

gekrönten Sarkophage bestehende Monument steht unter einer Bogenwölbung. Die Inschrift lautet: »Joanni Winckelmanno, domo Stendelia, praef. monumentis Romae curandis, maxima politoris humanitatis laude florenti, qui adita Vindobona sedem honoris sui rependens manu advenae proditoris hac in urbe peremptus est« etc.

Das über San Giusto liegende *Kastell* (Besuch nur gegen Erlaubnisschein seitens des Platzkommandos) wurde unter Friedrich IV. im Jahre 1680 fertiggestellt. Man genießt von den Wällen eine schöne Aussicht. Das Kastell bietet nichts Interessantes und was die Aussicht anbelangt, so ist sie nicht minder effektiv vom Platze aus, der hart an die Eskarpemauer stößt. Von S. Giusto wähle man den Abstieg durch die *Via della Cattedrale* und die *Via Trionfo*. Rechts, wo sich die *Via Riccardo* öffnet, steht der Rest eines römischen Tores. Dann Abstieg durch die *Via Sta. Maria Maggiore* und *Via Muda vecchia* auf die *Piazza grande*.

### Die Umgebung von Triest.

Die *Bucht von Muggia*. Mit dem Ausfluge nach dem reizenden Gelände von *Muggia* verbinde man einen Besuch des großartigen *Lloyd-Arsenals*, welches, nächst den Etablissements in Pola, das hervorragendste dieser Art im Bereiche der ganzen Adria ist. Das Arsenal befindet sich am Gestade von S. Andrea (Muggia gegenüber) und ist sowohl zu Fuß (schöner Spaziergang!), wie mit elektrischer Bahn zu erreichen. Auf dem Promenadewege (Passeggio di S. Andrea) dahin passiert man den *Staatsbahnhof* S. Andrea und gelangt nach kurzer Zeit zum Etablissement.

**Das Lloyd-Arsenal.** Zur Besichtigung ist ein Erlaubnisschein seitens der Lloyd-Direktion nötig. Man erhält denselben ohne alle Formalitäten von einem der Bureaudiener am Eingange. Der Besuch des Arsensals ist nur an Wochentagen, von Montag bis inklusive Freitag in den Stunden von 9—11 Uhr und von 2—4 Uhr gestattet. Dem Führer 1 Krone.

Der Besucher meldet sich beim Portier im Stiegenhause und erhält hierauf einen Arsenaldiener als Führer zugewiesen. Derselbe pflegt in der Regel seinen Mentordienst sehr leicht zu nehmen und hält keine Ordnung in der Reihenfolge der Werkstätten etc. ein. Man trachte daher, wo möglich an die nachfolgende Ordnung sich zu halten. Nach Passierung des *Stiegenhauses* hat man das *Administrationsgebäude* vor sich. Es ist von vier Gebäuden umgeben, welche den Park zwischen sich haben. Das erste Gebäude rechts ist die *Schlosserei*; das gegen das Ufer hin anstoßende zweite Gebäude die *Bootswerfte* (im ersten Stock der Saal für die Segelmacher). Das erste Gebäude links enthält die Apparate zur *Montierung* der Maschinen; in dem zweiten Gebäude ist die *Tischlerwerkstätte* untergebracht. Hierauf (links) anstoßend an den Montierungsraum die *Mechanische Werkstätte*, die *Maschinenbau-Werkstätte* und die *Gießereien*. Parallel zu diesen langgestreckten Räumen laufen das *Maschinenhaus* und der Raum für die *Mastermacher*; in dritter Parallel-Linie, gegen das Ufer hin (von der Gießerei ab), die *Kesselschmiede*, ein kleiner Raum für *Kupferschmiede* und *Spengler*, die *Schiffsschmiede* und zuletzt der Raum mit dem *Dampfhammer*. Der an dieser Bautengruppe und hart am Meere stehende *Scheerenkran* dient zur Übertragung der Maschinen und anderer bedeutender Lasten vom Festlande an das hart an den Kai anliegende Schiff.

Der zweite Abschnitt des Arsensals umfaßt die *Werften*, das *Slip* und das große *Trockendock*, nebst verschiedenen kleineren Räumlichkeiten. Die *Werfte* schließt an die Gebäude an, in welchen die Schlosserei und die Bootswerfte unter-