

La ciutat romana de Iesso (Guissona, Segarra). Cap a la socialització de la recerca arqueològica

Josep Guitart i Duran, Josep Ros i Mateu, Toni Gironès,
Joaquim Pera i Isern

La recerca arqueològica portada a terme a les darreres dècades a Guissona, vila de la comarca de la Segarra, a l'interior de Catalunya, ha permès posar al descobert nombroses restes de l'antiga ciutat romana de Iesso.

La combinació dels resultats de les excavacions preventives, que han permès descobrir i estudiar diversos vestigis conservats sota la Guissona actual a mesura que l'activitat constructiva a la vila ho ha anat fent possible, amb les dades proporcionades per les intervencions arqueològiques programades anualment des del 1990 en aquelles zones del jaciment on encara és possible l'excavació en extensió, ens autoritza a traçar ja una primera visió de conjunt de les característiques bàsiques d'aquella ciutat antiga mencionada, encara que molt concisament, per les fonts clàssiques.

Comencem a entreveure les seves dimensions, la seva ordenació urbanística, les seves fortificacions, i alguns dels edificis públics i de les cases que la conformaven. I al mateix temps comencem a copsar el paper important que aquesta fundació romana, establerta a l'entorn de l'any 100 aC, devia tenir en el procés de romanització de les terres interiors de la Catalunya actual.

L'anàlisi pròpiament arqueològica i històrica dels resultats d'aquesta recerca ha estat objecte

en els darrers anys de diverses publicacions, i el seguiment de les successives fases del descobriment i estudi progressiu d'aquestes restes s'ha presentat en diverses ocasions, alguna de ben recent, en aquesta Tribuna d'Arqueologia. Ressenyem a la bibliografia final d'aquest article les publicacions més recents que recullen bona part d'aquests resultats.

Aquesta nova invitació del Servei d'Arqueologia de la Generalitat a intervenir en la Tribuna d'Arqueologia del curs 2011-2012, molt oportuna i que vàrem acceptar de bon grat, està motivada pel fet que el 10 de setembre de 2011 es va inaugurar el Parc Arqueològic de Guissona i el Museu de Guissona Eduard Camps.

La resolució de la convocatòria de fons europeus FEDER a la tardor de 2009 va atorgar al Patronat d'Arqueologia de Guissona el finançament necessari per portar a terme la museïtzació del Parc Arqueològic de Guissona i la nova instal·lació del Museu, que calia traslladar des del seu emplaçament anterior, a l'antic hospital del Vell Pla, a la planta baixa de l'edifici de l'antiga Fassina Mercadé, situada al costat del parc i connectada directament amb aquest. El projecte corresponent, que el patronat havia presentat un any abans, preveia les actuacions

necessàries per assegurar la conservació de les restes arqueològiques ja descobertes, i per fer possible la seva visita procurant que el visitant pogués copsar la realitat arqueològica amb tota la força evocadora que aquests vestigis del nostre passat poden transmetre.

El Parc Arqueològic de Guissona té unes dimensions properes a les dues hectàrees i conserva en el seu subsòl les restes arqueològiques que corresponen als barris nord de la ciutat romana. Es va constituir el 1999, fruit de la col·laboració de l'Ajuntament de Guissona, de la Generalitat de Catalunya i de les altres institucions que componen el Patronat d'Arqueologia de Guissona: la Diputació de Lleida, el Consell Comarcal de la Segarra, l'Institut d'Estudis Catalans i la Universitat Autònoma de Barcelona. En aquell moment es va disposar també de l'ajuda europea del programa Raphaël, concebut per potenciar el patrimoni historicocultural. D'aleshores ençà ha continuat l'estudi arqueològic, i les campanyes d'excavació anuals s'han anat succeint amb regularitat en aquesta part del jaciment arqueològic de l'antiga Iesso.

El resultat és que avui al parc arqueològic hi ha tres sectors que han estat suficientment treballats i interpretats per convertir-los en tres punts d'interès notable per a la visita.

Un primer conjunt el constitueixen les restes de la muralla i de la porta nord de la ciutat amb la torre de defensa que la flanquejava. Aquesta fortificació, de més de tres metres d'amplada i construïda amb grans carreus, encerclava la ciutat i, de fet, era un dels elements més importants que la constituïen com a tal. La seva fortalesa és un testimoni molt representatiu del moment fundacional de la Iesso romana a l'entorn de l'any 100 aC, i ens evoca tota la càrrega simbòlica i religiosa que tenia per als romans el traçat de la muralla que delimitava un nou centre de civilitat urbana.

Un segon punt d'interès són les ruïnes de les termes públiques de Iesso, amb les restes del seu edifici termal i d'un pati amb una gran *natatio* o piscina descoberta. A l'edifici termal s'hi ubicaven diverses sales, entre les quals destaquen el frigidari amb una petita

piscina d'aigua freda i sobretot les sales dedicades als banys calents, el tepidari i el caldari. L'excavació estratigràfica ha permès deduir que aquest conjunt termal va començar amb unes dimensions reduïdes, però després es va anar ampliant i la seva arquitectura es va fer més monumental. Les seves restes ens parlen de com la ciutat de Iesso, que en època romanorepublicana tenia uns equipaments relativament modestos, va gaudir d'una prosperitat notable en els primers segles de l'Imperi que li va permetre d'ampliar-los i incorporar-hi els avenços tècnics més sofisticats de l'època. Són ben notables les restes de materials de gestió hidràulica que ha proporcionat l'excavació i que en part s'exposen al Museu.

El tercer sector visitable està ubicat a l'extrem oriental del parc i el constitueixen les restes d'una casa senyorial situada a prop de la muralla, a la perifèria de la ciutat. També aquí l'arqueologia posa de manifest l'evolució urbana d'aquest sector, des d'un barri de cases modestes construït poc després de la fundació de la ciutat, fins a aquesta gran residència que ocupava bona part de la zona en el segle II dC. Podem deduir i en certa manera visualitzar una família de l'elit de la ciutat de Iesso, que havia anat comprant aquelles cases més antigues fins a constituir aquesta *domus* familiar, que disposava de tots els elements propis de les cases de les aristocràcies urbanes de les ciutats romanes: un pati central columnat, un triclini o sala de banquets i recepcions, i àmplies estances decorades amb pintures murals.

Aquestes restes visibles *in situ* són objecte de recerca científica que ens permeten aprofundir en el coneixement de l'antiga Iesso i de la seva història, però són també relíquies amb una evident càrrega evocativa de les nostres arrels històriques i culturals. Per això teníem clar que, abans de continuar les excavacions obrint nous sectors, calia que tots aquests elements que conformen el Parc Arqueològic de Guissona s'ordenessin, i que establíssim les pautes i models d'actuació per al futur desenvolupament del parc, per tal de facilitar la comprensió del seu significat, organitzar-ne la visita i fer possible la socialització d'aquest important patrimoni arqueològic.

Aquests eren els objectius assenyalats en l'encàrrec del projecte d'ordenació del parc i de posada en valor de les restes. Calia contemplar des de la recollida de l'aigua de pluja i el seu drenatge, fins a l'establiment dels recorreguts i dels itineraris de visita, passant per la protecció de les restes arqueològiques més vulnerables a les condicions climàtiques extremes, sobretot a les gelades hivernals.

Pel que fa al Museu, ha estat projectat per fer dues funcions complementàries: la de museu pròpiament dit, ja que guarda, conserva i exposa al públic els objectes arqueològics variats que el jaciment de Iesso ens ha anat proporcionant, i la de centre d'interpretació que oferís al visitant les claus interpretatives per entendre la realitat i la significació històrica de l'antiga Iesso en el seu conjunt i, molt especialment, de les restes arqueològiques conservades al parc. Volíem que fos un museu que expliqués i que es volgués fer entendre. I és amb aquesta finalitat, i per fer-lo assequible a tot tipus de públic, que calia utilitzar els recursos museogràfics a l'abast: fotografia i transparències, dibuixos recreatius, mapes, escenografies i il·lustracions diverses...

El conjunt del Parc Arqueològic i el Museu constitueixen avui un nou equipament cultural de primer ordre, amb un dels jaciments

arqueològics significatius del país, i amb el millor exemple visitable de ciutat romana a l'interior de Catalunya.

Ressenyem a continuació els resultats assolits amb la realització d'aquests projectes i de l'activitat cultural que des d'aquest equipament ha començat a desenvolupar amb força el Patronat d'Arqueologia de Guissona.

El Parc Arqueològic de Guissona: Ordenació i posada en valor

Els treballs per posar en valor les restes arqueològiques del jaciment romà de la ciutat de Iesso han estat el resultat d'un treball multidisciplinari que, sota la direcció de l'estudi d'arquitectura de l'arquitecte Toni Gironès i amb la col·laboració de Dani Rebugent, Albert Brufau i Carlos Culleré, ha convertit un espai de treball arqueològic de 12.000 m² en un espai ordenat en el qual amb una mínima actuació s'ha creat un itinerari arqueològic per a la visita turística i s'ha donat resposta als problemes de conservació de les restes arqueològiques provocats sobretot per l'aigua de pluja i les temperatures extremes a l'estiu i a l'hivern. A continuació presentem de manera gràfica la base de la formulació i realització d'aquest projecte.

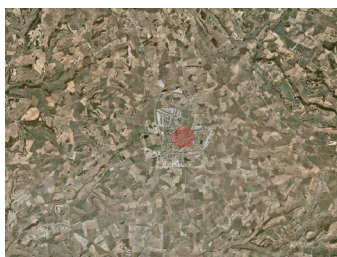


Figura 1



Figura 2



Figura 3

L'antiga ciutat romana de Iesso amb origen de fundació a l'entorn de l'any 100 aC, es troba al subsòl de l'actual Guissona, i ocupa una superfície pròxima a les 20 hectàrees en el paisatge agrícola de la comarca de la Segarra. El jaciment arqueològic descobreix aproximadament 1,5 hectàrees de la part nord de la ciutat, una gran peça que es posa en relació amb les múltiples troballes disseminades per tot el municipi.

tat totes aquelles estructures que conformaran l'activitat urbana.

Amb el declivi de l'imperi, l'abandonament progressiu i la degradació fan desaparèixer la ciutat sota estrats de terra successius...; el sòl incorpora nous usos, es converteix en un terreny agrícola productiu que es treballa i cultiva.

Segles més tard es produeix la troballa arqueològica, i la descoberta de les estructures originals porta a una nova modificació del



Figura 4



Figura 5



Figura 6

En el seu moment, els romans mesuren, replantegen i tracen uns paràmetres que els serviran per imaginar, entendre i construir el que serà la futura Iesso. El traçat romà serà un sistema que permetrà amb el temps fer reali-

terreny. Els arqueòlegs amb una actitud molt semblant a la dels romans, i de manera rigurosa i apassionada, excaven, mesuren, replantegen i tracen per imaginar i entendre el que havia estat l'antiga Iesso.



Figura 7



Figura 8



Figura 9



Figura 10



Figura 11

Les restes descobertes es corresponen amb la porta i la torre de l'entrada nord, amb un tram de muralla del costat est, les termes romanes, amb la seva *natatio*, i una casa senyorial producte de l'agregació d'antigues estructures habitacionals més petites.

Tot aquest conjunt de troballes ha permès determinar el traçat de diferents carrers de la ciutat romana: un *intervalum*, que recorria perimetralment la ciutat paral·lel a la muralla per la cara interior; un *cardo maximus*, que creuava de nord a sud tota la ciutat, i paral·lel a aquest, un *cardo minor*.



Figura 12

El projecte arquitectònic planteja les pautes i tipus d'actuacions per a la posada en valor de les restes, per a la visitabilitat i comprensió del jaciment, i per solucionar la problemàtica de l'aigua de pluja que, en seguir els pendents naturals del terreny, pot inundar les parts ja excavades del Parc Arqueològic.

Amb materials senzills i propers a les dinàmiques d'un jaciment, i amb les terres com a matèria primera producte de l'acte d'excavar, s'ha projectat i materialitzat el traçat urbà soterrat i s'ha posat en valor el que tenim en superfície.

Les terres amuntegades pels arqueòlegs com a material de buidatge d'un jaciment, són reutilitzades disposant-les com a superfícies de laminació que contenen els possibles vessaments de l'aigua de pluja, dimensionant i relacionant al seu torn els antics vials i estructures urbanes romanes que emergeixen al jaciment actual. D'aquesta manera, seran les mateixes terres les que protegiran dels agents climatològics les restes encara no excavades, i les mateixes que un cop atalussades i compactades en successives capes, protegiran de l'aigua perimetral les restes ja descobertes.

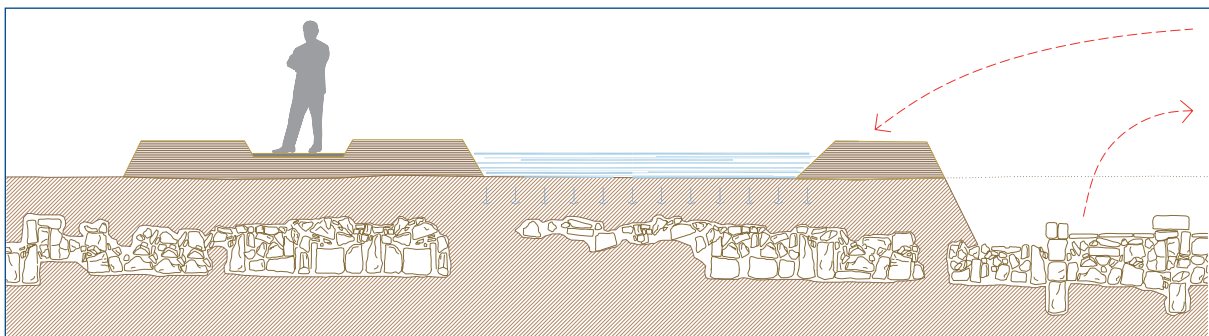


Figura 13



Figures 14, 15, 16 i 17

Així mateix, les noves geometries de terra, estan disposades de manera que es corresponen amb l'estructura de l'antiga ciutat, fent referència a les ínsules romanes vorejades pels *cardo maximus* i *minor* i per l'*intervalum* perimetral a la muralla; una matriu i un sistema

constructiu molt elementals que funcionen com a límit transformable en el temps entre les restes descobertes i les que encara estan sota terra.

Altres elements puntuals com les fileres d'estaques de fusta de castanyer que abalisen



Figura 18



Figura 19

els trams de la muralla saquejada a l'edat mitjana, les línies de perfils tubulars d'acer que construeixen la volumetria de la torre nord, o els dos plans horitzontals suportats per micropilons de cimentació que protegeixen les termes i la *natatio*, són alguns dels instruments

amb els quals es posen en valor les parts visibles del jaciment.

Les ombres a l'estiu dels arbres preexistents, les malles d'acer corrugades clavades per no relliscar en el gelat i cru hivern continental, els taulons d'obra per superar petits desnivells



Figures 20 i 21

o les línies de corda per limitar les zones no transitables, són altres recursos utilitzats i que ajuden a comprendre les restes de Ilesso com un jaciment arqueològic del segle XXI i no com una ciutat romana reconstruïda; com una topografia amb importants variacions al llarg del temps, un indret viu i alhora un espai on les intervencions que s'hi duguin a terme caldrà que tinguin el menor impacte possible sobre les restes i que disposin de la propietat de ser reversibles.

Evitant interpretacions figuratives que puguin prendre rellevància i eclipsar les estructures arqueològiques originals, la interpretació dels diferents elements s'ha entès sempre des de l'abstracció, utilitzant materials propis de l'arqueòleg i de l'agricultor, i esperant campanyes d'excavació successives amb uns camps de terra que recullen l'espontaneïtat de la vida en els diferents moments de l'any.

■ El Museu de Guissona Eduard Camps

La tradició museística a Guissona es remunta a mitjan segle XX, gràcies a l'interès per la història local de l'erudit guissonenc Eduard Camps i Cava. Camps, des del començament del segle XX, es va dedicar a l'estudi del passat de Guissona. El resultat d'aquest interès fou la redacció de *Les notes històriques de Guissona*, una monografia publicada pòstumament el 1982, i la creació d'una important col·lecció d'objectes històrics de la plana de Guissona, que el 1952 Camps va donar a l'Ajuntament de la vila, col·lecció que es convertí en la base del primer museu públic de Guissona.

Aquest primer Museu de Guissona es va instal·lar en una sala de la planta baixa de l'Ajuntament. Aquest espai exposava un seguit d'objectes de diferents èpoques històriques de Guissona, donades per Eduard Camps i altres



Figura 22. Aspecte del primer Museu de Guissona. Situat als baixos de l'Ajuntament



Figura 23. El Museu de Guissona Eduard Camps durant els anys vuitanta, a la capella de l'antic hospital, edifici reconvertit com a Casa de Cultura

aficionats, amb una museïtzació que se centrava sobretot a mostrar l'objecte per l'objecte.

El 1983, el Museu es va traslladar a un nou emplaçament: l'antic hospital de la vila del segle XVIII, remodelat com a casa de cultura. La capella de l'antic hospital va ser ocupada pel nou Museu, que es va batejar amb el nom d'Eduard Camps. En aquesta ocasió es va dissenyar un discurs expositiu, que amb el nom de "Guissona-Iesso 1983" exposava les peces trobades a la vila des del final del bronze fins a l'època romana. En aquell moment aficionats locals a l'arqueologia també van cedir per a l'exposició les peces que durant anys havien estat recollint. Aquest projecte, però, va durar poc temps, com a conseqüència de la falta d'articulació d'un organisme de gestió que sustentés la proposta, i molts dipositants van retirar els objectes que havien cedit. Tot i així, l'antiga capella va mantenir la seva destinació com a museu, però sense cap discurs expositiu ni articulació museística.

El 1995 es va crear el Patronat d'Arqueologia de Guissona. En l'aspecte museístic, un dels objectius que es va plantejar aquesta institució va ser remodelar el Museu per convertir-lo en un museu monogràfic que expliqués l'evolució històrica, econòmica, social i urbanística de la ciutat romana de Iesso i el procés de romanització de les terres de Lleida.

Els treballs de remodelació del Museu de Guissona, ubicat a l'antiga capella de la Casa de Cultura, van començar el 1997. A part de la voluntat de crear una exposició permanent monogràfica, el projecte també contemplava dotar el futur museu monogràfic d'un mínim espai de gestió. Així, es va crear una seu que disposava d'un espai d'acollida de visitants, que a la vegada funcionava com a oficina de turisme, un espai expositiu permanent, un d'exposicions temporals, una zona de serveis tècnics i de direcció, una zona per a investigadors i consulta, i una de magatzem i reserva. Al novembre de l'any 2000 s'inaugurà un Mu-



Figura 24. El Museu de Guissona Eduard Camps convertit en un museu monogràfic de la ciutat romana de Iesso i inaugurat l'any 2000

seu de Guissona Eduard Camps remodelat i monogràfic.

Des del novembre de 2000 fins al desembre de 2008 el Museu de Guissona va articular la difusió i l'oferta turística del patrimoni arqueològic de Guissona, i va fer visible el potencial del jaciment de Iesso com a element desenvolupador del sector turístic de Guissona i el seu entorn. Així dels 975 visitants de novembre a desembre de 2000, es va passar als 11.620 visitants l'any 2004 i als 11.518 el 2008.

Al gener de 2009, aquest espai expositiu es va tancar al públic, amb motiu de la construcció de la nova biblioteca de Guissona, i les dependències de gestió del Museu es van traslladar a un nou emplaçament a la planta baixa de l'antiga Fassina Mercadé.

La fassina és un antic edifici destinat, durant molts anys, a la destil·lació d'alcohol per a la producció de licors, tot i que al llarg dels anys ha tingut diferents usos, com per exem-

ple, més recentment, el d'institut provisional d'ensenyament secundari.

Tot i que el canvi d'entrada va comportar la pèrdua de l'espai expositiu del Museu i va fer que els visitants es reduïssin a l'entorn dels 8.000 visitants l'any, aquest nou emplaçament aportava un avantatge important, el de situar el Museu al costat dels camps que configuren el parc arqueològic de la ciutat romana de Iesso. Aquesta ubicació permetia pensar en un futur equipament patrimonial format per quasi dues hectàrees de jaciment arqueològic i per un museu amb una sala d'exposicions permanent d'uns 500 m².

Amb motiu de la convocatòria, al novembre del 2008, per part del Departament de Governació de la Generalitat de Catalunya, de les bases reguladores per seleccionar operacions dels ens locals susceptibles de cofinançament mitjançant els Fons Europeus de Desenvolupament Regional (FEDER) de la Unió Europea per al període 2007-2013, el Patronat d'Arqueologia de Guissona, preveient el canvi d'ubicació del Museu, va dissenyar un pla director per convertir el jaciment de Iesso en un parc arqueològic visitable i dissenyar una nova museografia permanent a la planta baixa de la fassina.

Al setembre de 2009, el projecte va aconseguir ser beneficiari de cofinançament per part del fons de desenvolupament regional europeu (PO FEDER 2007-2013), i l'any 2010 es va poder iniciar el projecte de condicionament i museïtzació del parc arqueològic i el Museu de Guissona. El projecte del Museu proposava la creació d'un nou espai expositiu permanent amb una nova museografia, que utilitzava com a recursos museogràfics textos amb tres nivells de lectura per ser accessibles a tot tipus de públic: imatges tant en format fotografies, com en format de dibuixos reestructurats, els objectes més destacables trobats a les excavacions de la ciutat romana de Iesso, elements escenogràfics que reproduïen aspectes concrets que reforcen el discurs expositiu i recursos multimèdia i audiovisuals. L'adaptació de l'espai de la fassina per situar el nou espai expositiu del Museu de Guissona va anar a càrrec del dissenyador industrial Jordi Ros i de l'empresa de disseny gràfic Formats.

Pel que fa al discurs de la nova exposició permanent, aquesta s'inicia amb un espai que permet conèixer la situació i els condicionants geogràfics i paisatgístics, a més de mostrar l'evolució de la recerca arqueològica a Guissona. El segon espai presenta els antecedents de la ciutat romana de Iesso amb les restes del poblament del bronze final i primera edat del ferro a l'actual plaça del Vell Pla i també una referència al període ibèric, molt desconegut a la zona. El tercer espai ens mostra la ciutat romana de Iesso centrant l'atenció en la seva fundació i el seu urbanisme, i emmarcant la ciutat en el context de la romanització de les terres de Lleida. El quart espai ens presenta, en forma de petites pinzellades, els elements més importants de l'urbanisme de la ciutat romana

de Iesso que l'arqueologia ha posat al descobert: domus, edifici termal, celler tardoantic, excavació de dos pous, etc. El cinquè espai ens presenta la vida quotidiana a partir de la vaixel·la i els objectes d'ús personal. Per últim, un sisè espai ens presenta el conjunt epigràfic recuperat de la ciutat romana de Iesso, amb epigrafia funerària i honorífica. L'exposició acaba amb un audiovisual que mostra de forma fictícia com podien haver viscut Lèsbia i Servilla Praepusa a Iesso, dues habitants de la ciutat documentades històricament mitjançant un text epigràfic funerari de comiat en el qual Servilla Praepusa s'acomia de la seva filla Lèsbia, morta als onze anys i deu mesos. El que busca l'audiovisual és emocionar el visitant i apropar una realitat històrica allunyada en el temps.



Figura 25. Aspecte actual de l'exposició permanent del Museu de Guissona a l'edifici de la fassina al costat del Parc Arqueològic de Iesso

A inicis de setembre del 2011 els treballs de rehabilitació, condicionament i museïtzació del parc arqueològic i del Museu de Guissona, cofinançats pel projecte FEDER i l'Obra social de Catalunya Caixa, es van donar per acabats amb la inauguració d'un nou equipament patrimonial, cultural i turístic, en el qual el Museu i el Parc Arqueològic configuren dos elements d'un únic conjunt, que es complementen i s'enriqueixen mútuament.

Les bases per a la gestió del Museu i Parc Arqueològic de Guissona com a nou equipament patrimonial

La inauguració d'aquest equipament, més que un punt i final, ha suposat un punt d'inici, on a partir d'ara el treball se centra a buscar les estratègies de gestió més adequades per aconseguir que els anys dedicats a la recerca i l'excauació del jaciment de la ciutat romana de Iesso esdevinguin una eina per al desenvolupament local des del punt de vista econòmic i social.

Un desenvolupament que s'ha de determinar a partir d'un concepte, que avui amb el context econòmic actual és més vigent que mai. Un desenvolupament que ha de ser sostenible tant per la institució com per l'àmbit local on se situa. En aquest sentit, a l'hora de planificar unes estratègies de gestió, cal tenir en compte l'assoliment de l'equilibri entre tres aspectes fonamentals: la qualitat dels recursos patrimonials, la qualitat de vida de la població local i la qualitat de l'experiència.

La qualitat dels recursos patrimonials

Catalunya conserva un importantíssim volum d'elements patrimonials. Si ens fixem en el patrimoni arqueològic, la majoria es troben protegits, però resten inerts. És a partir de la voluntat, de les polítiques culturals i de la consecució de recursos econòmics, com en alguns d'aquests jaciments s'aconsegueix iniciar la recerca arqueològica, que permet conèixer la seva significació i el potencial, i obrir un camí cap a la possible posada en valor i la possible activació com a equipament cultural.

La qualitat de vida de la població local

Un bé patrimonial no es troba aïllat, sinó que se situa en un context local, per la qual cosa la població s'ha de sentir identificada amb aquest bé i ha de ser particip en allò que el bé representa, sobretot si el que pretenem és que esdevingui una eina de desenvolupament local en el camp cultural, econòmic i social. En aquest sentit cal fomentar el compromís de la població envers els béns patrimonials i buscar la unió d'esforços dels àmbits públic i privat. En el camp del patrimoni arqueològic les possibilitats didàctiques i d'oci que poden oferir aquest tipus de béns patrimonials, fan que amb una correcta gestió esdevinguin un factor capaç d'incidir en el desenvolupament de l'economia local. I aquesta possibilitat com a recurs de desenvolupament és especialment important en aquells municipis, allunyats de les grans concentracions urbanes i amb una economia poc diversificada.

La qualitat de l'experiència

El desenvolupament econòmic en el camp patrimonial, i concretament en el patrimoni arqueològic, va associat al desenvolupament d'aquest patrimoni com a recurs turístic. En aquest sentit avui el consumidor de turisme cultural valora aquells productes que permeten al visitant adquirir "una experiència".

Una bona política de gestió per aconseguir un desenvolupament sostenible del bé patrimonial com a equipament cultural ha d'aconseguir l'equilibri entre aquests tres aspectes: recursos patrimonials, implicació local i transmissió social. En el cas de la ciutat romana de Iesso, la recerca sistemàtica que s'hi ha fet mitjançant l'excauació des del 1990 dels camps que configuren el parc arqueològic, ha permès ressaltar la seva importància per entendre el procés de romanització i l'evolució històrica de l'ocupació romana en les terres de Lleida i ha fet que el jaciment esdevingui una referència per entendre aquest període històric. La creació l'any 1995 del Patronat d'Arqueologia de Guissona amb l'objectiu de



Figura 26. Un grup visitant el Parc Arqueològic de Iesso

disposar d'una eina adequada per a la gestió del patrimoni arqueològic de Guissona amb especial incidència en el jaciment de la ciutat romana de Iesso i en el Museu de Guissona, obeïa a la voluntat de posar en valor i activar com a equipament cultural aquest important jaciment arqueològic, condicionant-lo per a la visita com a parc arqueològic i transformant el Museu de Guissona en un museu monogràfic de la ciutat romana de Iesso.

Des de l'inici, recerca i difusió han format un binomi necessari per fer visible el treball arqueològic i, per tant, des de les primeres campanyes d'excavació es van organitzar visites al jaciment arqueològic, unes accions que es van ampliar i millorar amb l'obertura al públic del Museu de Guissona convertit en un museu monogràfic l'any 2000, i la creació d'una sèrie de productes turístics per a públic adult i escolar que, a banda de coneixements, fossin transmissors de sensacions i experiències, un fet que va permetre que el Museu assolís un volum notable de públic visitant.

Tenint sempre com a referència l'objectiu que el patrimoni arqueològic havia d'esdevenir un motor de desenvolupament local, el Patronat d'Arqueologia de Guissona ha estat en contacte amb les activitats socials de la vila i amb els seus agents. Guissona és una població amb un important creixement, però continua sent una població petita amb una dependència molt forta de la indústria agroalimentària. El patrimoni arqueològic permet impulsar un nou sector econòmic relacionat amb el turisme cultural i, per tant, amplia l'oferta econòmica

de Guissona i l'entorn, i genera nova activitat relacionada amb el turisme.

Dotze anys de gestió han permès crear una base, que ara amb l'execució del 80 % del pla director del parc arqueològic i del Museu de Guissona ens permet parlar de l'existència d'un veritable equipament cultural. L'objectiu del Patronat i del Museu de Guissona és potenciar la gestió d'aquest equipament d'una forma sostenible i, per tant, redefinir les estratègies de recerca i de creació de productes turístics i serveis per a la promoció i la difusió.

Els objectius de difusió i socialització del patrimoni arqueològic de Guissona

Una de les accions prioritàries en aquesta nova etapa del patrimoni arqueològic de Guissona, és la de desenvolupar un bon programa de difusió de la informació derivada de la recerca arqueològica del jaciment de la ciutat romana de Iesso, amb la finalitat de promocionar les actuacions ja consolidades, i les activitats i serveis nous que la nova realitat de l'equipament pugui generar. Un programa que ha de repercutir en un augment de públic visitant i una major repercussió social del jaciment de Iesso i del patrimoni arqueològic de Guissona.

Les estratègies a adoptar s'enquadraran en dos marcs referencials. En primer lloc, les que giraran a l'entorn del que podríem anomenar comunicació tradicional i les que giraran a l'entorn de les tecnologies de la informació i la comunicació (TIC), i en segon lloc, la inte-

racció amb els visitants mitjançant les noves potencialitats que ofereix Internet.

Però sigui quin sigui el marc de referència en què s'emmarquin les diferents estratègies, aquestes partiran dels resultats de la recerca científica, tenint en compte les necessitats comunicatives dels diferents públics. Els objectius a assolir són:

- Millorar l'oferta de turisme cultural amb l'ampliació dels recursos d'oci cultural, per als públics interessats en la cultura com a recurs turístic, amb l'objectiu que el Museu i el Parc Arqueològic augmentin la seva atracció com a equipament turístic.
- Contribuir en la formació cultural de tots els col·lectius socials, amb la finalitat de donar a conèixer els valors del Museu i el jaciment arqueològic de Iesso i arribar a nou públic inicialment poc motivat.
- Facilitar els continguts i els treballs arqueològics del jaciment i del Museu com a eines per a la recerca i la docència. Adreçat a públics especialitzats que contribueixin a divulgar el patrimoni arqueològic de Guissona i a docents que utilitzin aquests recursos arqueològics com a eina per complementar el currículum acadèmic dels seus alumnes.

A partir d'aquests objectius, les estratègies que s'emmarquen en el que anomenem comunicació tradicional se centren sobretot en la utilització d'un seguit d'eines conegudes i utilitzades per tots com són: l'edició de material de promoció (tríptics i díptics informatius), de material de divulgació (guies) i de materials especialitzats (estudis monogràfics i articles); la difusió mitjançant la participació en fires de turisme especialitzat o d'àmbit general; les campanyes de màrqueting de correu directe o *mailing*, i la presència en els mitjans de comunicació, ja sigui a partir de l'explotació de notícies sorgides per l'activitat de recerca arqueològica o bé en el marc de campanyes de publicitat.

Però són sobretot les estratègies que s'emmarquen a l'entorn de les tecnologies de la informació i de la comunicació les que poden afavorir la difusió àmplia d'una gran quantitat

d'informació, atesa la seva expressivitat i la interacció de l'usuari, i poden permetre una àmplia personalització dels continguts en funció del perfil dels usuaris. La seva difusió a través de la web i les xarxes socials garanteix un accés fàcil a gairebé tots els públics i una gran interacció entre usuaris i continguts. És en aquest nou marc comunicatiu on volem posar l'accent a partir d'un nou model de difusió que té com a finalitat socialitzar la recerca arqueològica amb tot un conjunt d'accions orientades a garantir una difusió àmplia amb la voluntat de contribuir a crear una consciència social de la necessitat de conservar, valorar i utilitzar el patrimoni arqueològic.

Estratègies i eines 2.0 per a la difusió del patrimoni arqueològic de Guissona

L'existència d'elements tecnològics adreçats a la transmissió d'informació i comunicació ens porta a remuntar-nos a la invenció del telèfon i la ràdio a finals del segle XIX, però és amb el naixement d'Internet el 1969, que es produeix un avenç a gran velocitat que permet la creació de noves tecnologies adreçades a la transmissió i cerca d'informació. Una revolució digital que té, per ara, el seu últim capítol amb el naixement de les xarxes socials a partir de l'any 2001.

Les noves TIC, Internet i les xarxes socials tenen una gran potencialitat a l'hora de difondre continguts i captar l'atenció de tot tipus de públic. A més, permeten la interacció amb els visitants mitjançant les noves potencialitats en línia.

El Museu de Guissona actualment aposta per desenvolupar un programa de difusió que, sota el nom de Museu 2.0, engloba un seguit d'estratègies i d'eines per aconseguir els objectius plantejats. Aquestes estratègies són:

- Divulgació en línia. La difusió principal dels continguts del jaciment i del Museu es farà a partir de la creació de guies i continguts digitals.
- Creació de mecanismes que facilitin l'accés a la informació per part de les diferents

entitats públiques i privades dedicades al turisme cultural, amb la finalitat d'incentivar la creació i gestió de rutes turístiques i patrimonials per part de l'Administració, però també per part d'operadors privats.

- Creació de material en línia de suport didàctic dedicat especialment al públic escolar.
- Buscar la interacció amb el públic, tant actiu com potencial, per conèixer i respondre a les seves inquietuds, curiositats i valoracions dels serveis i productes que el Museu pugui oferir.

Per desenvolupar aquestes estratègies, el Museu de Guissona s'ha començat a dotar d'algunes eines en línia. El primer repte a l'hora de desenvolupar aquestes eines és el gran nombre d'elements tecnològics i recursos en línia existents en un entorn molt dinàmic, en el qual alguns d'aquests recursos poden tenir una vida molt curta. Per tant, la selecció de les eines més adequades als objectius perseguits i al públic a qui es vol arribar, sense deixar-se portar per tendències o modes, és la primera tasca a portar a terme en el desenvolupament d'aquests programes de difusió. Actualment el Museu de Guissona Eduard Camps ha desenvolupat els recursos següents:

Pàgina web del Museu de Guissona

www.museudeguissona.cat

La pàgina web del Museu va iniciar la seva operativitat al maig del 2011. Va ser concebuda com l'element de referència per divulgar la recerca, els serveis i els productes turístics del Museu de Guissona, adreçat a un públic ampli, des de professionals i docents que busquen informació especialitzada a visitants que busquen informació per fer una estada turística a Guissona o la Segarra. La web s'organitza a partir de dos menús, un de superior, amb referències a qüestions pràctiques del Museu com la informació, els horaris i preus, visites guiades, les notícies de l'entitat, la situació, la possibilitat d'observar el Parc Arqueològic mitjançant una *webcam*, un recull de vídeos i

la forma de contactar. I un altre, situat al lateral, amb el qual es pot conèixer la història de Museu i de la recerca arqueològica, i que posa a disposició dels usuaris els diferents recursos en línia del Museu: guies, recursos pedagògics, bibliografia, memòries arqueològiques, etc.

A més a més, aquesta pàgina es contempla com el portal d'entrada a les altres eines en línia que el Museu utilitza per transmetre la seva informació i continguts, i per interrelacionar-se amb els seus usuaris, com ara Twitter, Facebook, Youtube, Vimeo Frick i Instagram.

Facebook

<https://www.facebook.com/museu.eduardcamps>

L'entrada del Museu de Guissona en aquesta xarxa social es va produir el 17 de desembre de 2009, abans fins i tot d'articular la web del Museu. Aquesta és una xarxa social amb un gran nombre d'usuaris a escala mundial, creada l'any 2004. La xarxa permet afegir amics i interactuar amb ells enviant-los missatges i compartint enllaços, fotografies i vídeos. És una xarxa on el públic més actiu són els joves i, per tant, és una bona eina per donar a conèixer la institució i les activitats que organitza a aquest tipus de públic, mitjançant petites notes, penjades en un mur virtual, amb molta càrrega gràfica d'imatge o vídeo. Aquesta eina també permet interactuar amb els usuaris i, per tant, conèixer l'opinió del possible públic amb relació a les activitats que la institució organitza.

Twitter

@MuseuDeGuissona

El Museu de Guissona utilitza Twitter des del 19 d'abril de 2011. El Twitter és un servei de microblogs, és a dir un servei que permet a l'usuari enviar i rebre missatges breus de 140 caràcters, que va començar a funcionar el 2006. És un servei on hi ha molta informació circulant; per tant, cal redactar textos curts que motivin

a participar els usuaris. L'aspecte més positiu d'aquesta eina, a part de donar informació, és la d'interactuar mitjançant missatges directes, retuits, augment de seguidors o *followers*, amb un ampli públic majoritàriament de mitjana edat.

Youtube

<https://www.youtube.com/museuguissona>

Al juliol del 2012 el Museu de Guissona va obrir el seu canal a Youtube, un lloc web creat el 2005 on els usuaris poden pujar i compartir vídeos. En aquest canal el Museu ha creat fins al moment tres llistes de reproduccions: una anomenada ArqueoExperiències, que recull una sèrie d'entrevistes curtes als alumnes participants en el curs d'arqueologia de Guissona; una altra de conferències, que recull les conferències que s'han fet en el Museu de Guissona, i un tercer més creatiu i orientat a un públic més jove que, amb el nom de Playiesso, consisteix en una filmació imatge per imatge (*stop motion*) amb uns ninos de Playmobil que han estat animats i visiten el Museu de Guissona.

FLICKR

<https://www.flickr.com/photos/museudeguissona>

També al juliol del 2012 el Museu de Guissona va obrir el seu espai a Flickr, un lloc web que va néixer el 2004 i que permet guardar, ordenar, buscar i compartir fotografies i vídeos. En aquest espai, el Museu ha creat un àlbum fotogràfic amb una col·lecció d'imatges del parc arqueològic i del Museu.

Vimeo

<http://vimeo.com/user14790235>

També al juliol del 2012 el Museu va crear un perfil a Vimeo, una xarxa social basada en vídeos que va néixer el 2004, i que permet compartir i emmagatzemar vídeos. A diferència de

Youtube, aquest lloc web disposa d'una millor qualitat d'imatge, i el fet que no admeti vídeos comercials ni videojocs el converteix en un espai de difusió de vídeos creatius.

Instagram

<http://instagram.com/museuguissona>

El 22 de novembre de 2012 el Museu es va donar d'alta en aquesta aplicació que va néixer el 2010, per compartir fotografies amb els diferents usuaris i que permet aplicar efectes fotogràfics com filtres, marcs i colors *vintage*. L'objectiu és motivar el possible públic a partir d'imatges creatives del patrimoni arqueològic de Guissona.

Guia multimèdia per a mòbil

<https://itunes.apple.com/es/app/iesso/id527596916?mt=8>

El Museu de Guissona també ha desenvolupat una guia multimèdia del Parc Arqueològic per a dispositius mòbils Iphone i Android. Aquesta aplicació permet, mitjançant una tauleta o un telèfon intel·ligent (*smartphone*) fer una visita virtual al parc arqueològic de Guissona. El dispositiu està georeferenciat per GPS i permet al visitant descobrir diferents punts d'interès del Parc Arqueològic segons cinc etapes històriques: fundació, esplendor, decadència, oblit i recuperació. En cada un dels punts el visitant pot obtenir informació de l'espai mitjançant imatges i àudio. L'aplicació permetrà en un futur adjuntar vídeos i altres recursos.

Avaluació de les estratègies i les eines 2.0

Totes aquestes eines són molt noves, la majoria s'han creat a partir de l'any 2004 i han obtingut una resposta espectacular en nombre d'usuaris, però aquest mateix creixement en poc temps avala la idea que el món de la comunicació i la informació, utilitzant com a base Internet, és un món molt dinàmic, i per

tant, un món en el qual una nova xarxa social, una nova aplicació o un nou lloc web pot fer canviar la tendència d'ús dels usuaris.

Aquest mateix dinamisme fa que des de les institucions culturals sigui necessari un manteniment constant d'aquests canals de comunicació i informació, i que, per tant, el seu personal faci tasques de gestor de comunitats en línia (*community manager*). És a dir, han de disposar d'un responsable de la comunitat virtual, encarregat de crear, gestionar i dinamitzar la comunitat d'usuaris per Internet que configura la institució, independentment de la plataforma que s'utilitzi. Entre les qualitats que s'espera d'un gestor de comunitats en línia hi ha la de conèixer molt bé la plataforma o les plataformes en línia en què gestionarà aquesta comunitat virtual i la de ser un bon redactor de textos per motivar i moure la seva comunitat.

Actualment totes les institucions museístiques i patrimonials s'han llançat a l'ús d'aquestes eines per configurar entorns 2.0 on transmetre i comunicar les activitats, accions o objectius de la institució. És un clar reflex del dinamisme d'aquest nou món interconnectat que pot portar a afirmar que qui no és a la xarxa no existeix. Per tant, els museus, com a institucions culturals, cal que s'impliquin en l'ús d'aquestes eines com a estratègia i metodologia per augmentar la incidència de la seva tasca, i també per avaluar els resultats assolits.

En aquest sentit resulta important conèixer i utilitzar tot un seguit d'eines d'anàlisi com Google Analytics, Twitonomy o altres. Però sobretot és necessari fer aquesta anàlisi d'una forma ben acurada i definir una sèrie de paràmetres que permetin l'anàlisi quantitativa i qualitativa de cada una de les plataformes, llocs web i xarxes socials utilitzades com a eines de transmissió d'informació i comunicació en aquest entorn 2.0.

El Museu de Guissona està treballant en la difusió del patrimoni arqueològic de Guissona mitjançant eines 2.0 des de l'any 2011. En aquest moment comencem a tenir dades per avaluar l'impacte de les estratègies que s'han fet. Per això el Museu de Guissona està definint un protocol de paràmetres per poder fer aquestes anàlisis. En aquest sentit són de gran

utilitat els treballs d'anàlisi comparativa entre diferents museus i institucions culturals que ha fet Noemí Riudor Garcia (@nriudor) i que es poden consultar en el seu blog <http://opcit-ibid.blogspot.com.es/>. En aquests treballs, Riudor ha establert una sèrie de paràmetres vàlids per a l'anàlisi d'aquestes eines. D'aquí poc, el Patronat d'Arqueologia de Guissona disposarà de les dades suficients per poder analitzar de forma acurada si les eines 2.0 han estat ben utilitzades, si s'han assolit les estratègies plantejades i si ha estat un canal eficient per a la transmissió social de la recerca arqueològica, que contribueix amb eficàcia a la difusió social del patrimoni arqueològic de Guissona.

Bibliografia

- ADAM, H.; KOSSOVSKAJA, E. (2013). "Mit leeren Händen die Krise bewältigen". *Bauwelt* 47.13. www.bauwelt.de; 13 de desembre de 2013, 104. Jahrgang, pp. 17-25.
- BELMONTE, C.; MIQUEL, J.; MORET, L. (2006). "La vil·la romana de Sant Pelegrí (Biosca, Segarra). Una explotació agrícola a l'ager *Iessonensis*". A: *Tribuna d'arqueologia, 2004-2005*. Barcelona, pp. 179-202.
- GUITART, J. (2006). "Iluro, Baetulo, Iesso and the establishment of the Roman town model in Catalunya". A: L. ABAD, S. KEAY, S. RAMALLO (eds); *Early Roman Towns in Hispania Tarraconensis. Journal of Roman Archaeology. Supplementary Series number 62*. Portsmouth, Rhode Island, pp. 51-61.
- GUITART, J. (2007). "L'utilisation de leau en Catalogne romaine: le cas de Iesso (Guissona)". A: J-P. BRUN et J.L. FICHES (eds), *Énergie hydraulique et machines d'eau durant l'antiquité. Actes du Colloque International, vers-Pont-du-Gard 20-22 septembre 2006*. Naples, Centre Jean Bérard, pp. 33-49.
- GUITART, J. (2010). "The origin of the earliest Roman cities in Catalonia: an examination from the perspective of archaeology". *Catalan Historical Review*, 3. Institut de Estudis Catalans. Barcelona, pp. 9-29.

- GUITART, J.; PERA, J. (eds) (2004). *Iesso I. Miscel·lània arqueològica*. Patronat d'Arqueologia de Guissona / Institut d'Estudis Catalans. Barcelona, 284 pags.
- GUITART, J.; PERA, J.; ROS, J.; PADRÓS, N. (2012). "Excavacions a la ciutat romana de Iesso (Guissona, Segarra). Les termes públiques i les darreres intervencions". A: *Tribuna d'arqueologia, 2008-2009*. Barcelona, pp. 149-186.
- PERA, J. (2005). "Pervivencia de la lengua ibérica en el siglo I a.c. El ejemplo de la ciudad romana de Iesso (Guissona, Lleida)". *Palaeohispanica. Revista sobre lenguas y culturas de la Hispania antigua*, 5. Zaragoza.
- PERA, J.; GUITART, J. (2007). "La ceràmica d'imitació en el segle I aC a la ciutat romana de Iesso (Guissona). Estudi preliminar". A: *Les imitacions de ceràmica fina importada a la Hispania Citerior (segles I aC – I dC)*. Institut Català d'Arqueologia Clàssica. Tarragona, pp. 173-186.
- PERA, J.; ROS, J.; GUITART, J. (2006). *Iesso. Guissona, la descoberta d'una ciutat romana a Ponent*, Patronat d'Arqueologia de Guissona. Guissona.
- ROS, J. (2006). "La col·lecció d'eines polides del Museu de Guissona Eduard Camps". *URTX, Revista cultural de l'Urgell*, núm. 19. Tàrrrega.