

Derive museografiche

Il paesaggio inciso del patrimonio rupestre del Parque Arqueológico do Vale do Côa

Marianna Sergio

DiARC Dipartimento di Architettura, Università degli Studi di Napoli Federico II
E-mail: marianna.sergio@unina.it

Museographic Derivations. The Engraved Landscape of the Rock Art Heritage of the Parque Arqueológico do Vale do Côa

Keywords: Archaeological heritage, museums, landscape, psychogeography, multimedia technologies

Abstract

The concept of museography in the context of the Parque Arqueológico do Vale do Côa, a UNESCO World Heritage site in Portugal renowned for its Paleolithic rock engravings, explores the interaction between the museum and the landscape, emphasizing how the musealization of archaeological heritage *in situ* reformulates the meaning of ruins and the museum itself.

The landscape of the valley is interpreted as a palimpsest that integrates the architecture of the museum, designed as an installation within the landscape that engages in a dialogue with the prehistoric archaeological remains. This type of site-seeing avoids isolating the artifacts and proposes an approach that does not separate the museum from the territory but instead connects them through design strategies that respect the historical and natural stratification of the site.

The Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa, designed by Camilo Rebelo and Tiago Pimentel, becomes an example of a digital antiquarium that does not directly display the engraved rocks but represents the prehistoric archaeological remains through multimedia technologies, preserving the link with the landscape. From a broader perspective of a widespread archaeological context, this multidisciplinary approach allows visitors to explore the history and geography of the engravings through a series of interactive applications that engage them in both sensory and cognitive experiences.

The museum expands its physical and conceptual boundaries, transforming into a museographic park that, in a psychogeographical perspective, encapsulates a dynamic narrative, inviting visitors to explore the landscape and cultural heritage in a continuous dialogue with contemporary dynamics.

A reflection between museum and landscape

The focus on the musealization of archaeological heritage *in situ* represents a key theme in the Portuguese design panorama, capable of reshaping the meaning of ruins and reinterpreting

Una riflessione tra museo e paesaggio

L'attenzione alla musealizzazione del patrimonio archeologico *in situ* rappresenta una tematica fondamentale nel panorama progettuale portoghese capace di riformulare il significato della rovina e di reinterpretare il ruolo del museo nelle dinamiche del territorio (Sergio, 2023). La riflessione sul rapporto tra museo e paesaggio evidenzia una modalità di rilettura del patrimonio, la quale sposta l'attenzione su ciò che risulta essere imprescindibilmente legato alla sua natura contestuale (Carandini, 2017).

Considerando il paesaggio della *Vale do Côa* come un palinsesto nei suoi aspetti sia stratigrafici sia relazionali, la valorizzazione del patrimonio culturale converge nel progetto del museo delle rovine rupestri sino a definire una rete di trame complesse e coerenti, dove le cose mute si animano secondo un diverso approccio teorico. Da un'idea preliminare di paesaggio che viene considerato meramente per la sua bellezza naturale, la riflessione contemporanea si amplia verso un'evoluzione polisemantica della stessa nozione rinviando al paesaggio oltre i suoi confini visivi ed estetici.

Con uno sguardo non più rivolto esclusivamente alle singole rovine avulse dai loro contesti, il paesaggio portoghese costituisce una quinta scenica soggetta a continue modificazioni complesse (Corboz, 1985) in grado di fondersi progettualmente e concettualmente con l'architettura museale (fig. 1). Non più solo limitato alla natura, ma esteso agli elementi della storia e della memoria, la percezione del paesaggio fluviale avviene attraverso il filtro della cultura digitale e la sensibilità dell'arte figurativa rupestre (Roger, 2009). Parafrasando l'archeologia come "lo studio della cultura materiale che cerca di comprendere le relazioni sociali e le trasformazioni della società" (Funari, 2018), i resti archeologici delle iscrizioni parietali sono conservati *in situ* nella loro collocazione originaria, consentendo da un lato "l'osservazione e la partecipazione da protagonista della popolazione locale, le cui memorie vengono valorizzate e rafforzate per la vicinanza del sito archeologico" (Mello, 2015), dall'altro la sperimentazione dell'architettura del museo come *antiquarium digitale* attraverso nuove logiche espositive e didattiche secondo uno storytelling, interpretativo e informativo. In questa prospettiva, storia e memoria non costituiscono passivi contenitori di fatti, ma attivano processi di creazione di significati attraverso cui la rovina paleo-archeologica concorre a costruire uno spazio scientificamente immersivo e non semplicemente "a fare un viaggio nella storia, ma a fare esperienza del tempo, del tempo puro" (Augé, 2003).

Attraversare il paesaggio inciso, comunicare la rovina paleo-archeologica

Nel nord-est del Portogallo, lungo le rive del fiume Côa, affluente del fiume Douro, le incisioni rupestri della valle omonima di Foz Côa formano nella loro complessa disseminazione nel paesaggio fluviale un grande parco visitabile, incluso dall'UNESCO nella lista del patrimonio dell'umanità. Tra mandorli e vigneti, la grande vallata del fiume Côa custodisce, difatti, la più grande collezione al mondo di arte paleolitica all'aperto, costituita da quarantasette siti



Fig. 1 - Il legame tra il museo e il paesaggio fluviale della Vale do Côa. Foto ed elaborazione grafica dell'autrice.

The link between the museum and the river landscape of the Vale do Côa. Photos and graphic elaboration by the author.



Fig. 2 - Mappa di progetto: Le tensioni relazionali di progetto tra contesto, museo e parco archeologico. Elaborazione grafica dell'autrice.

Project map: The relational tensions of the project between context, museum and archaeological park. Graphic elaboration by the author.

non tutti visitabili a causa di difficoltà logistiche di accesso e per vincoli legati alla conservazione delle incisioni (Baptista, 2008).

Risalenti alla fase iniziale del Paleolitico Superiore, questa lunga galleria d'arte caratterizzata da pitture *open air* incide il paesaggio fluviale illustrando le caratteristiche dell'arte rupestre portoghese del periodo compreso tra il Neolitico e l'Età del Ferro mediante la rappresentazione di figure zoomorfe (Reis, 2012). Tali figure presentano tematiche, tecniche e convenzionalismi comuni alle opere coeve dell'Europa Occidentale. Con poche eccezioni, gli animali incisi sono raffigurati in modo prominente con una sola gamba senza zoccoli oppure con un profilo biangolare rettilineo e obliquo, in cui le code sono ritratte in modo molto formale per obbedire rigorosamente alle regole conformi per ciascuna specie (Santos et al., 2015).

L'importanza di rivelare i reperti ha innescato studi multidisciplinari, i quali hanno evidenziato la difficoltà di presentare le incisioni rupestri a un pubblico non preparato alla loro interpretazione nonché hanno sperimentato come il paesaggio sia in sé un elemento operante capace di generare "processi di cura endogeni che rispondono a logiche di resistenza e di adattamento" (Cortesi, 2021) in termini progettuali e museografici. Questo approccio percepisce, interpreta e protegge il paesaggio fluviale mediante un processo di simbolizzazione che ne investe il senso del luogo, proiettandosi nella progettazione di nuovi interventi, quali *site museum* e *visitor center*, che cercano un dialogo e non un contrasto con il territorio. Riprendendo le parole di Bruno Zevi si comprende come "l'architettura solo raramente è un pezzo isolato, una sentenza solitaria; di regola risulta dal colloquio con gli edifici circostanti, con gli spazi urbani, con i panorami naturali" (Zevi, 1972).

La costruzione del progetto legato al paesaggio inciso della *Vale do Côa* si apre,

ing the role of the museum in the dynamics of the territory (Sergio, 2023). The reflection on the relationship between museum and landscape highlights a way of rereading heritage, shifting the focus to what is intrinsically tied to its contextual nature (Carandini, 2017).

Interpreting the landscape of Vale do Côa as a palimpsest in both its stratigraphic and relational aspects, the enhancement of cultural heritage converges in the project of the rock art museum, thus defining a network of complex and coherent layers, where silent things come to life through a different theoretical approach. From an initial idea of landscape considered merely for its natural beauty, contemporary reflection expands towards a polysemic evolution of the concept, referring to the landscape beyond its visual and aesthetic boundaries.

No longer focusing exclusively on individual ruins detached from their contexts, the Portuguese landscape becomes a scenic backdrop subject to continuous modifications and complex stratifications (Corboz, 1985), capable of merging architecturally and conceptually with museum architecture (fig. 1). No longer limited to nature alone, but extending to the elements of history and memory, the perception of the river landscape occurs through the filter of digital culture and the sensibility of rock figurative art (Roger, 2009). Paraphrasing archaeology as "the study of material culture that seeks to understand social relations and the transformations of society" (Funari, 2018), the archaeological remains of the wall inscriptions are preserved in situ in their original location, allowing on the one hand "the observation and participation of the local population as protagonists, whose memories are enhanced and strengthened by the proximity of the archaeological site" (Mello, 2015), on the other hand the experimentation of the museum as a digital antiquarium through new exhibition and didactic logics according to an interpretative and informative storytelling. In this perspective, history and memory do not merely constitute passive containers of facts but activate processes of meaning-making through which the paleo-archaeological ruins of the wall inscriptions contribute to building a scientifically immersive space and not simply "to take a journey into history, but to experience time, pure time" (Augé, 2003).

Crossing the Engraved Landscape, Communicating the Paleo-Archaeological Ruin

In the northeast of Portugal, along the banks of the Côa River, a tributary of the Douro River, the rock engravings of the valley of Foz Côa in their complex dissemination in the river landscape, they form a large visitable park, included by UNESCO in the list of World Heritage Site. Among almond trees and vineyards, the vast valley of the Côa River holds the largest collection of open-air Paleolithic art in the world, consisting of forty-seven sites, not all of which are accessible due to logistical difficulties and conservation constraints of the engravings (Baptista, 2008).

Dating back to the early Upper Paleolithic period, this long open-air art gallery marks the river landscape, illustrating the features of Portuguese rock art from the period between the Neolithic and the Iron Age through the representation of zoomorphic figures (Reis, 2012). These subjects present themes, techniques and conventions common to contemporary works in Western Europe. With few exceptions, the engraved animals are prominently depicted with only one leg and no hooves or with a straight

and oblique biangular profile, in which the tails are portrayed in a very formal way to strictly obey the rules consistent with each species (Santos et al. 2015).

The importance of revealing the artifacts has triggered multidisciplinary studies that have highlighted the difficulty of presenting rock engravings to an audience unprepared for their interpretation. These studies have also experimented with how the landscape itself is an active element capable of generating “processes of endogenous care that respond to logics of resistance and adaptation” (Cortesi, 2021) in both design and museographic terms. This approach perceives, interprets and protects the river landscape through a process of symbolization that invests in the sense of place, projecting itself into the design of new interventions, such as site museums and visitor centers, that seek dialogue rather than contrast with the territory. Reflecting on the words of Bruno Zevi, it becomes clear that “architecture is rarely an isolated piece, a solitary sentence; as a rule, it results from a conversation with the surrounding buildings, urban spaces, and natural landscapes” (Zevi, 1972).

The construction of the project, linked to the engraved landscape of Vale do Côa, opens to a dialogue with the paleo-archaeological ruin, but, above all, to a reconnection with the context in the interpretation of the uniqueness of this specific place, reflecting the ability of contemporary architecture to translate into complex relational frameworks. The ancient concept of the museum undergoes a revolution, shifting from the correlation between building-collection-audience to the correspondence of territory-heritage-community (De Varine, 1978), considering cultural heritage not only as an object placed in a display case or a set design. The act of crossing this engraved landscape takes on the characteristics of a psychogeographical exploration of the territory, moving around the paleo-archaeological ruin and becoming one of the central nodes for communicating it. While retaining an interesting imprecision, the term “psychogeographical” can be applied to the project of the digital archaeological museum to dismantle the idea of the archaeological museum as a container of objects and reinvent its exhibition language with a digital reference to the collection, exhibition, and experience of its space.

No longer a confined and closed place, but a true museographic park (Emiliani, 1985), the Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa (fig. 2) represents a starting point for defining in situ strategies based on the concept of weaving vertical relationships in the rereading of topography of the site and horizontal relationships in defining architectural tensions. It is about systematizing the archaeological fragments and relating them to one another through design actions that reinterpret the link between the ruins and the museum as a landscape architecture, without resorting to the construction of archaeological enclosures.

The museum project as a digital antiquarium

The Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa, designed by Portuguese architects Camilo Rebelo and Tiago Pimentel in Vila Nova de Foz Côa, was born from the idea that the Paleolithic art of the valley perhaps constitutes the first manifestation of land art.

The reflection on the archaeological museum is translated into the architectural project through the intersection of three different parameters – topography, accessibility and program – and

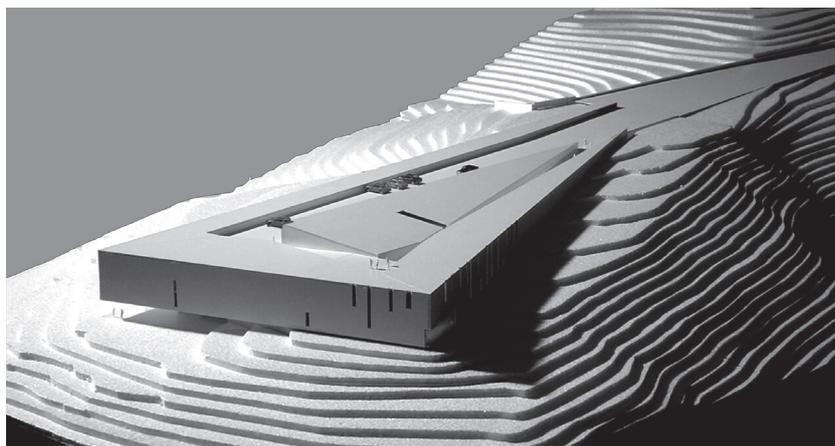


Fig. 3 - Modello del museo che evidenzia il rapporto tra il volume museale e la topografia del sito. Elaborazione grafica dell'autrice.

Model of the museum that highlights the relationship between the museum volume and the topography of the site. Graphic elaboration by the author.

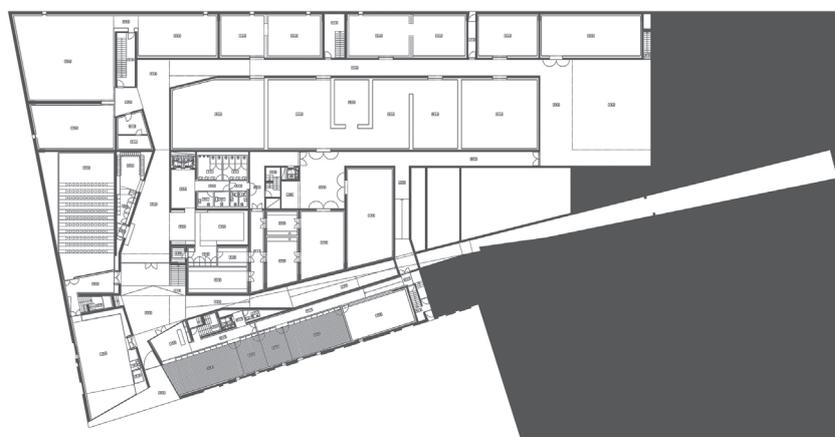


Fig. 4 - Grafici di progetto: pianta degli spazi espositivi. Elaborazione grafica dell'autrice.

Project graphics: plan of the exhibition spaces. Graphic elaboration by the author.

quindi, ad un dialogo con la rovina paleo-archeologica, ma soprattutto ad una riconnessione con il contesto nella interpretazione di dell'unicità di questo luogo specifico, riflettendo la capacità dell'architettura contemporanea di tradursi in trame complesse di relazioni. L'antica concezione di museo subisce una rivoluzione passando dalla correlazione edificio-collezione-pubblico alla corrispondenza territorio-patrimonio-comunità (De Varine, 1978), considerando il patrimonio culturale non solo un oggetto collocato in una teca o una scenografia. L'azione di attraversare questo paesaggio inciso assume i connotati di un'esplorazione psicogeografica del territorio che si muove attorno alla rovina paleo-archeologica e costituisce uno dei nodi centrali per comunicare la stessa. Pur conservando un'interessante imprecisione, l'aggettivo psicogeografico può essere applicato al progetto del museo archeologico-digitale con il fine di scardinare l'idea di museo archeologico come contenitore di oggetti e reinventarne il linguaggio del suo percorso museale con un riferimento digitale alla collezione, all'esposizione e alla esperienza del suo spazio.

Non più un luogo confinato e chiuso, ma vero e proprio parco museografico (Emiliani, 1985), il Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa (fig. 2) rappresenta un punto di innesco per definire strategie *in situ* che si basano sul concetto di intessere relazioni verticali nella rilettura della topografia del territorio e orizzontali nella definizione di tensioni architettoniche. Si tratta di mettere a sistema i frammenti archeologici e di relazionarli tra di loro attraverso azioni di progetto che prevedono la reinterpretazione del legame tra le rovine e il museo quale architettura di paesaggio senza ricadere nella costruzione di recinti archeologici.

Il progetto del museo come *antiquarium digitale*

Il *Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa*, progettato dagli architetti portoghesi Camilo Rebelo e Tiago Pimentel a Vila Nova de Foz Côa, nasce dall'idea che l'arte paleolitica della valle costituisce la prima manifestazione di *land art*. La riflessione sul museo archeologico si traduce nel progetto attraverso l'intersezione di tre diversi parametri – topografia, accessibilità e programma – e l'applicazione di nuove logiche di fruizione (Branzi, 2002). Da un approccio in cui il visitatore si pone di fronte a reperti, il progetto sperimenta la possibilità di considerare la comprensione delle informazioni storico-archeologiche relative alle rovine attraverso la fruizione e la valorizzazione del patrimonio sia nelle sue dimensioni tangibili – le repliche in scala reale delle rovine paleo-archeologiche – sia in quelle intangibili – gestione di modelli digitali e tecnologie immersive – strutturando un processo di continuo disvelamento dialogico e spaziale.

Nella volontà di relazionarsi con il territorio e di innescare questa tensione dialogica con le rovine, il museo è concepito, nelle sue caratteristiche puramente architettoniche, come un'installazione sul paesaggio, incastonando il volume architettonico sulla cima della collina che sovrasta la foce del Côa. Il punto di arrivo al museo avviene in cima alla collina, dove si trova una piattaforma che si affaccia come belvedere sul paesaggio, mentre l'ingresso al museo si dispone attraverso un taglio profondo nell'edificio.

La topografia del territorio diviene elemento fondamentale e punto di partenza (fig. 3-4), laddove evidenzia un importante dislivello tra l'entrata principale del museo e l'interno dell'edificio, che si pone, in tal modo, come una caverna in cui le incisioni non sono più fisiche ma multimediali. La strategia utilizzata per la realizzazione del corpo dell'edificio si relaziona alla conformazione stessa del terreno: la piattaforma, infatti, assume lo stesso livello della strada che conduce terminando sull'edificio, mentre il terreno corre lungo i muri laterali verso il basso svelando sul prospetto frontale, l'altezza totale dell'edificio.

In corrispondenza della parte più elevata del terreno, la forma monolitica triangolare è conseguenza diretta delle diverse confluenze della valle, sorgendo sulla linea mediana tra le due valli, la *Vale de José Esteves* e la *Vale do Forno* su cui si affaccia, mentre il terzo lato si rivolge verso il punto di intersezione tra il fiume Douro e Côa. Se da lontano l'edificio ricorda un enorme massa rocciosa che compare in superficie, un esame più attento rafforza questa percezione, laddove la facciata è stata sottoposta a un trattamento superficiale con pigmenti naturali che imitano le irregolarità naturali delle rocce della regione sul cemento.

Al suo interno, il progetto interroga l'antica nozione di *antiquarium* come architettura collocata nei pressi degli scavi archeologici, in cui garantire la conservazione *in situ* dei reperti rinvenuti al fine di poter analizzare, studiare e restaurare gli stessi, e riflette la visione di *antiquarium digitale* come una lente per la lettura della rovina non solo attraverso “quel particolare rapporto tra elementi assenti ed elementi presenti di cui parlano sia Ludwig Wittgenstein sia Umberto Eco, una grande rappresentazione basata sull'epifania di un codice narrativo parallelo che, nel momento stesso in cui si dispone, dissolve la necessità stessa della scena fissa originale” (Basso Peressut & Caliarì, 2014). Sperimentazione reale del concetto di *antiquarium digitale*, il museo custodisce al suo interno le rovine ma non mutila l'area archeologica per esporre al suo interno le rocce incise dall'arte rupestre a meno di piccoli frammenti ed elementi archeologici fondamentali, radicandosi al paesaggio sia da un punto di vista relazionale sia da un punto di vista architettonico.

Una serie di sale tematiche si susseguono per ricostruire il legame con il paesaggio mediante proiezioni multimediali e studi tradizionali sulla consistenza stratigrafica del suolo archeologico, ma è l'utilizzo di repliche (fig. 5) delle rocce incise a costituire uno strumento didattico tanto potenzialmente controverso quanto utile alla conoscenza dei reperti. Il ricorso alla replica costituisce una pratica antica (Tomea Gavazzoli, 2003) che, in questo caso, non vuole limitarsi a questioni di valore estetico quanto costruire un insieme di documenti utili alla comprensione delle componenti storiche, artistiche e archeologiche

the application of new logics of fruition (Branzi, 2002). Moving away from an approach where the visitor is confronted with artifacts, the project experiments the possibility of considering the understanding of historical-archaeological information relating to the ruins through the fruition and valorization of the heritage both in its tangible dimensions – the full-scale replicas of the paleo-archaeological ruins – and in its intangible ones – management of digital models and immersive technologies – structuring a process of continuous dialogic and spatial unveiling.

In its desire to engage with the territory and initiate this dialogical tension with the ruins, the museum is conceived, in its purely architectural characteristics, as an installation on the landscape itself, embedding the architectural volume on the top of the hill that overlooks the mouth of the Côa River. The arrival point to the museum is at the top of the hill, where there is a platform that looks out over the landscape like a belvedere, while the entrance to the museum is through a deep cut in the building.

The topography of the land becomes a fundamental element and point of departure (fig. 3-4), outlining a significant elevation difference between the main entrance of the museum and the interior of the building, which is envisioned as a cave where the engravings are no longer physical but multimedia. The strategy used for the construction of the form of the building relates to the configuration of the terrain: the platform aligns with the same level as the road leading up to the building, while the land slopes down along the lateral walls, revealing the full height of the building on the front elevation. At the highest point of the land, the triangular monolithic shape directly results from the various converging valleys, rising at the midpoint between the two valleys, Vale de José Esteves and Vale do Forno, while the third side faces the intersection of the Douro and Côa rivers. From a distance, the building resembles a massive rock mass emerging from the surface, and a closer examination reinforces this perception, as the facade has been treated with natural pigments that mimic the irregularities of the region's rocks on the concrete.

Within itself, the project questions the ancient notion of antiquarium as an architecture located near archaeological excavations, in which to guarantee the conservation of the finds discovered in situ in order to be able to analyse, study and restore them. It reflects the vision of digital antiquarium as a lens for reading the ruin not only through “that particular relationship between absent elements and present elements that both Ludwig Wittgenstein and Umberto Eco talk about, a great representation based on the epiphany of a parallel narrative code that, at the very moment in which it is available, dissolves the very need for the original fixed scene” (Basso Peressut & Caliarì, 2014).

Real experimentation of the concept of digital antiquarium, the museum holds the ruins inside but does not mutilate the archaeological area to display the rock engravings of prehistoric art inside it, except for small fragments and essential archaeological elements, thus rooting itself in the landscape both relationally and architecturally.

A series of thematic rooms follow one another to reconstruct the link with the landscape through multimedia projections and traditional studies on the stratigraphic consistency of the archaeological soil, but it is the use of replicas of the engraved rocks that constitutes a teaching tool

that is as potentially controversial as it is useful for understanding the finds. The use of replicas (fig. 5) is an ancient practice (Tomea, Gavazzoli, 2003) which, in this case, does not want to be limited to questions of aesthetic value. It builds a set of documents useful for understanding the historical, artistic and archaeological components of the area without running the risk of damaging the original finds. In this sense, the use of replicas and representations creates a system that supports the meaning of knowledge and diffusion of cultural heritage, structuring digital projections of reality with information that allows the user to visualize integrated data relating to the history and studies that have been conducted both on the area and on the engravings.

This approach superimposes interpretation center on the traditional notion of museum, widespread in the museum field to indicate the processes of creation of meaning that are generated during the visit experience. The focus is on the communicative act that the visitor defines as the creator of a method of mediation that has become mainly experiential. The visit and knowledge path of the site becomes dual and complementary, crossing on one side the archaeological landscape, on the other the sequences of museum rooms. The technique of psychogeographical exploration, through *dérive*, which indicates a sudden passage through different environments, constitutes a potential tool for interpreting the journey and subsequent perception of the museum's spaces, as well as the relationship between internal and external spaces. This approach triggers the creation of mental maps and museum itineraries that change based on the visitor's inclinations, extending into the archaeological territory and making the communication of the ruin explicit (Debord, 2020). The visitor becomes a *flâneur*, an explorer who, through the act of walking (Careri, 2002) through the exhibition rooms and the intricate space of the ruins transformed into digital images, surrendering to an experience of emotions evoked by the landscape. This is observed through the existing openings and by the "poetic thought that objects, over time, have created subtler connections between them [continuous thematic references and technological reverberations]. Driven by this idea, the visitor still tries to establish meaningful coordinates, to reconstruct the historical ones" (Ugrešić, 2002) and to reimagine the spatial ones through the blending of multimedia, digital, and virtual technologies.

As part of the installation in the Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa, the real-scale replica system, has been developed with the goal of permeating the visit path with different modes of learning. Multimedia projections including 2D and 3D animation videos are projected with the aim of defining an in-depth understanding of the key aspects related to the existing rock engravings. The set of interactive multimedia applications allows for deeper information and a more detailed understanding of the characteristics (geological, demographic, climatic, anthropological, etc.) that have influenced the Côa rock engravings for tens of thousands of years. Thus, technology enables the creation of a museum walk that rearticulates the conventional museum path into a *site-seeing* experience and seeks to expand the understanding of the museum collection through walking in and out of the physical museum space.

dell'area senza correre il rischio di danneggiare i reperti originali. In tal senso, l'impiego di repliche e di rappresentazioni crea un sistema che avvalorata il significato di conoscenza e diffusione del patrimonio culturale, strutturando le proiezioni digitali del reale con informazioni che permettono al fruitore di visualizzare dati integrati relativi alla storia e agli studi che sono stati condotti sia sull'area sia sulle incisioni.

Questo approccio sovrappone alla nozione tradizionale di museo quella di centro di interpretazione, diffusa in ambito museale per indicare i processi di creazione di significato che si generano durante l'esperienza di visita con una focalizzazione dell'atto comunicativo nella figura del visitatore quale artefice di un metodo di mediazione divenuto principalmente esperienziale. Il percorso di visita e di conoscenza del sito diviene duplice e complementare attraversando da un lato il paesaggio archeologico, dall'altro le sequenze di sale museali. La tecnica dell'esplorazione psicogeografica della *dérive*, nell'indicare un passaggio improvviso attraverso ambienti diversi, costituisce, in questo ragionamento, un possibile strumento di interpretazione della percorrenza e della conseguente percezione degli spazi del museo, nonché del rapporto tra spazio interno e spazio esterno. Tale approccio innesca la creazione di mappe mentali e itinerari museali che si modificano in funzione delle inclinazioni del visitatore e si estendono nel territorio archeologico rendendo esplicita la comunicazione della rovina (Debord, 2020). Il visitatore diviene *flâneur*, un esploratore che, attraverso l'azione del camminare (Careri, 2002) tra le sale espositive percorre lo spazio intricato delle rovine trasformate in immagini digitali e si abbandona in uno sperimentare emozioni suscitate dal paesaggio, osservato attraverso le aperture presenti e dal "poetico pensiero che gli oggetti abbiano col tempo creato tra loro legami più sottili (di continui rimandi tematici e riverberazioni tecnologiche). Preso da quest'idea, il visitatore cerca ancora di instaurare delle coordinate significative, di ricostruire quelle storiche" (Ugrešić, 2002) e di re-immaginare quelle spaziali attraverso la commistione di tecnologie multimediali, digitali e virtuali.

Nell'ambito del *Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa*, il sistema di repliche in scala reale sulle quali agiscono proiezioni multimediali, tra cui video contenenti sequenze di animazione 2D e 3D, si pongono l'obiettivo di permeare il percorso di visita con differenti modalità di apprendimento tese a definire una conoscenza approfondita dei principali aspetti legati alle incisioni rupestri esistenti. L'insieme di applicazioni multimediali interattive consente di ottenere informazioni più approfondite e una conoscenza più dettagliata delle caratteristiche (geologiche, demografiche, climatiche, antropologiche, ecc.) che hanno influenzato le incisioni rupestri. La tecnologia permette, in questo modo, di tracciare una passeggiata museale che riarticola il convenzionale percorso museale in un *site-seeing* e cerca di ampliare la comprensione della collezione del museo attraverso il camminare fuori e dentro il recinto fisico del museo.

Conclusioni

Agendo come strumento attraverso il quale il museo stesso comunica la sua ideologia verso l'esterno e trasformandosi in "architettura parlante" (Criconia, 2011), il *Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa* consente la creazione di meccanismi di connessione virtuale, integrazioni nel contesto o contrasti netti definiti dall'utilizzo e dalla sperimentazione di tecnologie digitali a supporto della musealizzazione delle rovine. Le trame relazionali che legano territorio e rovine paleo-archeologiche strutturano derive museografiche, le quali interpretano il museo come laboratorio attraverso cui la memoria individuale e collettiva si incontrano, si riconoscono, si ibridano, si depositano, co-costruendo insieme nuove narrazioni comuni.

Considerando l'accezione di *antiquarium* come luogo adibito a introdurre o, più genericamente, a chiarire aspetti legati all'area archeologica di riferimento, i paradigmi comunicativi si articolano in esposizioni in grado di coinvolgere il visitatore a livello percettivo ed emozionale offrendo strumenti utili

a sviluppare una propria interpretazione dell'esperienza di visita (Desvallées, 1992). Questo approccio innesca importanti riverberazioni sulla rovina e sul museo: se da un lato la rovina smette di essere considerata un oggetto collocato in un museo all'interno di una teca; dall'altro il museo smette di essere identificato con il solo edificio e supera i suoi confini fisici per espandersi nello spazio narrativo e digitale (Sergio, 2022). Allo stesso modo, il sito archeologico diviene museo in cui la conservazione dello stesso si applica, adattando opportunamente, i metodi della museografia al fine di consentire innanzitutto la sua chiara visione nonché la protezione da qualsiasi forma di possibili danni (Vazquez, 2010).

Il museo archeologico e digitale non sostituisce la visita ai siti di arte rupestre del complesso sistema del parco archeologico, ma si pone come il portale che permette ai visitatori di avviare la scoperta dell'arte rupestre. Il supporto digitale costituisce, quindi, uno strumento per riconsegnare alla contemporaneità ciò che è mutilato, incompleto o ancora immerso nel suo contesto di origine attraverso un'operazione di mediazione culturale che incrementa la comprensione dei reperti per i visitatori e, soprattutto, apre a nuove opportunità di riprogettazione dello spazio architettonico, ponendosi come lo strumento per guardare e traguardare l'architettura. Questa tipologia di *site-seeing* dello spazio del museo, proponendosi nei contenuti all'interno ed espandendosi concettualmente verso l'esterno, "disegna mappe particolarmente mobili: le sue topografie sono veri e propri tracciati emozionali" (Bruno, 2009).

Riferimenti bibliografici_References

- Augé M. (2003) *Rovine e macerie*, Bollati Boringhieri, Torino.
- Baptista A.M. (2008) *O Paradigma Perdido. O Vale do Côa e a Arte de ar Livre em Portugal*, Edições Afrontamento/Parque Arqueológico do Vale do Côa, Porto.
- Basso Peressut L., Caliarì P.F. (2014) *Architettura per l'archeologia. Museografia e allestimento*, Prospettive Edizioni, Roma.
- Branzi A. (2002) "L'allestimento come metafora di una nuova modernità", in *Lotus*, n. 115, Electa, Milano, pp. 96-101.
- Bruno G. (2009) *Pubbliche intimità. Architettura e arti visive*, Mondadori, Torino.
- Carandini A. (2017) *La forza del contesto*, Laterza Editori, Roma.
- Careri F. (2002) *Walkscapes. Camminare come pratica estetiche*, Einaudi, Torino.
- Corboz A. (1985) "Il territorio come palinsesto", in *Casabella*, n. 516, pp. 22-27.
- Cortesi I. (2021) "Natura Operante", in Criconia A., Cortesi I., Giovannelli A. (ed.) (2021) *40 parole per la cura della città. Lessico dei paesaggi della salute*, Quodlibet, Macerata, p. 157-159.
- Criconia A. (2011) *L'architettura dei musei*, Carocci Editore, Roma.
- De Varine H. (1978) "L'écomusée", in *La Gazette*, n. 11, p. 28-40.
- Debord G. (2020) *Ecologia e psicogeografia*, Elèuthera, Milano.
- Desvallées A. (1992) *Vagues: une anthologie de la nouvelle muséologie*, n.1, M.N.E.S., Savignyle-Temple.
- Emiliani A. (1985) *Il museo alla sua terza età. Dal territorio al museo*, Nuova Alfa Editoriale, Bologna.
- Funari P.P. (2018) *Arqueologia*, Contexto, São Paulo.
- Mello J.C. (2015) "Arqueologia e musealização in situ: das pedras às pessoas", in *Horizonte de la Ciencia*, n. 5(9), p. 27-37.
- Roger A. (2009) *Breve trattato sul paesaggio*, Sellerio Editore, Palermo.
- Simmel G. (2006) *Saggi sul paesaggio*, Armando Editore, Roma.
- Santos A.T., Sanches M., Teixeira J.C. (2015) "The Upper Palaeolithic rock art of Portugal in its Iberian context", in Bueno-Ramirez P., Bahn P.G. (ed.) (2015) *Prehistoric Art as Prehistoric Culture Studies in Honour of Professor Rodrigo de Balbín-Behrmann*, Archaeopress, Oxford, pp. 123-133.
- Reis M. (2012) "Mil rochas e tal...: inventário dos sítios da arte rupestre do vale do Côa", in *Portvgalia*, Nova Série, vol. 33, DCTP-FLUP, Porto, pp. 5-72.
- Sergio M. (2023) "Interferenze archeologiche e occasioni progettuali. Il Museu Nacional Machado de Castro oltre la nozione di museo come involucro", in *Bloom*, n. 35, pp. 99-104.
- Sergio M. (2022) "Sensitive atmospheres and archaeological heritage. Museums as narration by Studio Azurro", in Marzo M., Ferrario V., Bertini V. (ed.) (2022) *Between sense of time and sense of place*, LetteraVentidue Edizioni, Siracusa, pp. 656-665.
- Tomea Gavazzoli M.L. (2003) *Manuale di museologia*, Etas, Milano.
- Ugrešić D. (2002) *Il museo della resa incondizionata*, Bompiani, Milano.
- Vazquez D. (2010) *Manuale di psicogeografia*, Nerosubianco, Cuneo.
- Zevi B. (1972) *Architettura in nuce*, Sansoni, Firenze.

Conclusions

Acting as a tool through which the museum communicates its ideology to the outside world and transforming into a "speaking architecture" (Criconia, 2011), the Museu de Arte e Arqueologia do Vale do Côa enables the creation of virtual connection mechanisms, contextual integrations or sharp contrasts defined by the use and experimentation of digital technologies to support the musealization of the ruins.

The relational networks, that bind the territory and the paleo-archaeological ruins, structure museographical trajectories, interpreting the museum as a laboratory where individual and collective memory meet, recognize each other, hybridize, settle, and co-create new common narratives together.

Considering the term antiquarium as a place used to introduce or, more generally, to clarify aspects related to the referenced archaeological area, communicative paradigms are articulated in exhibitions that engage the visitor on a perceptual and emotional level, offering tools to develop their own interpretation of the visiting experience (Desvallées, 1992). This approach generates significant reverberations regarding the ruin and the museum: on one hand, the ruin ceases to be considered an object placed in a museum within a showcase; on the other, the museum is no longer identified solely with the building and overcomes its physical boundaries, expanding into the narrative and digital space (Sergio, 2022). Likewise, the archaeological site becomes the museum in which conservation is applied, appropriately adapting museographic methods to ensure, first and foremost, clear visibility as well as protection from potential damage (Vazquez, 2010).

The archaeological and digital museum does not replace a visit to the rock art sites of the archaeological park, but acts as a portal that allows visitors to begin the discovery of rock art. The digital support thus becomes a tool to return to contemporary society what is mutilated, incomplete, or still immersed in its original context through an operation of cultural mediation that enhances the understanding of the artifacts for visitors and, above all, opens up new opportunities for the redesign of architectural space, acting as a tool to view and examine architecture. This type of site-seeing within the museum space, proposing content inside and conceptually expanding to the outside, "draws particularly mobile maps: its topographies are real emotional pathways" (Bruno, 2009).

