

# BOLLETTINO DI ARCHEOLOGIA ON LINE

DIREZIONE GENERALE ARCHEOLOGIA, BELLE ARTI E PAESAGGIO

XII, 2021/4  
VOLUME SPECIALE

*IL RINNOVATO MUSEO OSTIENSE*  
*PRIMA PARTE: IL PROGETTO SCIENTIFICO*

FILIPPO MARINI RECCHIA\*

## SEZIONE PRIMA (SALE I-II) INTRODUZIONE AL PARCO ARCHEOLOGICO DI OSTIA ANTICA E MULTIMEDIA

Lo spazio articolato nelle piccole sale I e II (*fig. 1*), posto all'ingresso del nuovo Museo Ostiense, è destinato a:

- 1) presentare il Parco archeologico;
- 2) accogliere il visitatore e fornire tutte le informazioni e gli strumenti necessari (brochure, mappe, riferimenti ad applicazioni *mobile* e a contenuti in rete, ecc.) a muoversi non solo lungo il percorso espositivo, ma anche nell'area della città antica, cogliendo le relazioni esistenti tra le opere esposte e il contesto che le ha prodotte;
- 3) inquadrare cronologicamente lo sviluppo e la vita di Ostia, prima colonia romana;
- 4) presentare la storia degli scavi attraverso una documentazione cartografica e fotografica che, seppur in chiave moderna (supporti digitali, fotografie e ricostruzioni 3D), si ispiri e recuperi la funzione della Sala I dell'allestimento Pietrogrande del 1962<sup>1</sup>;
- 5) introdurre al visitatore i filoni tematici individuati per la visita al museo (o specifici argomenti oggetto di esposizione anche temporanea) attraverso uno spazio preposto a proiezioni audio/video.

Per consentire il miglior conseguimento di questo programma didascalico, anche attraverso una narrazione più interattiva e coinvolgente per il pubblico, il nuovo allestimento ha dotato le due sale di una funzionale infrastruttura tecnologica.

Nel primo ambiente, un *touch monitor* da 43' e un *touch table* interattivo da 49' consentono la fruizione di specifici contenuti, sia introduttivi (ad es. *timeline* della storia del Parco e degli scavi, pianta degli scavi e relazione con le opere del Museo, pianta del Museo e collocazione delle opere), sia di approfondimento (ad es. storia degli allestimenti, storia e metodologia della ricerca, catalogo delle opere), sia di carattere ludico-didattico per i più giovani.

---

1) PIETROGRANDE 1963.

Nel secondo ambiente, uno schermo da 80' anteposto a due file di sedute ricavate su due gradoni e corredato con un impianto audio ad alta fedeltà, crea una piccola ma accogliente sala *home-theater* destinata alla fruizione di contenuti video attivabili anche *on demand*, nelle lingue italiano e inglese e nei linguaggi LIS (Lingua Italiana dei Segni) e BSL (British Sign Language).



1. MUSEO OSTIENSE, *RENDER* DELLA SALA MULTIMEDIALE (Studio Balletti&Sabbatini)

#### DISPOSITIVI TECNOLOGICI INTERATTIVI

È opportuno, comunque, specificare che l'impiego di nuove tecnologie e l'integrazione di contenuti multimediali non si limita ai soli ambienti introduttivi, bensì connota l'intero allestimento. Questa ulteriore novità rispetto alla tradizionale presentazione del Museo Ostiense è stata ritenuta ineludibile, tanto per la mutata sensibilità e il diverso approccio alle esposizioni museali, quanto perché oggetto di direttive ministeriali e dell'ICOM in materia di fruizione<sup>2</sup>. Oltre alle sale introduttive, quindi, si è stabilito di dotare ogni spazio tematico (sale III-IV, VI, VIII, IX e XII) di un *totem touch*, installato a parete, che, attraverso la navigazione interattiva delle piante di sala, consenta al visitatore l'approfondimento dei temi trattati e di ogni singola opera esposta. Il corredo multimediale è irrobustito, inoltre, da tre ulteriori *touch monitor*, funzionali al percorso di visita e collocati nelle sale IV, XI e XII in abbinamento con innovativi diffusori audio direzionali, in grado di produrre isole acustiche circoscritte che non creino disturbo ai visitatori non interessati al contenuto audio/video.

\*Archeologo indipendente - Parco archeologico di Ostia antica  
[f.marini1971@gmail.com](mailto:f.marini1971@gmail.com)

---

2) DA MILANO, SCIACCHITANO 2015.