

PITCHER
Preventing Illicit Trafficking of Cultural Heritage:
Educational Resources



Recursos Educatius Oberts

Saqueig al poble

Temes: Espoli d'antiguitats i obres d'art
Edats del grup: 11-14, 14-18 anys

Autores

Aurélien Beguet, Nuri Cassanyes Borrell, Maria Teresa Natale, Laura Romero Torres, Pier Giacomo Sola

Amb la participació de Jeannie Giry, Laura Rohaut, Léa Franceschini, Hugo Perineau, Florence Grosse et Ludivine Mauget

Version

Versió catalana, setembre 2023

Revisió

Oriane Rousselet, Agathe Leriche-Maugis

Imatges

© Pexels, PITCHER project, © Bibracte, Antoine Maillier

Copyright

Els recursos es poden utilitzar en acord a: llicència Creative Commons No Comercial Compartir Igual (CC BY-NC-SA)



Exempció de responsabilitat

El projecte PITCHER ha estat finançat amb el recolzament de la Unió Europea i la Agència Nacional Francesa per el Programa Erasmus+ (Acuerd de Subvenció 2021-1-FR01-KA220-SCH-000032674). Aquesta publicació reflexa únicament les opinions de l'autor, i la Unió Europea i la Agència Nacional Francesa per el Programa Erasmus+ no poden ser considerades responsables de qualsevol us que es faci de la informació que conté.



Erasmus+

Taula de continguts

Pròleg.....	4
La oferta educativa PITCHER	5
Resum: Saqueig al poble.....	7
Introducció	7
Com utilitzar aquest recurs educatiu	
 7-11	
 11-14	
 14-18	8
Annex 1: Solucionari	26

Pròleg

El projecte PITCHER (Programa Erasmus+, 2021-2024) té com a objectiu dissenyar i provar un conjunt de recursos educatius oberts amb un enfocament en millorar les capacitats dels professors i educadors per a crear noves experiències d'aprenentatge que combatin el saqueig i el tràfic il·lícit de béns culturals.

El projecte té com a finalitat introduir una nova perspectiva per conscienciar els joves sobre la problemàtica de lluitar contra el saqueig i el tràfic il·lícit de béns culturals. Comença centrant-se en els mestres d'escola, amb l'objectiu de despertar el seu interès i fomentar el seu desenvolupament professional en aquest àmbit.

PITCHER s'aproxima a les recomanacions finals del projecte europeu NETCHER (H2020 - 2019-2021), coordinat pel CNRS, que va implementar una xarxa transsectorial sòlida, així com recomanacions sobre la lluita contra el saqueig i el tràfic de béns culturals. Un dels components de les recomanacions és la necessitat de sensibilitzar i orientar les comunitats educatives.

La idea del projecte prové de l'ENSP (Centre de Recerca de l'Acadèmia Nacional de la Policia Francesa) i l'associació Michael Culture - membres del consorci NETCHER -

i uneix BIBRACTE, un actor important en arqueologia, MUSEOMIX, una referència en mediació per a museus, i escoles de França, Grècia, Itàlia i Espanya, per a codissenyar i implementar el projecte PITCHER.

Esperem que aquest recurs aporti una nova dimensió al vostre treball, i que el pugueu utilitzar per desenvolupar aquestes activitats amb els vostres estudiants. Els temes seleccionats han estat triats juntament amb professors i educadors de França, Grècia, Itàlia i Espanya a través de grups de discussió i enquestes. Cada recurs està acompanyat de punts clau d'aprenentatge, així com diversos fets interessants o informacions que estan destinades a provocar una discussió més profunda.

Sempre que ha estat possible, hem inclòs una breu activitat interactiva que es pot realitzar amb els estudiants o una sèrie de preguntes suggerides per presentar els temes de cada mòdul d'aprenentatge. Si desitgeu explorar determinats temes amb més profunditat, cada recurs inclou un enllaç cap a altres recursos relacionats. Quan estigui disponible, es proporcionarà una llista general de recursos addicionals relacionats amb els temes.

Els recursos i textos adjunts estan dissenyats com a suports educatius independents. En aquest sentit, el recurs té com a finalitat proporcionar un marc general del qual podeu triar els temes més rellevants per a les vostres activitats. Aquest mòdul es pot utilitzar en qualsevol país o context, ja que tracta temes que són transfronterers i universals.

Per obtenir més informació sobre el projecte PITCHER, visiteu:

<https://www.pitcher-project.eu>



Photo: Pexels, Oleksandr Pidvalnyi

La oferta educativa PITCHER

Els recursos educatius oberts de PITCHER inclouen els següents mòduls d'aprenentatge, llistats aquí segons les matèries i l'edat suggerida dels estudiants destinataris:

	 7-11	 11-14	 14-18
Tots els temes		Case Studies	Case Studies
		The Cobannus hoard affair	The Cobannus hoard affair
		Looting is not a game	Looting is not a game
		Traffic International	Traffic International
		The Raiders of the Lost Art	
Espoli d'antiguitats i obres d'art	Saqueig al poble	Saqueig al poble	Saqueig al poble
	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
	The Mysterious Theft	The Mysterious Theft	Guilty Treasures
		Crossed interviews	Crossed interviews
		Journey of a Stele	Journey of a Stele
		Protegim els jaciments!	Protegim els jaciments!
		Voiceless	Voiceless
		PillarT	PillarT
		The Talking Clay	
Venda d'objectes robats	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Journey of a Stele	Journey of a Stele
		Voiceless	Voiceless
		PillarT	PillarT
			Guilty Treasures
Canals de tràfic i identificació dels actors	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Crossed interviews	Crossed interviews

		Journey of a Stele	Journey of a Stele
		Voiceless	Voiceless
		PillarT	PillarT
			Guilty Treasures
Lluita contra el tràfic il·lícit	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Protegim els jaciments!	Protegim els jaciments!
		Crossed interviews	Crossed interviews
		Journey of a Stele	Journey of a Stele
		PillarT	PillarT
		The Talking Clay	
Recerca de procedència i traçabilitat		Crossed interviews	Crossed interviews
		PillarT	PillarT
		Touch, Don't Touch	Touch, Don't Touch
Devolució d'objectes robats	Traffic 'Art	Traffic 'Art	Traffic 'Art
		Journey of a Stele	Journey of a Stele
Preservació de la memòria dels artefactes desapareguts	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
		Touch, Don't Touch	Touch, Don't Touch
Per què està prohibit, quines conseqüències té	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project	Vade-mecum Educational project
		Crossed interviews	Crossed interviews
		Journey of a Stele	Journey of a Stele
		Protegim els jaciments!	Protegim els jaciments!
		Voiceless	Voiceless
		PillarT	PillarT
		The Talking Clay	

Resum: Saqueig al poble

Temes:	Espoli d'antiguitats i obres d'art
Edats del grup:	 7-11  11-14  14-18
Programa educatiu:	Història, història de l'art i educació cívica
Temps:	 45 minut
Materials i eines:	Manual d'instruccions, ploma, objectes específics per al museu o lloc visitat
Habilitats:	Compartir i col·laborar, adquisició de coneixements i vocabulari específic
Objectius d'aprenentatge:	Acompanyar els estudiants a: • Comprendre millor les raons per les quals és tan important lluitar contra el tràfic de patrimoni cultural; • Entendre que hi ha diverses maneres de combatre-ho; • Descobrir que aquesta lluita involucra agents de diverses professions.

Introducció

Has d'organitzar una visita a un jaciment arqueològic o museu i preparar, juntament amb el personal del lloc/museu, una llista de tasques per adaptar el joc d'escapada presentat a les següents pàgines al teu context específic. L'exemple presentat aquí es refereix al Musée des Amis de Castrum Vetus, a Châteauneuf-les-Martigues, a França.

Va ser dissenyat i implementat durant l'esdeveniment Museomix organitzat allà del 10 al 12 de novembre del 2023.

Com utilitzar aquest recurs educatiu



7-11



11-14



14-18

Benvinguts al joc "Saqueig al Poble", creat pels socis del projecte PITCHER dins de la sessió Museomix realitzada a Châteauneuf-les-Martigues del 10 al 12 de novembre de 2023.

El projecte PITCHER (<http://www.pitcher-project.eu>), llançat dins del Programa Erasmus+, té la intenció de proposar un nou model per conscienciar els joves sobre el problema de lluitar contra el saqueig i el tràfic il·lícit de béns culturals, centrant-se inicialment en els mestres d'escola per despertar el seu interès i millorar el seu desenvolupament professional en aquest àmbit.

Els visitants del Musée des Amis du Castrum Vetus són convidats a fer una parada en sis habitacions per descobrir alguns dels principals artefactes presents al museu. Coneixeran com les exposicions podrien ser amenaçades per diverses persones que volen robar-les per al seu interès personal o per fer-ne negoci. Suposem que alguns objectes han estat robats i es convida els visitants a recuperar-los i tornar-los al museu. Com a primer pas, reben informació general sobre el saqueig i els riscos associats a la pèrdua de la nostra identitat cultural.

Els visitants comencen la seva missió des de la primera habitació, que presenta els artefactes del Mesolític, i avancen pel Neolític, l'Edat del Bronze, l'Edat Greco-Romana, l'Edat Mitjana fins a l'Edat Moderna.

Es proposa un objecte per a cada període històric, i es convida els visitants a trobar-lo a la sala. Reben una història sobre un possible saquejador que ha robat l'objecte per familiaritzar-se amb els riscos que amenacen els objectes culturals.

Per passar d'una sala a la següent, se'ls demana als visitants que resolguin un desafiament basat en els objectes d'aquell període històric. Resoldre la pregunta els proporciona una part de la clau necessària per obrir la taquilla al final de la seva visita, on trobaran el tresor final amb els objectes robats i els tornaran al museu. Tingueu en compte que cada part de la clau inclou un número necessari per trobar la clau que obre la taquilla.

Estàs a punt per començar?

Llegeix les instruccions amb atenció i segueix-les

- Entra a la primera sala i llegeix la primera història de l'era del Mesolític.
- Resol el primer repte i obtén la primera pista.



Què és el saqueig?



El saqueig és l'extracció il·lícita d'artefactes d'un lloc arqueològic o d'un museu. És una de les principals fonts d'artefactes pel mercat d'antiguitats. Està vinculat a l'estabilitat econòmica i política de la nació d'origen, amb nivells de saqueig que augmenten durant temps de guerra o crisi, però també se sap que ocorre durant temps de pau i alguns saquejadors hi participen com a mitjà d'ingressos.

El saqueig representa una amenaça significativa per a la preservació de la riquesa cultural i històrica dins d'una comunitat. Aquest fenomen pot manifestar-se

de diverses maneres, des de l'extracció il·lícita d'objectes artístics fins a la degradació deliberada de llocs arqueològics i arquitectònics. Un dels problemes fonamentals associats al saqueig del patrimoni és la pèrdua de la identitat cultural. Quan béns significatius són retirats o destruïts, la comunitat afectada pot experimentar una desconexió de les seves arrels i la història que els precedeix. Això pot tenir un impacte durador en la cohesió social i la transmissió intergeneracional dels valors culturals.

El patrimoni arquitectònic també pateix les conseqüències d'aquest fenomen. Edificis antics, monuments i altres obres arquitectòniques úniques poden resultar irreparablement danyats o fins i tot eliminats, privant les futures generacions d'un llegat arquitectònic ric i divers.

El saqueig del patrimoni també alimenta el mercat il·legal d'art i objectes antics. Més enllà dels aspectes tangibles, el saqueig del patrimoni destaca la fragilitat dels lligams emocionals amb el passat. La destrucció o la pèrdua d'objectes i llocs significatius pot afectar profundament com una comunitat entén la seva pròpia història i la seva relació amb el món.

Des de l'any 2000, l'ICOM ha publicat les seves Llistes Vermelles per combatre el tràfic il·lícit de béns culturals, que causa danys significatius al patrimoni, especialment a regions del món on la propietat cultural és més susceptible al robatori i saqueig. Aquestes llistes tenen com a objectiu conscienciar sobre el contraban i el comerç il·lícit d'objectes culturals. Les Llistes Vermelles de l'ICOM són eines dissenyades per ajudar la policia i els funcionaris de duanes, els professionals del patrimoni i els comerciants d'art i antiguitats a identificar els tipus d'objectes més susceptibles al tràfic il·lícit. Hem utilitzat un enfocament similar per simular que els objectes d'aquest museu han estat o podrien ser robats, i fer que els ciutadans siguin conscients de la rellevància de lluitar tots junts per protegir les nostres memòries i el nostre patrimoni.

En conclusió, el saqueig del patrimoni no només afecta objectes i llocs específics, sinó que també impacta en els teixits socials i culturals d'una comunitat. Preservar el patrimoni no és només sobre la salvaguarda de monuments i artefactes, sinó també sobre la protecció de la identitat i cohesió d'una societat.

Història 1: Era del Mesolític



Soc membre d'un culte satànic que vol acabar amb el maltractament animal. A la primavera de l'any passat, vaig haver de fer la primera prova per obtenir plens drets de vot. Com que soc molt àgil i de ment privilegiada, vaig haver de robar una destrat mesolítica del museu de Châteauneuf-les-Martigues. Aquesta destrat té la particularitat que formava part d'un ritual de l'època i que està gravada. És una peça única d'un valor incalculable. És per aquest motiu que el van voler utilitzar per al pròxim ritual d'iniciació de la font negra. En completar amb èxit aquest ritual vaig ser rebut amb honor i em vaig convertir en membre de ple dret. Per a mi, això m'omple d'orgull.



Repte 1

Saps com es pot crear cola prehistòrica?

Pots recollir trossos de resina d'un pi que es forma de manera natural per protegir-se contra els insectes i els danys a l'escorça. La resina també conté alguns trossos d'escorça i petits insectes, així que per fer-la més efectiva, s'ha de purificar escalfant-la sobre el foc en un tamís (que en temps prehistòrics estaria format per un bol de terracota amb forats) i deixant que la resina s'escorri, esdevenint líquida quan s'escalfa. En aquest punt, per crear una cola més elàstica, s'ha de barrejar amb cera d'abella natural, sempre amb l'escalfor del foc.

El resultat és increïble: aplicant cola a dues peces de fusta i ajuntant-les, després d'uns minuts queden fermament unides.

El secret és conèixer la fórmula adequada de la mescla: 70% resina - 30% cera d'abella.

Ara has de completar una tasca més senzilla. Amb la petxina de la teva caixa, has de decorar l'argila per modelar, inspirant-te en els objectes que trobis en aquesta habitació.

Història 2: Període Neolític



Soc el director d'una botiga d'antiguitats, i sovint els meus clients em pregunten si tinc algun gerro antic per vendre'ls. Recentment, un ric col·leccionista suís m'ha demanat que li proporcionés un gerro cardial: li agraden molt aquest tipus d'objectes arqueològics i pot pagar milers d'euros per comprar-ne un.

La cultura de la ceràmica cardial és una fase del Neolític, principalment al sud de França, al nord-oest d'Itàlia, a la costa oriental d'Espanya i a la costa atlàntica del Marroc, datada al VI mil·lenni aC. Aquest estil decoratiu pren el nom de les empremtes fetes a l'argila fresca de la ceràmica amb una petxina, *Cardium edule*.

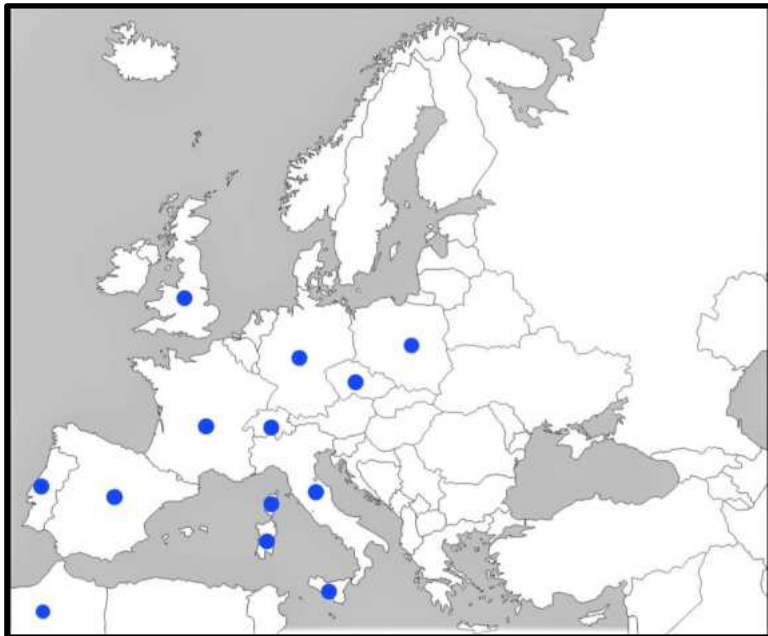
No obstant això, és molt difícil trobar aquest objecte al mercat, però sí als museus francesos. Sé que al Museu dels Amics de Castrum Vetus, a Chateaufort-les-Martigues, tenen una peça meravellosa. He demanat a un amic meu de Marsella que trobi la manera de robar-lo al Museu. Els diners que guanyaré amb el meu client són

suficients per proporcionar també al lladre i al meu amic intermediari els diners suficients per convèncer-los perquè m'ajudin!



Repte 2

El següent mapa mostra els països on va ser present la civilització Campaniforme. Pots identificar les ubicacions geogràfiques afegint el número del país al mapa?



1. Alemanya
2. Anglaterra
3. Còrsega
4. Espanya
5. França
6. Itàlia
7. Marroc
8. Polònia
9. Portugal
10. Sardenya
11. Sicília
12. Suïssa
13. Txèquia

Història 3: Edat de Bronze



Soc ciutadà de Châtenauneuf les Martigues, tinc 45 anys i fa uns mesos que treballo a l'hotel. Era per manteniment de casa meva.

Necessito diners per satisfer les necessitats de la meva família, però em costa molt trobar una feina nova. Un amic em va dir que venent materials que es troben a les platges amb un detector de metalls (anells, arracades, etc.) es podia guanyar un petit sou amb facilitat i regularitat.

Vaig pensar-hi i vaig invertir en un detector de metalls. Durant unes setmanes vaig anar a la platja cada dia i vaig tenir un sou setmanal gràcies a la venda de tots els objectes que vaig trobar.

Aquesta setmana he avançat més. Al poble, tenim un jaciment arqueològic. Una nit, em vaig avorrir i vaig recórrer tot el lloc amb el detector. Tinc diversos objectes metàl·lics que semblen antics. Per evitar ser descobert, vaig tapar els forats amb la mateixa terra retirada. Tinc molts ossos i ceràmica, però crec que no els puc vendre... En comptes d'això, vaig trobar una daga de bronze que em va fer un regal generós. Aquest mes tindrè un sou suplementari, farem un sopar excel·lent en un restaurant de 3 estrelles.



Repte 3

Us proposem un repte molt glamurós. A través de la informació que podeu trobar a l'habitació i les imatges que us proporcionem, heu de crear la nina amb un vestit, un ornament (arracades, fermall, sabates, ...) i algun pentinat.

Veurem qui crea el model més modern. 😊



Història 4: Època Romana



I Soc un empresari ric i tinc una bonica vila a la Costa Blava. M'encanta decorar els camins del meu jardí amb vistes al mar amb àmfores mediterrànies. Havia sabut que un bussejador havia vist recentment la punta d'una àmfora durant una excursió i que, amb l'ajuda de les autoritats locals, l'àmfora havia estat recuperada, restaurada i exposada a la secció romana del Museu. Quan la vaig veure, vaig entendre que era una àmfora de vi tipus Dressel B i vaig encarregar-ne el robatori a un lladre professional.

Una gran àmfora cilíndrica amb espatlles angulars, nanses llargues i rectes i vora del coll. Aquesta és l'àmfora vitivinícola italiana més important del període tardorepublicà, amb una àmplia distribució al Mediterrani i a les províncies del nord-oest. Des de llavors, l'àmfora ha estat al meu jardí.



Repte 4

Relaciona els esdeveniments històrics corresponents als set emperadors romans aquí llistats i troba les monedes corresponents a la vitrina.

Advertiment: hi ha dues monedes que no estan presents al museu. Quines són?



August



Neró



Adrià



Trajà



Aureli



Dioclecian



Constantí el Gran

- Conquesta de Dàcia
- Construcció de les muralles de Roma
- Construcció de Mur al nord d'Anglaterra
- Edicte de Milà
- Incendi a Roma
- Institució de la Tetrarquia
- Naixement de Crist

Història 5: Edat Mitjana



Estic escrivint la meva història des de la meua cel·la de la presó de París. Fa uns mesos em vaig posar en contacte amb l'orde religiós benedictí per informar-los que al museu Châteauneuf-les-Martigues exposaven una estàtua de Sant Jaume.

Sé que és de gran valor per a aquest grup religiós i necessito els diners. Ràpidament, vam acordar la data del vol, el preu, així com la data i el lloc de lliurament.

Robar-lo va ser fàcil perquè el sistema de seguretat del museu és molt senzill i vaig aconseguir controlar força bé els nervis. El problema va ser el lliurament. Vam acordar deixar passar uns quants dies per no despertar sospita, així que vaig tenir l'estàtua amagada durant uns dies.

Algú, encara no he esbrinat qui, va trucar a la policia i ens estaven esperant i... ja saps com acaba la història.



Repte 5

A la vitrina, podeu veure un codi de l'edat mitjana. Està tancat i no podeu llegir-lo, però suposem que el text és aquest:



Potser has oblidat incloure el text amb les paraules que falten. Si vols, proporciona el text amb els buits, i intentaré ajudar-te a posar les paraules correctes als llocs adequats.

Dragons, vérité, loiaument, compaignun, despéciez

Or vus cunterai d'un Dragun K'un Vilains prist à _____; E cil suvent li prometeit Qe _____ le servireit. Li Dragons volut espruvier Si se purreit en lui fier, Un Oefli cummande à garder ; Si li dit qu'il voleit errer.

Qant li _____ fu eslungiez Si s'est li Vileins purpenssez Que li Hués n'iert plus gardez ; Par l'Oues ocirra le Dragun S'ara sun or tut-à-bandun. E qant li Oës fu _____ Si est li Dragons repairez ; L'eschaille vit gésir par terre, Si li cummencha à enquerre Pourquoi ot l'Oef si mesgardé.

Lors sot-il bien la _____ Bien aparçut la tricherie ; Départie est lur compaignie.

MORALITÉ

Història 6: Època Moderna



M'encanten les bicicletes, i tinc una gran col·lecció de bicicletes a casa. Inclou bicicletes d'esportistes famosos del passat, com Jacques Anquetil i Bernard Hinault.

Busco una peça molt peculiar que encara falta: la Pétrolette de 2 CV, una moto construïda per Peugeot l'any 1904. Una d'aquestes peculiars peces es pot trobar al Museu dels Amics de Castrum Vetus de Chateauneuf-les-Martigues. Un cop vaig aconseguir robar-la, però el lladre va ser descobert mentre travessava la frontera italiana entre Mentone i Ventimiglia. La policia duanera va ser alertada per aquest estrany vehicle, i va consultar la base de dades en línia

d'objectes robats creada pels cossos policials europeus. Aquesta vegada, vaig tenir mala sort i la Pétrolette va ser retornada al museu, però encara no he abandonat els meus plans!



Challenge 6

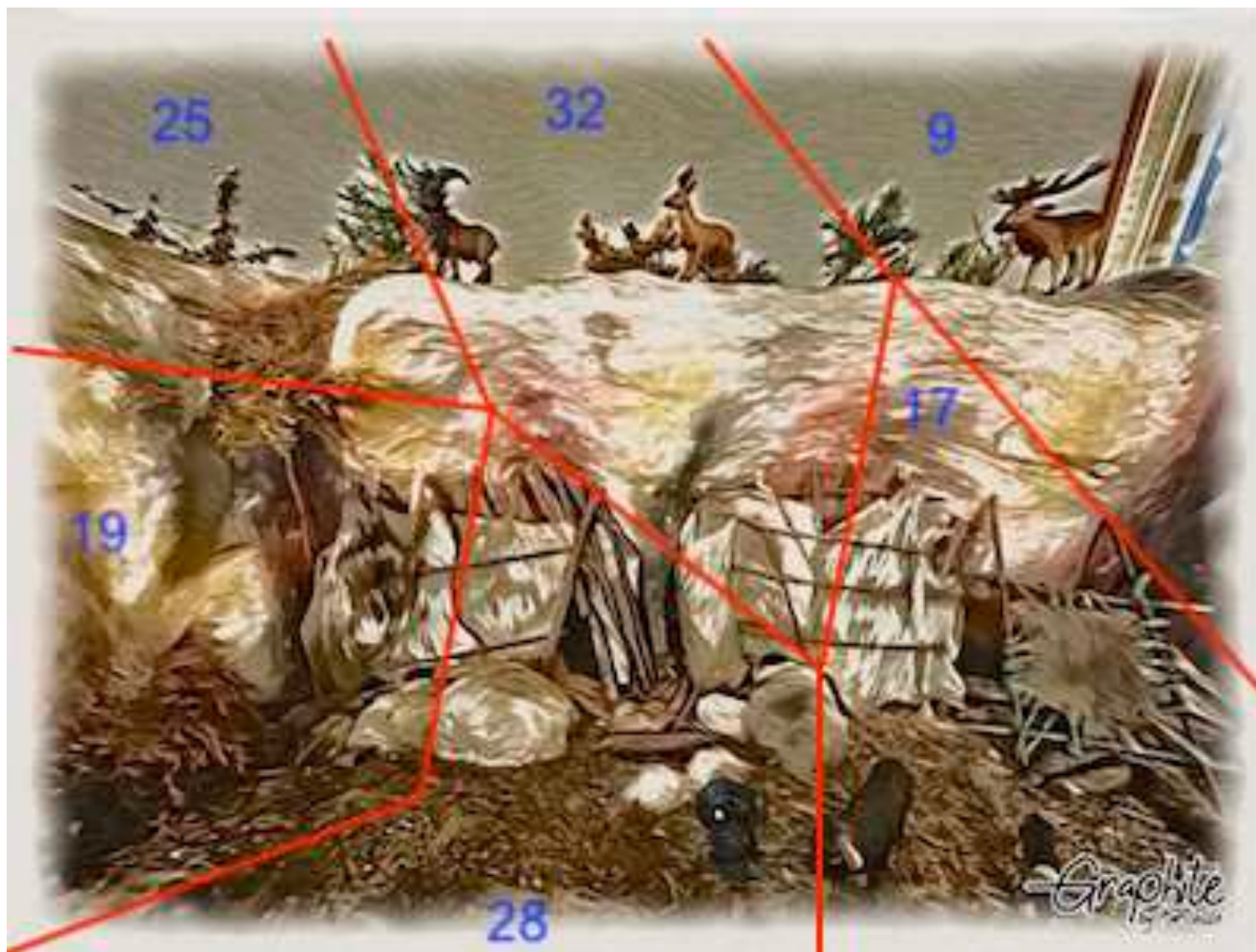
Quines eren les eines utilitzades per a això? Associeu el número correcte a l'objecte adequat.



Cistella de captura d'ocells Pentinadora
Olla noruega

Forn per cuinar menjar Martell per batre blat
Eina per tallar la llana de les ovelles
Eina per premsar raïm a la tina de vi

Les sis peces de la clau per descobrir el codi per obrir l'armari. La suma total dels números és 130, el codi per obrir l'armari.



Aquesta és la postal que es dona als visitants al final de la seva visita, com a regal per la seva participació.



Pregunteu al personal del museu que us mostri els voltants de la Font
aux Pigeons.

Sabeu per què aquest lloc arqueològic rep aquest nom?

A l'Edat Mitjana, on avui és el camí, hi havia un castell i el senyor era l'únic
amb dret a criar coloms.

En cas de perill, els coloms criats al castell podien anar a la pila baptismal
per beure, i així els habitants del castell mai es quedaven sense menjar.





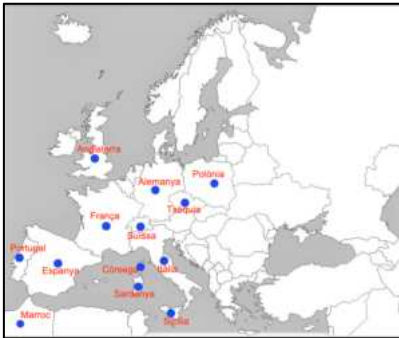
Reconstrucció del trencaclosques, i identificació del codi



Els objectes robats, a l'armari, es retornen al museu

Annex 1: Solucionari

Repte 2 :



Repte 3 :

- | | |
|---|-------------------|
| • Naixement de Crist | August |
| • Conquesta de Dàcia | Trajà |
| • Construcció del Mur del Nord d'Anglaterra | Adrià |
| • Construcció de les muralles de Roma | Aureli |
| • Edicte de Milà | Constantí el Gran |
| • Incendi a Roma | Neró |
| • Institució de la Tetrarquia | Diocleciana |

No hi ha monedes de Neró ni d'Adrià

Repte 5 :

Or vus cunterai d'un Dragun K'un Vilains prist à compaignun ; E cil suvent li prometeit Qe loiaument le servireit. Li Dragons volut espruvier Si se purreit en lui fier, Un Oefli cummande à garder ; Si li dit qu'il voleit errer.

Qant li Draguns fu eslungiez Si s'est li Vileins purpenssez Que li Hués n'iert plus gardez ; Par l'Oues ocirra le Dragun S'ara sun or tut-à-bandun. E qant li Oës fu despéciez Si est li Dragons repairiez ; L'eschaille vit gésir par terre, Si li cummencha à enquerre Purquoi ot l'Oef si mesgardé.

Lors sot-il bien la vérité Bien aparçut la tricherie ; Départie est lur cumpaignie.

Repte 6 :



Cistella de captura d'ocells



Eina per tallar la llana



Eina per premsar raïm



Martell per batre blat



Pentinadora



Forn per cuinar menjar



Olla noruega