

## ARTÍCULOS

### Museos

# La casa de Hippolytus y la recuperación del patrimonio arqueológico de Alcalá de Henares

---

---

SEBASTIÁN RASCÓN MARQUÉS

#### EL MARCO DE ACTUACIÓN

##### *La recuperación del Patrimonio Arqueológico en Alcalá de Henares*

La riqueza arqueológica de Alcalá de Henares se conoce desde época renacentista. Un momento en que Europa descubre el interés por las antiguas civilizaciones clásicas, y que, tras dar lugar a una fiebre coleccionista, dejará paso a la Arqueología científica.

A finales del siglo XV, y de la mano de Ambrosio de Morales, comienza el primer contacto con lo que ahora llamamos Patrimonio Arqueológico de nuestra ciudad, en concreto en el solar de la ciudad de Complutum. Desde entonces y hasta principios del siglo XX, se suceden hallazgos y descripciones de diversos autores, que conviven con el expolio sistemático encaminado a la reutilización de los materiales constructivos. Alcalá cuenta incluso con una colección que constituye un Museo Arqueológico local desde el siglo XIX.

La Arqueología de Alcalá se remonta al siglo XV. Desde entonces y hasta finales del siglo XIX se han sucedido en la ciudad diversas actuaciones arqueológicas, o mejor anticuaristas. Por desgracia, de esa actividad no queda apenas huella alguna, habiéndose perdido el rastro de los materiales y la documentación (de existir alguna) generada durante ese largo espacio de tiempo. De hecho, la moderna Alcalá se encuentra con su enorme riqueza arqueológica de

forma un tanto traumática. Entre 1970 y 1974 la ciudad se extiende siguiendo el eje del río Henares y el corredor Madrid-Guadalajara. Al hacerlo, arrasa literalmente varios yacimientos: la necrópolis tardoantigua del Camino de los Affligidos, la villa hispanorromana del Val, el poblado calcolítico de La Esgaravita y la misma ciudad de Complutum. En esta se desarrollan los trabajos de diversos grupos de, sobre todo, aficionados locales, que gracias a diversas actuaciones puntuales sacaron a la luz aspectos parciales de diferentes edificaciones de época romana: las Casas de Baco, Aquiles, Cupido, Peces y Leda. Estos trabajos tuvieron el carácter más de rescate que de excavación metodológica, pero gracias a ellos pudo rescatarse una magnífica serie de materiales entre los que destacan los mosaicos, la mayoría de los cuales se encuentran hoy en día en los almacenes del Museo Arqueológico Nacional de Madrid. Al mismo tiempo, cerca de dos quintas partes de la ciudad romana quedaban sumergidas, cuando no destrozadas, debajo de las barriadas de nueva construcción.

Sin duda el principal elemento positivo de los hechos descritos en el punto anterior fue la toma de posición de la opinión pública a favor de la recuperación del Patrimonio Arqueológico como una parte más del Patrimonio Histórico de nuestra ciudad. Así, en 1978 se iniciaban excavaciones metodológicas en el solar de la ciudad de Complutum. Estas excavaciones, que tuvieron por objeto la que hoy conocemos como la Casa de Leda, se continuaron en 1984, momento en que se vieron agraciadas con el descubrimiento de la basílica municipal.

Se comenzó entonces a considerar esta riqueza como un factor de desarrollo para la ciudad, y se proyectó un modelo que tenía las siguientes características:

- El Ayuntamiento promulgaba una Normativa legal propia (pionera en España en aquel momento), recogida en las Normas Subsidiarias de la ciudad. Su contenido, que es la base del actual Plan General de Ordenación Urbana, señalaba una serie de zonas de interés arqueológico que recibían, según la envergadura de sus restos, un mayor o menor grado de protección.
- Se preveía la creación de un Servicio de Arqueología desde donde dirigir la intensa actividad en este sector.
- Se compraban los terrenos donde se ubicaba la ciudad de Complutum.
- Se buscaban fórmulas novedosas de implementación que, a la vez, pudieran servir para aliviar algunos otros problemas de la ciudad, como el fortísimo desempleo juvenil. Esto sirvió para fomentar el acercamiento a diversas experiencias que acabaron fraguando en el Programa de Escuelas Taller y Casas de Oficios.

Desde 1984 a 1988 se desarrollaron diferentes proyectos formativos con diversa fortuna, buscando el acercamiento a un binomio de objetivos que se mantendrán en años sucesivos: formación para el empleo y recuperación del Patrimonio Arqueológico.

Por fin, en 1988 se acuerda entre el Ayuntamiento y el INEM el desarrollo de proyectos ligados al Programa de Escuelas Taller y Casas de Oficios. Dichos proyectos, que han tenido un resultado excelente tanto en el campo del Patrimonio como en el social, persiguen:

- Recuperar y poner en valor el Patrimonio Arqueológico de la ciudad.
- Formar a personal no cualificado, procedente de las filas del INEM, de entre 16 y 25 años, para el desarrollo de estas tareas, no solo durante su paso por el proyecto (que tiene una media de dos años de duración) sino también para su inserción posterior en el mundo profesional.
- Despertar la debida sensibilidad en la ciudadanía por el Patrimonio Histórico y Arqueológico, por medio de programas de actividades dedicados al público en general y, de manera muy especial, a los mas jóvenes: colegios, institutos y universidades, cada uno a su correspondiente nivel.

Se trata de iniciativas financiadas por el INEM en su mayor parte, con un aporte también económico y de infraestructuras por parte del Ayuntamiento y de la Comunidad de Madrid. Los proyectos desarrollados en esta línea son los siguientes:

- Taller Escuela de Arqueología y Rehabilitación de Alcalá de Henares (I). Agosto de 1988-julio de 1989.
- Taller Escuela de Arqueología y Rehabilitación de Alcalá de Henares (II). Agosto de 1988-julio de 1991.
- Taller Escuela de Arqueología y Rehabilitación de Alcalá de Henares (III). Junio de 1991-Junio de 1994.
- Escuela Taller de Arqueología y Recuperación Medioambiental. Diciembre de 1994-Diciembre de 1996.
- Escuela Taller Complutum. Diciembre de 1996-Diciembre de 1998.
- Casa de Oficios Schola Iuvenum. Octubre de 1997-October de 1998.
- Casa de Oficios Villa del Val. Diciembre de 1998-Diciembre de 1999.
- Escuela Taller Complutum II, aun vigente.

Lo que suma en total mas de seiscientos alumnos, en torno a cincuenta técnicos, auxiliares, profesores y monitores, y cerca de doscientos voluntarios y colaboradores diversos.

La formación se ha desarrollado en diversos campos, todos ellos ligados con la recuperación del Patrimonio Arqueológico: Auxiliares de Arqueología, Cantería, Maquetas, Albañilería, Jardinería, Mosaicos y otros que se han ido retirando o incorporando en función de las demandas del mercado laboral, fieles a un objetivo: la posibilidad de las inserciones laborales.

*El Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum*

Entre 1997 y 1998 se impulsa la Arqueología de la ciudad en todas sus vertientes, destacando dos hechos de índole administrativa: el establecimiento de un Protocolo de Colaboración entre Ayuntamiento y Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid, y la creación del Servicio de Arqueología municipal.

- La continua elaboración de proyectos.
- La garantía de mantenimiento de las numerosas infraestructuras generadas desde 1986 hasta la fecha, en caso de encontrarnos ante un escenario de mínima consecución de proyectos.

Gracias a la acción combinada del Ayuntamiento y de la Consejería de Educación de la Comunidad de Madrid, el progresivo desarrollo del Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum y su apertura a la sociedad en general constituye la consolidación de los esfuerzos iniciados en 1986, con una vocación de puesta en valor de nuestro más emblemático yacimiento arqueológico, que de esta forma revierte en la propia ciudadanía. La pública apertura de la "primera entrega" del Parque, la Casa de Hippolytus, tiene lugar en 1999, pero solo es el inicio de un proyecto más ambicioso.

#### EL YACIMIENTO

La Casa de Hippolytus es uno de los edificios que salpican el exterior del casco urbano complutense por el norte. En concreto se halla a unos 200 m al Noroeste del río Camarmilla, límite natural occidental de Complutum, y cercano al puente de piedra que atraviesa este río, y que muy probablemente fosiliza el paso original de la vía romana que llegaba desde Toledo hasta el acceso a nuestra ciudad en época hispanorromana.

La Casa de Hippolytus no es tal casa, sino más bien la *schola* de una asociación local, muy probablemente la de los Jóvenes, recibe este nombre a causa de su elemento epigráfico más significativo: una cartela que acompaña al *emblema* del mosaico principal, donde se atribuye la obra al maestro Hipólito.

El edificio, detectado por la Carta Arqueológica de la Comunidad de Madrid en 1989<sup>1</sup>, se excavó entre 1990 y 1998. Paralelamente se iniciaron las tareas para la restauración, que afectaron a estructuras inmuebles y a materiales muebles y que continúan hoy en día. Esto ha permitido su apertura al público en mayo de 1999, constituyendo el primer hito visitable del Parque Arqueológico Ciudad Romana de Complutum, lo que hace que estemos ante un yacimiento especialmente popular y conocido por el gran público<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> La Carta es un completo documento de carácter administrativo que se realiza por términos municipales. En este caso, ver Méndez y Rascón, 1989a

<sup>2</sup> El texto de referencia fundamental es Rascón, 2000 a; también pueden consultarse Rascón, 2000 b; Rascón, 1995: 79 y ss; Rascón, 1998.

### *Cronología*

La cronología de Complutum tiene una clara correlación (como era de esperar) con la del resto de la ciudad. Las primeras estructuras datan de la segunda mitad del siglo I. Conoce una reforma de carácter monumental en relación con el desarrollo de Complutum a finales del siglo III o principios del IV, cuando sobre una estructura urbana que sigue fiel a su diseño original se desarrolla una rica actividad constructiva de la que dan fé los lujosos complejos urbanos y suburbanos. Por último, el espacio se reconvierte en el siglo V para albergar una necrópolis sin duda relacionada con el culto cristiano.

El análisis estratigráfico nos permite diferenciar un total de cuatro fases, entre las que sobresale la III, datada a finales del siglo III o siglo IV, a la que pertenecen la mayoría de las estructuras.

### *La Casa de Hippolytus: estructuras*

Como hemos dicho, la Fase III se construye empleando como base la II, muchas de cuyas estructuras entran a formar parte de la nueva distribución del espacio. Dicha Fase II se fecha a finales de época julio-claudia e inicios de época flavia.

El edificio estaba rodeado de un espacio abierto, cercado por una tapia. De esta se ha recuperado la que constituía el acceso por la parte occidental, acompañada por una estructura turriforme que imita la arquitectura militar, y por un camino de grava.

Respecto al edificio propiamente dicho, cuenta con un patio central, quizá cubierto, en torno al cual se desarrollan las diversas salas.

Al norte, la fachada principal se resuelve mediante un sistema de tabernae, que quizá adoptarían la solución arquitectónica de exhibirse como una especie de pórticos, combinados con un uso ornamental mediante algún tipo de ajardinamiento que también se constata en la presencia de conducciones para el agua y que no es posible definir con mayor precisión.

Las *fauces* siguen un pasillo y desembocan directamente en un gran patio central de 7'50 x 10 m. En esta habitación se halló el mosaico principal de la Casa, compuesto por una serie de escenas geométricas que rodean y enmarcan un *emblema* con una escena de pesca de tradición iconográfica norteafricana y con inscripción, esta con la lectura ANNIIORUM (hedera) HIPPOLYTUS TESSELAVIT: *Hipólito, de la familia de los Anios, lo hizo*. La aparición de este tipo de escenas y motivos se relaciona en la mayoría de los yacimientos con construcciones termales y en otros de más reducidas dimensiones con piletas, fuentes y piscinas. Estos motivos aparecen en el siglo II d.C. en Africa Proconsular, aunque su desarrollo en la musivaria hispanorromana se produce en el siglo III d.C.

La banda occidental del patio presenta sin embargo una pavimentación diferente, también en *opus tessellatum*, pero de un diseño distinto. Los dos mosaicos están separados por una zanja de expolio, que ha sustraído las

columnas que articularían el paso entre los dos suelos, definiendo en el lado oeste un espacio porticado y cubierto de 7'50 x 3'80 m. Conservamos en todo caso una serie de fragmentos de capiteles de yeso con decoración de hojas de acanto que nos remiten a una breve columnata de orden corintio.

Volviendo al espacio principal del patio, el *emblema* del mosaico principal se encuentra en la esquina SE y desde ella se accede, por medio de unas escaleras de tres peldaños facturadas en *opus signinum*, a una piscina de 1,20 m de profundidad y dimensiones interiores de 2'80 x 2'60 m. Esta piscina de agua fría se halla pavimentada con otro mosaico, más sencillo en su composición y ejecución, pero de indudable interés arqueológico. Se resuelve con un fondo de tonalidad crema sobre el que se disponen sin orden aparente teselas de colores más oscuros (principalmente, negras) buscando acentuar con este efecto el movimiento de las aguas.

Frente a la piscina de agua fría, y desarrollando un juego visual con ella, un estanque de planta trilobulada. El pavimento es de *opus signinum*, al igual que el revestimiento interior de las paredes. La articulación entre suelo y pared se efectúa por medio de un cuarto de bocel. Del alzado tan solo se conservan 0'60 m. Se remataría mediante una cúpula revestida de mosaico, aunque el estado de conservación del mismo nos impide conocer otros detalles sobre él aparte de los materiales utilizados, mayoritariamente pasta vítrea.

El aspecto del estanque trilobulado por el exterior es el de un ábside, que junto al ábside constituido por la piscina del *caldarium* rompería la uniformidad lineal de la fachada occidental del edificio.

Al Sur de la piscina de agua fría y alineada con ella se encuentran las letrinas, de planta rectangular y dimensiones de 7'50 x 2'70 m. Conserva un pavimento de *opus tessellatum* muy deteriorado, con diversas lagunas, algunas de las cuales tienen una restauración de *signinum* de época romana. Junto a esta sala, una salida al exterior donde se documenta un pozo que baja hasta el nivel freático. Los análisis de aguas que se han efectuado han podido documentar en las mismas unas cualidades minero-medicinales que se refieren sobre todo a sus altos índices de sulfatación, lo que las diferencia del resto de las aguas del entorno.

Volviendo al gran patio distribuidor, que actúa de hecho como *frigidarium*, hemos de considerar que al sur del mismo se extiende un *hipocaustum* en el que a su vez se definen varios ambientes. Solo se conserva por debajo de la cota del suelo de uso. Tiene un suelo de *opus signinum* recorrido por dos zanjas, una de dirección Norte-Sur, que albergaba una conducción de agua o aire de cerámica, expoliada casi por completo y otra Este-Oeste. El hipocausto contaría con dos habitaciones, dos *caldarium*, solo uno de los cuales tiene piscina.

El oriental se resuelve por medio de unas *suspensurae* de ladrillos de tipo *besalis* de diversos tamaños en la zona Este. En la Oeste se emplean de tipo *pedalis*. Tiene unas dimensiones de 3'50 x 7 m, y conserva el muro que lo aísla del ambiente 9, ejecutado en *opus caementicium*. El muro conserva una anchura de 30 cm, aunque por la cara que da al *hipocaustum* cuenta con un añadido que le hace llegar hasta 60, en el que se muestra la huella embutida de los ladrillos

triangular que lo revestirían al interior. Para la evacuación de los humos ocasionados por el sistema de calefacción se emplearía un sistema de clavijas.

El occidental se resuelve por medio de ladrillos de tipo *pedalis* que constituyen una arquería de dirección Norte-Sur. Hacia el Sur la infraestructura de la sala se prolonga mediante dos *praeefurnia*, con sendas bóvedas de medio punto truncadas y separados por un machón de adobe y ladrillo, con bloques de arenisca en sus respectivas bocas. Complementando este *caldarium* hay que pensar en la existencia de una bañera o piscina de la que no quedan restos y que garantizaría la posibilidad de un baño de agua caliente. Se encontraría en el ábside que forma eje con el centro de la habitación.

Los *praeefurnia* serían alimentados desde el Sur, gracias a la existencia de un recinto de planta cuadrangular de 5'60 x 6'80 m. A su vez está subdividido en una serie de ambientes que separan salas de trabajo para los sirvientes encargados del funcionamiento del complejo termal. Dentro del mismo existe un pequeño horno para cocinar alimentos, de planta ovalada, con unas dimensiones de 2'30 x 1'30 m. Las paredes, de las que se conserva tan solo el apunte del alzado, son de tapial y se resolverían con una bóveda o falsa bóveda. El suelo es de ladrillos, empleando el formato de tipo *pedalis* (31x31 cm) y fragmentos diversos. Hay que suponer la existencia de una parrilla metálica o incluso de adobe que no se ha conservado y que serviría para depositar los alimentos.

Existen otras estructuras dignas de mención: así, la sala abovedada al norte del patio, de 3'50 x 7 m., con un sistema constructivo a base de tubos de arcilla cocida (*tubi fictile*) con cuello abocinado y forma cilíndrica. Este diseño permitiría embutir estos elementos en diversas posiciones y unirlos con mortero, con lo que se crearía un sistema abovedado de cubierta.

Respecto al ala Nordeste, hemos de destacar la presencia de una amplia estancia de planta trapezoidal. En su interior esta sala estaría decorada con mosaicos parietales, que se han podido documentar entre el derrumbe de la misma. A falta de una restauración adecuada, y teniendo en cuenta que solo se conservan algunos fragmentos de diverso tamaño y colorido, sabemos que se trata de composiciones vegetales resueltas mayoritariamente en pasta vítrea. Junto a ellos se encontraron los restos del conjunto escultórico de una Diana cazadora. Todo ello nos ha llevado a pensar en una capilla para el culto, donde se veneraría a la diosa que se dispondría probablemente en algún nicho o arco emplazado en el desaparecido muro Oeste.

Por último, hacia el Este resta una zona ajardinada que se resuelve mediante una escenografía muy del gusto romano, con un pasillo que flanquean dos filas de cuatro exedras cada una. Estas ofrecen unos bancos corridos y que conforman un espacio para la reunión, a modo de *teatron*, o incluso para la comida en concilio, a modo de *triclinium*. Cada una de las exedras describe un semicírculo de 4'10 m de diámetro. Se trata de una obra de tapial que se complementaría con ladrillos de tipo *bydion*, de los que queda la impronta. Ante este muro se instalaría un banco corrido de tapial revestido con un mortero de cal y arena y aparentemente con restos de pintura mural.

## LA MUSEOGRAFÍA

La planificación de los itinerarios para visitar la Casa de Hippolytus es relativamente sencilla, teniendo en cuenta que el yacimiento constituye un resto arqueológico aislado, que puede entenderse separadamente y que no es preciso relacionarlo con elementos constructivos o estratigráficos colindantes de carácter complejo. Así, la visita tiene dos partes diferenciadas: primero, el recorrido por el edificio, que constituye el grueso del trayecto tanto en cantidad como en calidad de información. Segundo, el jardín colindante, que incluye restos arqueológicos de carácter complementario y, sobre todo, permite que el visitante disponga de una zona para el esparcimiento, donde relajarse, comer o realizar algunas actividades didácticas en relación con la Casa.

*El punto de acogida*

Antes de iniciar la visita a cualquiera de las dos zonas, el visitante pasa necesariamente por delante de un pequeño punto de acogida donde se ubican los servicios mínimos: aseos, un pequeño almacén y un mostrador donde es posible adquirir publicaciones e información relativa al yacimiento o a otras cuestiones relacionadas con el Patrimonio Histórico de la ciudad. Aquí también se proyectan vídeos que sirven como introducción a la visita.

La parte que se dedica a la proyección de vídeo condiciona ya el número de visitantes por grupo: su aforo es de un máximo de veinte personas. Este número es el ideal para, al mismo tiempo, recibir las explicaciones de un guía y, posteriormente, en el tránsito por el trayecto principal, circular por la pasarela con normalidad.

*La pasarela y el recorrido por el edificio*

Como ya hemos dicho, la cubierta construida en 1999 protegía y daba unidad a los restos del edificio que constituía la parte central y principal de la Casa de Hippolytus. La zona destinada a accesos, patio e infraestructuras de carácter menor y percedero quedaban al exterior.

Dentro del edificio, el recorrido se realiza siguiendo un itinerario definido por medio de una pasarela. Esta recorre los restos perimetralmente, adaptándose a la cubierta y por tanto a los propios restos arqueológicos, sobre los cuales se eleva una altura de 2'73 m por término medio y, tan solo al pasar por delante de la sala en que se encuentra el mosaico de Hippolytus, proyecta una plataforma que permite su contemplación en primer plano. La pasarela se muestra como una solución óptima para afrontar dos problemas: en primer lugar, se consigue una capacidad de acogida generosa, sin que el paso del público afecte en lo mas mínimo la conservación de los restos. En segundo lugar, estos pueden contemplarse con un distanciamiento y una perspectiva



que facilita su comprensión. Al mismo tiempo, dos escaleras, situadas respectivamente en el lado norte y en el sur, permiten que los especialistas que lo requieran puedan bajar para tener un contacto físico directo con muros y pavimentos.

Por otra parte, la pasarela regula el caudal de visitantes. Su anchura recomienda que cada grupo tenga no más de veinte personas, lo que garantiza el acceso a las explicaciones del guía y a la información contenida en los carteles informativos. Esto no impide que varios grupos de este módulo realicen la visita al mismo tiempo, pero hace conveniente un cierto escalonamiento de su acceso: en general, y con vistas a ofrecer una visita desahogada, es recomendable que el itinerario principal no contenga al mismo tiempo más de cinco grupos sobre la pasarela (esto es, unas cien personas).

La pasarela cuenta con dos plataformas de descanso, con una superficie que permite la acogida de grupos numerosos en torno a información de carácter general. La primera se sitúa en el lado norte, y coincide con el inicio del itinerario. La segunda, en el sur, rompe el ritmo de la visita y la suaviza al llegar a su mitad. La información contenida en la plataforma norte se refiere al contexto de la Casa de Hippolytus y a sus características más generales: la Casa como edificio suburbano de Complutum, la cronología de ambos y las características arquitectónicas y funcionales de nuestro yacimiento. Respecto a la plataforma sur, su principal atractivo para el gran público es un punto interactivo que recoge información variada sobre el edificio. Junto a esto, dos vitrinas muestran algunos de los materiales descubiertos en la excavación: por una parte, elementos constructivos que ayudan a comprender las técnicas de construcción y decoración que dotarían al yacimiento de personalidad hace 1700 años. Por otra, una serie de materiales muebles que componían los ajuares de los socios del Colegio y de sus trabajadores.

Sin duda, entre los restos arqueológicos de la Casa de Hippolytus destaca un elemento concreto, el mosaico del maestro que da nombre al yacimiento. Sus características arqueológicas, que permiten acceder a una copiosa información histórica, se combinan aquí con el valor estético de la pieza, que la convierte en un recurso muy atractivo tanto para el especialista como para el gran público. Por ello, la estructura del recorrido sitúa esta pequeña joya al final del mismo, invitando al visitante a reconocer el 75 % del edificio antes de acceder a él. A la vez, como ya hemos dicho, se ingenió una tercera plataforma que se proyecta sobre el mosaico y la piscina de agua fría y que permite una buena contemplación.

#### *Los recursos expositivos*

En torno a la pasarela principal se han desplegado diversos recursos que permiten un mejor entendimiento de los restos arqueológicos. No debemos olvidar que la restauración ha sido enormemente respetuosa con lo conservado y que la Arqueología, casi siempre, y de forma muy especial en el Occi-

dente europeo, nos revela un deslucido reflejo de espacios que en su origen eran muy complejos y frecuentemente ricos en volúmenes, colorido y decoración. La sociedad romana, en concreto, y al igual que otras sociedades preindustriales, contaría entre sus manifestaciones externas con un despliegue considerable de efectos sensoriales, a veces buscados voluntariamente (la pintura, la escultura, la decoración arquitectónica) y a veces fruto de los propios modos de vida (los olores en las casas o en las ciudades), pero que en todo caso son difícilmente apreciables a partir del resto arqueológico. Por tanto, una adecuada comunicación del yacimiento debe ser capaz de transmitir estas particularidades, y evidenciar ante el visitante la diferencia entre por una parte nuestro Patrimonio material, lo que se ha conservado realmente, y por otra la información que este proporciona.

Para ello, en la Casa de Hippolytus se han empleado diversos medios, que incluyen desde elementos tradicionales, como la cartelería, hasta las nuevas tecnologías.

#### *La cartelería*

Un total de quince carteles se han dispuesto a lo largo del itinerario para permitir que la visita pueda realizarse sin necesidad de guía. Seis de ellos ilustran aspectos generales: títulos de crédito del proyecto, la ciudad de Complutum, características de la Casa de Hippolytus, etc. Los nueve restantes informan sobre puntos concretos.

En todos los carteles se ha repetido un mismo esquema que considera siempre tres bloques:

- La identificación del resto que se describe, conteniendo el logotipo del Parque Arqueológico, un croquis con la ubicación del resto en relación con la planta de la Casa y el título (por ejemplo, *Las termas*, o *La fachada principal*, etc.).
- Información sobre el resto descrito: un breve texto descriptivo que se acompaña de una o dos imágenes alusivas: pueden ser fotos del proceso de excavación, dibujos de campo o paralelos tomados de otros yacimientos que nos ayudan a comprender el nuestro. Así, por ejemplo, en el cartel dedicado a la fachada principal, que está muy mal conservada en el edificio alcalaíno, se han seleccionado emblemas de diversos mosaicos donde se ilustra el aspecto exterior de edificios en que se desarrolla un frente porticado o sencillamente columnado.
- La reconstrucción infográfica de la zona que se está contemplando, procurando reconstruir la misma visión que tendría desde ese mismo punto un espectador de hace 1700 años.

*El vídeo*

El vídeo puede emplearse indistintamente como introducción o como epílogo de la visita. En la actualidad se proyectan tres cintas alternativas, de diverso contenido: *Complutum 313* es una producción del TEAR, elaborada con motivo de la exposición *Complutum; Roma en el interior de la Península Ibérica* que tuvo lugar en Alcalá de Henares en 1998. La cinta nos enseña una visión general de esta ciudad romana, prestando especial atención a sus edificios públicos y al colegio de los jóvenes. La segunda producción, en la que colaboraron la empresa Pirene y el Ayuntamiento de Alcalá, se titula *Los mosaicos en Alcalá de Henares*, y se desarrolla en torno a la profesión del musivario y al rico patrimonio de este tipo con que cuenta la ciudad. Por último, *Lucio Cornelio Quieto en el colegio de los jóvenes*, producción del TEAR-Ayuntamiento de Alcalá, es una realización específica sobre nuestro yacimiento, considerando la reconstrucción arqueológica del mismo y también las tareas de excavación, restauración y puesta en valor que lo han llevado a su situación actual.

*Las nuevas tecnologías. La infografía*

Probablemente la representación gráfica especialmente en lo que se refiere a las reconstrucciones tridimensionales de los yacimientos arqueológicos es el campo más espectacular de las nuevas tecnologías aplicadas a la Arqueología.

En este marco se realiza desde hace casi dos años en Alcalá de Henares el proyecto llamado *Complutum 313 d.C.*, con el objetivo de generar modelos digitales de esta ciudad romana, aprovechando aquellos conjuntos arqueológicos que proporcionan suficiente información como para proponer una anástilosis verosímil, una hipótesis que sirva a la investigación arqueológica y a la par llegue al gran público, manteniéndose siempre en unos márgenes de absoluta corrección científica. El Servicio de Arqueología del Ayuntamiento de Alcalá de Henares (TEAR), con la colaboración del Programa de Escuelas Taller y Casas de Oficios, cuenta desde 1997 con un equipo técnico y humano específico para este fin, lo que posibilita desarrollar una línea de producciones propias. El desarrollo del proyecto cuenta por tanto con la gran ventaja de tener un equipo propio multidisciplinar. En diferentes fases del mismo deben participar especialistas muy diversos, pero en *Complutum 313* hay una coordinación directa de los principales: es fundamental que arqueólogos, infógrafos y programadores trabajen en constante armonía. Otros especialistas, como locutores, editores de vídeo, etc, entran en acción en momentos concretos de la producción. Ha de tenerse en cuenta que este proyecto está generando material en soporte muy diverso: papel, vídeo y próximamente CD Rom. Cada uno tiene sus particularidades técnicas que son resueltas por profesionales concretos.

Dos son los requisitos que deben cumplirse para conseguir una correcta reconstrucción digital de un yacimiento: primero, tener una hipótesis científica basada en una copiosa documentación arqueológica. Segundo, conocer los soportes técnicos que van a posibilitar la conversión en imágenes de la citada hipótesis. Esto supone contar con un recurso lo suficientemente poderoso para hacer que aquellas estructuras, expoliadas, atacadas por la Naturaleza y por el hombre, adquieran su antiguo esplendor y se muestren con su aspecto original. Este recurso es el que se ha desarrollado en los últimos años de manera notable, gracias a la aparición de equipos y programas informáticos de tipo Autocad o Microstation, y sobre todo los que se especializan en la reconstrucción tridimensional, incidiendo en los aspectos estructurales (el modelado) pero también en otros que denominaremos accidentales: las texturas, la iluminación, etc.: los programas de Softimage o de la línea 3D Studio y Max son programas lo bastante complejos y desarrollados como para generar modelos digitales de alta calidad.

Puestos a trabajar, se han elegido los edificios que, siendo significativos desde un punto de vista cultural, son suficientemente conocidos a través de las excavaciones arqueológicas: el Foro, con la basílica y los edificios de gobierno municipal, las termas, un mercado, una casa privada (la Casa de Baco), la sede del Colegio de los Jóvenes (la Casa de Hippolytus) y una villa rural (la villa del Val). Con respecto al parámetro temporal, se ha elegido el momento para el que existe mayor documentación arqueológica: el siglo IV d.C., que constituye además la etapa más espléndida de Complutum. La fecha concreta, el año 313, tiene relación con el gobierno de Constantino, y se emplea con vistas a la dramatización narrativa que exigen determinados productos generados desde el proyecto. Con todo, la reconstrucción de determinados edificios permite un excursus hacia otros momentos, permitiéndonos seguir su historia desde el siglo I hasta el V, una exigencia arqueológica, por ejemplo, del Foro, que tiene una larga historia desde su construcción en época de los últimos Julio-Claudios hasta su abandono en el siglo V.

En el estado actual del proyecto se encuentran terminados los modelos de la basílica municipal, la Casa de Baco y, sobre todo la Casa de Hippolytus. Esta última es el modelo más difundido, como digno acompañante del propio edificio, recientemente abierto al público como primer hito visitable dentro de un Parque Arqueológico que abarcará sectores más amplios de la ciudad romana.

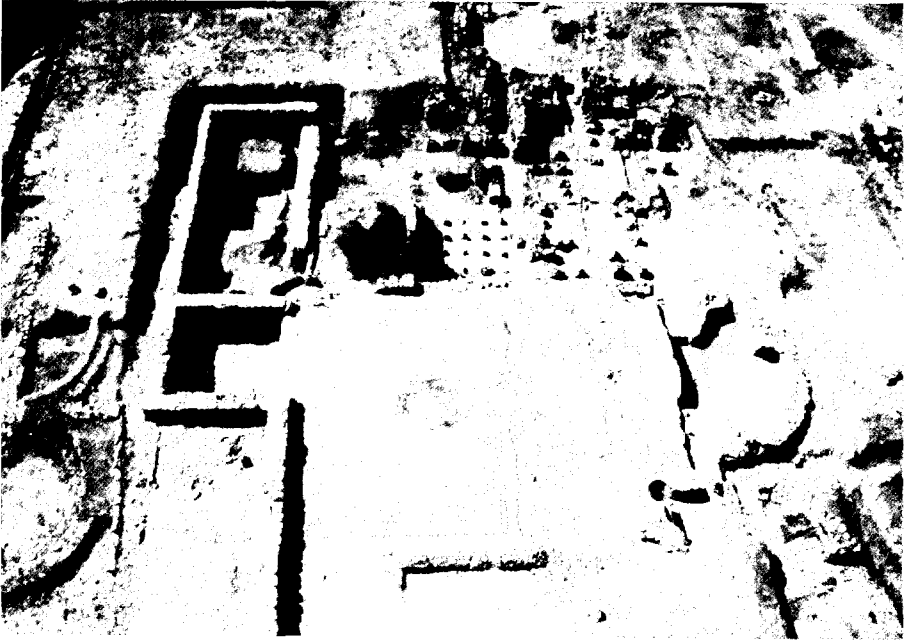
Los personajes son una divertida guinda para la reconstrucción virtual. 3D Max, así como Character Studio, son programas que permiten modelar y mover criaturas virtuales por nuestro escenario. Nos hemos permitido desarrollar una intriga ficticia, que aparecerá en las últimas entregas del Proyecto, con un protagonista excepcional: Lucio Cornelio Quieto, un complutense real, del que conservamos la *cupa* con que se le honró al morir, a comienzos del siglo III d.C. Hemos trasladado a Lucio al siglo IV para que pueda acompañarnos por la que fue su ciudad natal, seguido por las cámaras que recorren las calles y los edificios que ya no existen, pero cuya restitución apasiona a todos los que amamos la Antigüedad.

*Las maquetas*

La maqueta es un elemento tradicional que ayuda en gran medida a la comprensión de los yacimientos arqueológicos, gracias a la combinación de dos factores como la tridimensionalidad y la posibilidad de trabajar a diversas escalas. En la Casa de Hippolytus la plataforma norte alberga dos: la primera, con los restos conservados y recuperados por la excavación arqueológica. La segunda, con una reconstrucción volumétrica del edificio en su fase principal, la que se corresponde con el siglo IV.

## BIBLIOGRAFÍA

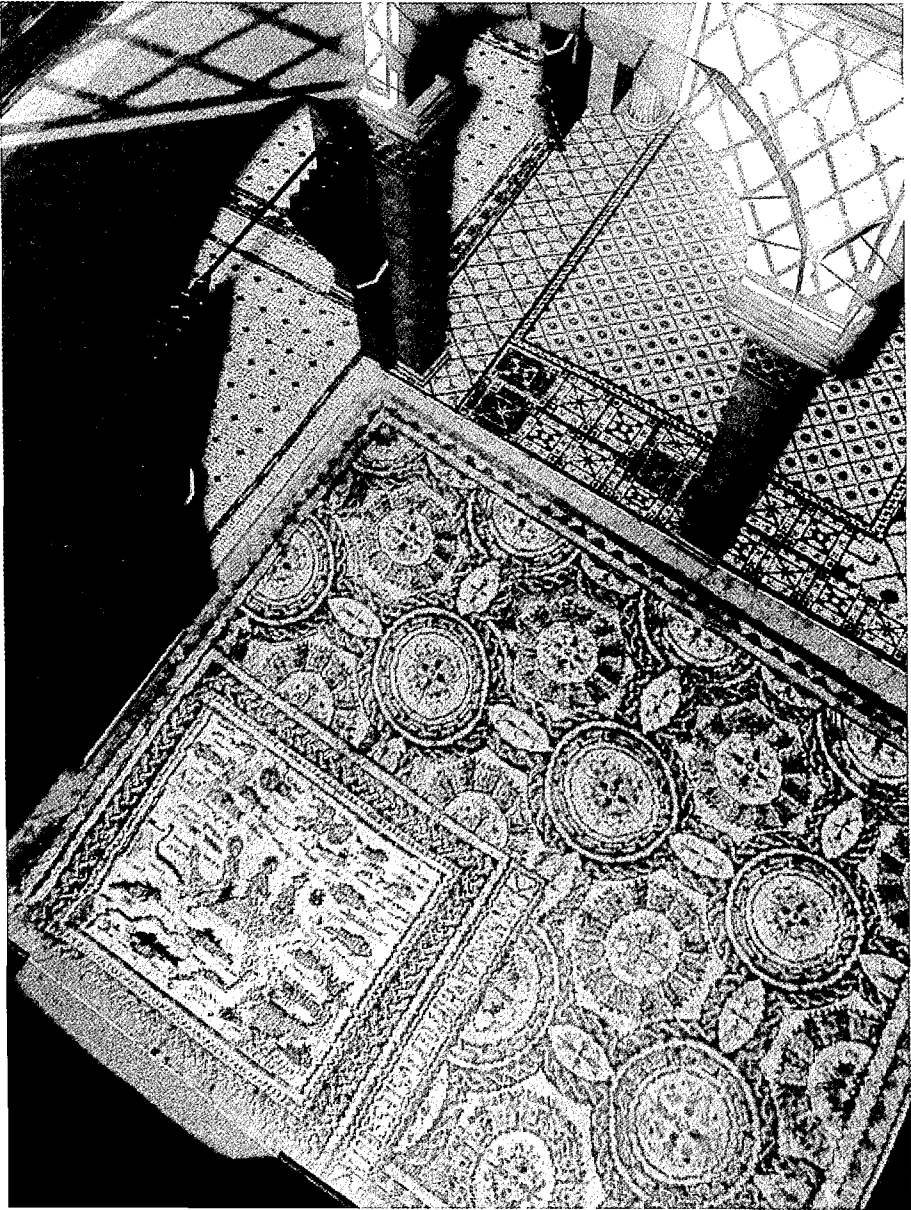
- MÉNDEZ MADARIAGA, A. y RASCÓN MARQUÉS, S.: *Carta arqueológica de Alcalá de Henares*. Documento presentado a la DGPC de la Comunidad de Madrid. Inédito. Madrid, 1998.
- RASCÓN MARQUÉS, S. (ed.): *Complutum. Roma en el interior de la Península Ibérica*. Ayuntamiento de Alcalá de Henares. 1998.
- RASCÓN MARQUÉS, S.: "La vuelta al "colegio". El proyecto Complutum, 313 y la reconstrucción virtual de la sede del colegio de los jóvenes complutenses.". *La cultura ibérica a través de la fotografía de principios de siglo*. Madrid, 2000.
- RASCÓN MARQUÉS, S.: La Casa de Hippolytus, una schola. *Cuadernos del Juncal*, 3. Alcalá de Henares, 2000 (a).
- RASCÓN MARQUÉS, S.: "El Mediterráneo y los lugares paradisiacos en la cultura de la Meseta durante los últimos siglos del Imperio". *Actas del II Encuentro Hispania en la Antigüedad tardía: ocio y espectáculos. Acta Antiqua Complutensia, II*. Alcalá de Henares, 2000 (b).
- RASCÓN MARQUÉS, S. : *La ciudad hispanorromana de Complutum, Cuadernos del Juncal*, 2. Alcalá de Henares, 1995.
- VVAA: *Modelo digital de la Casa de Hippolytus*. Alcalá de Henares, 1999.



1. Vista general de la Casa de Hippolytus durante el proceso de excavación



2. Vista del mosaico principal desde la pasarela



3. Reconstrucción infográfica de la zona central de la Casa de Hippolytus