera societat globalitzada de la història, una fita que trigaria diverses èpoques a donar-se de

nou. Durant molts segles, l'eco d'aquesta civilització ha ressonat a través dels segles per encisar aquells que n'estudiaven els èxits i les vicissituds, les llums i les ombres. El poble romà va deixar una petjada inesborrable en la identitat cultural europea i encara avui dia es fa palesa en els racons més insospitats del món que ens envolta.

Què és el que fa de l'antiga Roma un àmbit ple d'encant i d'interès per a tots aquells que han vingut molt després de la desaparició d'aquesta civilització? No és una pregunta de resposta senzilla o, fins i tot, d'una de breu; si el poble romà era ple de matisos i de realitats complexes, de la mateixa manera ho són les persones d'avui dia. Segurament, les respostes serien moltes i molt variades si es fes la pregunta a un grup de persones.

IMPERIVM busca aprofundir en aquesta qüestió. Situa al bell mig del discurs la romanitat: què significava ser considerat romà i com es manifestava aquest concepte, creador d'un vincle invisible però omnipresent per a aquells que unia. De caràcter universal, aquesta romanitat es troba present en molts àmbits diferents del seu món, com la política i el govern de la població, o en aspectes com l'oci i les estructures familiars.

En aquest sentit, les peces de les col·leccions clàssiques són les protagonistes en la representació dels continguts d'aquests àmbits expositius. De fet, es va plantejar una qüestió primordial en relació amb elles. Una part gran de les col·leccions presenta una procedència de fora de les fronteres catalanes, sigui d'àmbit nacional o fins i tot internacional, com la península Itàlica (Magna Grècia i cultura etrusca) o Egipte. Havíem, per tant, d'explicar la Catalunya romana com fins ara, deixant aquestes realitats de banda?

Després d'una reflexió interna, la resposta va ser negativa. Una de les raons en decidir obrir el discurs a un abast més universal i traslladar-lo a la idea de la romanitat en un sentit global era permetre l'ús complet de les col·leccions i no veure'ns constrets per la naturalesa de les peces a causa d'una limitació autoimposada. Evidentment, això no treu que la majoria de les peces que conformen aquestes col·leccions tinguin una procedència local de context català. D'aquesta situació sorgeix una idea important del plantejament conceptual d'*IMPERIVM*: la noció de "glocal", o explicar realitats universals a partir d'elements locals.

Així, l'exposició presenta al visitant una visió transversal de la civilització romana, utilitzant la romanitat com a fil conductor que cohesiona i uneix els diferents àmbits expositius, que corresponen als pilars fonamentals sobre els quals s'assentava l'antiga Roma.

Remetent-nos als fets, aquesta mostra, per tant, disposa d'onze àmbits diferenciats. El primer de tots, "Orbis", se situa al centre hexagonal del primer pis, espai vertebrador de tota la planta. Relata l'expansió política i geogràfica de Roma pel Mediterrani i territoris més enllà al llarg de la seva història, així com el contacte amb altres pobles. "Verbvm" remarca la importància del llatí, com un element de cohesió comú, a més del seu llegat com a base de les llengües romàniques actuals.

"Civitas" exposa l'espai físic de la ciutat romana i la figura del ciutadà, regidor i administrador d'aquest espai. "Potestas" presenta els diferents règims polítics que van governar el poble romà durant la seva història. "Popvlvs" introdueix el poble i la societat a nivell públic i privat, de fort tradicionalisme i jerarquització.

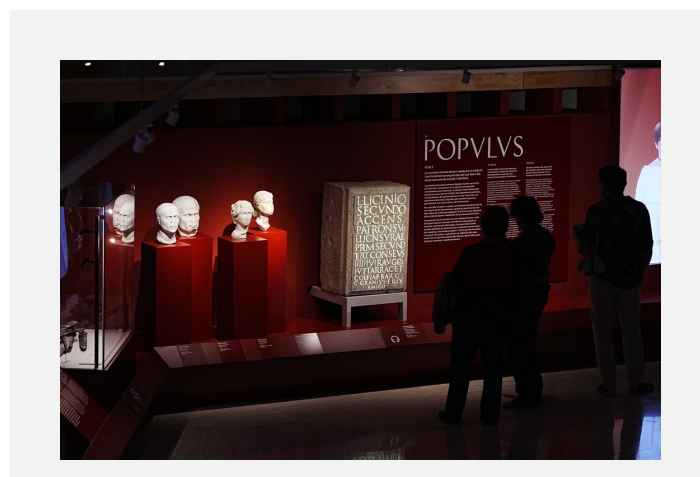


Fig. 3. Inici de l'àmbit "Popvlvs" a l'exposició IMPERIVM. Arxiu del MAC. Autoria: Arnau Pasqual.

"Religio" recorre la religiositat romana, amb les diferents divinitats i éssers mitològics, i l'espai més físic amb el temple, on es portaven a terme els rituals i ofrenes. "Fatvm", en canvi, presenta la percepció dels romans de la mort i de com encaraven aquest concepte, i dona protagonisme a la iconografia simbòlica i els rituals funeraris.

Pujant al segon pis, "Negotivm" mostra la dimensió de l'economia romana, el comerç i el negoci, realitats en les quals el mar Mediterrani era un factor essencial per als romans. Per la seva banda, "Otivm" exposa el lleure romà, ja sigui a través dels grans espectacles celebrats en espais públics (teatre, circ, anfiteatre) o de l'oci, més propi de l'àmbit privat o particular: les termes, banquets, els jocs d'atzar...

"Mvlier" atorga protagonisme a la figura de la dona, de matisos complexos i canviants dins la realitat d'una societat romana tradicionalista i patriarcal. Finalment, "Hereditas" tanca el recorregut de l'exposició, situant sobre la taula una aproximació al llegat cultural de Roma i la influència que ha tingut al llarg del temps.

De fet, cada àmbit presenta un subàmbit secundari, amb un text associat que amplia aspectes concrets del principal, com pot ser la figura del ciutadà a "Civitas" o el rol del temple a "Religio", per exemple.

La museografia, morter de tota exposició

Els continguts i els elements museogràfics d'una exposició de vegades presenten realitats més aviat invisibles als ulls del visitant usual, però tota exposició, sigui estable o temporal, els ha de tenir molt presents durant el seu disseny i producció, ja que conformaran el resultat final que veurà el visitant i la seva satisfacció en dependrà en gran part.

És innegable que la museografia engloba molts elements diversos; tots ells s'han d'unir per formar una unitat coherent. No només s'ha de considerar la il·luminació de la sala i les peces, també s'ha de tenir en compte la disposició d'aquestes peces, la presentació de textos i cartel·les, el disseny gràfic d'elements diversos, la identitat cromàtica de l'exposició...

En el cas d'*IMPERIVM*, l'espai expositiu disponible va condicionar significativament el discurs museològic i la presentació museogràfica. L'exposició és un ens curiós de certes dualitats; presenta una disposició de peces que es podria classificar de "clàssica", en el sentit que la majoria es disposen presentades sobre la tarima perimetral de les dues plantes, i es trenca aquesta regla només amb peces excepcionals. No és una presentació excessivament trencadora, per tant. Malgrat tot, hi ha una coexistència natural entre aquesta museografia, en la qual la peça és gairebé l'absoluta protagonista, i la realitat tecnològica de l'exposició, la qual tractarem més endavant. Aquesta coexistència natural és, de fet, un dels grans èxits d'*IMPERIVM*, ja que s'equilibren mútuament.



Fig. 4. Panoràmica de l'entrada a IMPERIVM.

IMPERIVM també presenta una forta identitat visual a través del vermell “pompeïà” de les parets i els acabats. La realitat del vermell “pompeïà” és més aviat complicada. Sabem que existia, però també que algunes de les pintures que ara semblen vermelles haurien sigut originalment d'un ocre groguenc, envermellit a causa de reaccions químiques per l'erupció piroclàstica del Vesuvi. Malgrat tot, de la mateixa manera que la Roma marmòria imperial dels segles I i II és aquella que la majoria de gent té al pensament, el vermell pompeïà ha quedat aferrat a l'imaginari col·lectiu popular en parlar de Roma.

Per altra banda, els textos de l'exposició també mereixen consideració. Tot i que potser és tabú fins a cert punt esmentar-ho, no és estrany que el visitant a vegades passi de llarg dels textos expositius, més enllà de fer-hi una ullada ràpida. Conscients d'aquesta possible realitat, la producció d'*IMPERIVM* va fer diversos canvis als textos expositius anteriors, per tal que fossin més atractius i de lectura més fàcil. Es van ampliar de mida (com també el suport físic), fent-los molt més visibles, i paral·lelament es van mantenir en una extensió raonablement curta per no incórrer en sobrecàrregues de contingut. Potser va ser més important encara afegir una frase inicial que resumia el text complet, que permetia una entrada inicial al contingut.

Els textos són potser un dels elements més visibles i clàssics de la museografia, omnipresents a gairebé tota exposició, però aquesta també es pot manifestar de maneres diferents, com podria ser el paisatge sonor. L'ús de música no és un recurs usual per a una exposició de caràcter arqueològic, però al MAC vam decidir que era apropiat considerar-ne l'ús. Així, l'exposició compta amb una pista de so pròpia específicament creada per a la mostra i que contribueix a crear i definir un espai propi en el context d'*IMPERIVM*.

Històries romanes, textura humana de l'storytelling

Per molt que la museografia és un factor essencial en tota exposició, un dels elements protagonistes de l'exposició i certament el troncal que estructura la visita a *IMPERIVM* són els vídeos corresponents a les històries romanes, que mereixen un apartat propi. Aquests vídeos presenten un conjunt de persones que van viure a l'antiga Roma, i ofereixen una visió personal de cada àmbit amb els seus propis biaixos i opinions; es troben, per tant, influenciats pel context històric en què van viure.

Aquests personatges són ficticis: per exemple, fins on sabem, no va existir mai un gladiador de Tarraco anomenat Leontius, que vencés combat rere combat i rebutgés la idea d'obtenir la llibertat. Tanmateix, no és tan important què diuen com el que intenten transmetre. Els discursos exemplifiquen unes realitats transversals de l'època, però allò vertaderament important és el subcontext que transmeten, l'emoció que respiren i que donen èmfasi a les paraules i els discursos.



Fig. 5. Fragment de vídeo d'una història romana.
Arxiu del MAC. Autoria: Arturo de la Oliva.

Més enllà del context històric en què se situen els personatges, el nucli del seu discurs, el quid de la qüestió, són missatges atemporals que ben bé poden ser contemporanis als nostres temps. La por a la mort del legionari Marcus, el nepotisme que deixa entreveure la flamínica Octàvia, la cruesa de tractar persones com a simple mercaderia a través de Clàudia, el recel a l'estranger de Tit, que considera bàrbar tot aquell que no sigui romà...

Són realitats de la civilització romana que no podem ni hem de defugir, però, a la vegada, són perfectament traslladables al nostre dia a dia. Com a recurs audiovisual, aquests relats intenten generar una resposta emocional i conviden el visitant a efectuar una reflexió interna; es valen del concepte de *storytelling* per col·locar al centre del discurs l'element més important de tots, les persones, amb totes les seves llums i ombres. Matisen amb una textura profundament humana el llegat material de Roma: escultures i bustos, monedes i inscripcions, els textos clàssics i les grans ruïnes que han perdurat...

Al cap i la fi, fins i tot una exposició dedicada a una de les civilitzacions més importants de la història de la humanitat tracta, en última instància, sobre les persones que hi vivien.

Aquestes històries es troben projectades sobre una tela quadrada de projecció de grans dimensions col·locada al centre de cada àmbit, una posició natural per dominar l'espai i atreure l'atenció del visitant. Aquesta col·locació fins i tot contribueix a la separació orgànica dels àmbits amb els seus subàmbits, esmentats breument abans.

El projecte de les històries romanes va ser un treball conjunt de professionals de sectors molt diversos: els textos van ser consensuats amb Eduard Olesti, dramaturg i poeta, mentre que els personatges van ser representats per actors professionals i dirigits per un equip de producció format per l'Institut del Teatre. Aquesta interdisciplinarietat és un altre exemple de l'aposta del museu per obrir-se a noves perspectives i nous camps de treball.

El factor tecnològic

Un museu del segle XXI ha de ser conscient de la realitat i la societat en què s'ubica. Avui dia, les persones cada cop es troben més connectades entre si; tenim a l'abast de la nostra mà ingents quantitats d'informació gràcies als *smartphones* i a la connectivitat a internet. Som innegablement una societat altament interconnectada, per a bé o per a mal. Quan es va iniciar el projecte d'*IMPERIVM*, era evident que aquesta realitat no es podia ignorar, encara menys si tenim en compte la línia del museu, que aposta per la innovació tecnològica.

El resultat d'aquesta visió clara es va traduir des de bon començament en la creació d'elements que s'integressin d'una manera orgànica amb el contingut patrimonial. Per exemple, els *videomappings*, dispersos per tota l'exposició, són una resposta molt elegant a la dificultat endèmica d'exposar material epigràfic. Com es pot explicar el contingut d'aquestes inscripcions d'una manera didàctica, visual i entretinguda sense menystenir la peça? En aquest sentit, el *videomapping* ens permet il·luminar clarament el text de cada inscripció, eliminar totes les abreviatures i reproduir el text en català, castellà i anglès, i mostrar finalment una escena representativa del contingut de cada inscripció. D'aquesta manera, fem més accessible aquest patrimoni al públic general, que no disposa de coneixements avançats de llatí per desxifrar les inscripcions.

La raó de ser dels audiovisuals és millorar la comprensió dels seus continguts i de les peces exposades, de transmetre d'una manera més encertada elements patrimonials que altrament serien difícils d'entendre sense llargues explicacions. Aquest mateix paradigma segueix la maqueta central i el gran cercol que la sobrevola: explica a grans trets l'expansió geogràfica de l'antiga Roma a través d'un conjunt de fites significatives de la seva història. Fins i tot en aquests audiovisuals s'integren nous estils i nous recursos, ja que sobre el cercol central es projecten representacions gràfiques que il·lustren les fites històriques, utilitzant una estètica estilitzada de còmic.

L'espectacularitat i les grans dimensions són factors a considerar, perquè són molt efectius per captar l'atenció al visitant. Uns exemples clars són el videomàping del mosaic del circ, situat en una zona predominant de la sala al pis superior, i el produït pel sarcòfag de Prosèrpina. Si bé tots dos són notables, el segon és especialment interessant perquè unifica tres línies que interseccionen: patrimoni, representat pel mateix sarcòfag; tecnologia, corresponent al tractament de videomàping que se li aplica; i, finalment, narrativa, ja que es va crear una pista auditiva narrant el mite del rapte de Prosèrpina que acompanya el *videomapping*. Aquesta presenta una locució lleugerament dramatitzada, a més d'una pista de música per generar un paisatge sonor que millora el resultat final.

De fet, aquest tractament del sarcòfag del rapte de Prosèrpina no només es queda aquí. Les escultures grecollatines, així com sarcòfags i certs elements decoratius arquitectònics, tenien una capa cromàtica. Malgrat tot, els corrents artístics i culturals del Renaixement, més la falta de tècniques de detecció avançades, van imposar la visió marmòria d'un blanc impol·lut quan va ressorgir l'interès pel món clàssic. Fins i tot segles després i amb un creixent *corpus* de coneixement científic sobre el tema, la idea popular del món grecollatí de marbre blanc es resisteix a desaparèixer completament.

Per desgràcia, en el cas del sarcòfag que ens ocupa, es va poder determinar que no s'havia conservat cap resta de policromia després d'anàlisis intensives. Això ens va ocasionar un problema, tenint en compte que no ens podíem inventar els colors per la possibilitat d'incórrer en un fals històric. Per sort, aquesta situació també ens va obrir la porta a una alternativa: una proposta cromàtica a través de la intel·ligència artificial. Aquesta tecnologia ha explotat en interès i possibilitats els últims anys, i la conjuntura del sarcòfag era perfecta per posar-ho sobre la taula i obrir un debat. Fins a quin punt pot arribar la intel·ligència artificial a ajudar en el camp del patrimoni cultural i els projectes museístics?



Fig. 6. Moment del videomàping aplicat al sarcòfag de Prosèrpina, que mostra l'aplicació cromàtica. Arxiu del MAC. Autoria: Arnau

És un debat important a tenir en compte, sobretot perquè hi ha moltes facetes i qüestions pertinents a considerar pel que respecta a aquesta tecnologia. Hi ha dubtes ètics i metodològics sobre com implementar-la d'una manera conscient, raonable i eficaç sense desmerèixer l'element patrimonial. El sarcòfag de Prosèrpina és només un primer pas exploratori d'aquest camp tecnològic encara per explotar i definir clarament; malgrat tot, segueix sent un cas capdavanter dins el context de Catalunya en tots els sentits.

Es la primera vegada que s'aplica un *videomapping* que reuneix tots els elements esmentats en un sarcòfag romà en el panorama museístic català (en especial la capa cromàtica), i a la vegada és el primer *videomapping* que incorpora l'ús de la intel·ligència artificial com una tecnologia de suport en la transmissió

Com dèiem, aquests audiovisuals tenen una raó de ser. Per una banda, no es poden introduir recursos tecnològics només pel fet d'afegir-los, ja que tot element d'aquest tipus ha de tenir un important procés de consideració darrere. Per altra banda, qualsevol aplicació de noves tecnologies sobre peces de museu ha de crear-se d'una manera molt mesurada i conscient de la dimensió patrimonial amb la qual està interactuant. El patrimoni cultural no pot prendre un paper secundari enfront de la tecnologia o la vàcua espectacularitat, ha de ser el contingut el que fonamenti la unitat.

A més dels exemples ja esmentats, hi ha altres casos a l'exposició que exemplifiquen també aquesta situació, particularment la digitalització del *capitulum* d'un *scorpio*, és a dir, el bastidor de ferro d'una catapulta defensiva, descoberta a Empúries. Gràcies a una tesi doctoral, es va poder determinar que aquest *capitulum* romà és probablement l'exemplar sencer més antic del món. Si bé és cert que hi ha elements individualitzats i sense context més antics, aquest presenta l'estructura sencera amb una cronologia *terminus post quem* de 150 aC degut a certs detalls tipològics identificats en la tesi.

En tot cas, només s'havia conservat l'estructura de ferro; totes les parts de fusta s'havien perdut molt abans. Això implicava que en cas d'exposar la peça, la seva comprensió seria molt complicada, perquè li mancava part del seu context important. Per aquesta raó, es va decidir digitalitzar totes les parts individuals del *capitulum* amb fotogrametria. Al model 3D resultant se li van aplicar textures i *shaders*, a més dels elements de fusta que s'havien perdut. D'aquesta manera, es va poder produir un vídeo que mostra l'estructura actual de la peça, la catapulta completa i, finalment, com s'hauria utilitzat en una recreació digital en 3D.



Fig. 7. Comparativa visual entre les restes actuals del capitulum i la recreació 3D del seu aspecte i ús originals. Arxiu del MAC. Autoria: Arturo de la Oliva, Daniel Baños (renders 3D).

Cal destacar també el mòdul de RV en 360° amb Tarraco com a protagonista, capital de la Hispania Tarraconense. Presenta un recorregut a vol d'ocell, i sobrevola la ciutat sencera a través d'un recorregut guiat per la seva xarxa urbanística, de manera que efectua així un repàs als elements urbanístics i arquitectònics més importants de la ciutat: el port, la trama urbanística dels carrers, les muralles, els edificis dels grans espectacles, les zones d'ús, els dos fòrums, els espais de poder i culte...

Reflexions finals

IMPERIVM té com a protagonista un tema que ha captivat la imaginació d'incomptables generacions de persones des de la seva desaparició: l'antiga Roma i la gent que la conforma, el poble romà. L'essència del que vol transmetre l'exposició és d'alguna cosa atemporal, tot i trobar-se unida a una realitat històrica. És un concepte propi que evoca la identitat compartida d'un poble, la romanitat, i que es manifesta de moltes maneres diferents en els diversos aspectes d'aquesta civilització.

El projecte va servir per fer una repassada a les col·leccions clàssiques i replantejar la manera en què s'exposaven les peces que conformen aquestes col·leccions, la museografia expositiva, que s'adheria a la visió actual del museu, per esdevenir un museu de referència nacional i internacional, on l'arqueologia explica, qüestiona, sorprèn i emociona. Amb tot, el projecte també va servir per situar el discurs sobre les persones i la dimensió humana, les veritables protagonistes d'exposicions d'aquesta naturalesa. Són elles, al cap i la fi, les que posen cara i ulls a les realitats exposades. Són elles les que porten a terme els canvis que transformen les societats en què viuen, ja sigui en pocs anys o en diversos segles.

Aquesta és la fonamentació més essencial de la línia de futur que es perfila no només al MAC, sinó d'una manera més àmplia en el context català. El component tecnològic segueix creixent a passos gegants i cada cop té més protagonisme, no malaguanyat, però ha de construir-se en base al rigor dels coneixements i l'essència humana del discurs, que introdueixi aquest debat i permeti la introspecció personal. En poques paraules, que no banalitzï o deshumanitzi el contingut o allò que es vol explicar.

Al cap i la fi, sempre que produïm o visitem una exposició, hem de tenir molt present què està dient i fins a quin punt pot arribar a ser un reflex de nosaltres mateixos com a éssers humans.

Bibliografia

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>.