

**Pilar Caldera de Castro**  
Museo Nacional de Arte Romano (Mérida, Spain)

*pilar.caldera@mecd.es*

**Nova Barrero Martín**  
Museo Nacional de Arte Romano (Mérida, Spain)<sup>1</sup>

*nova.barrero@mecd.es*

# / Entre pliegues. La vestimenta y otras herramientas para la recreación histórica en *Augusta Emerita.*

## **Resumen:**

Bajo en el concepto de “Recreación Histórica” se desarrollan en la actualidad diferentes concepciones y actividades relacionadas con la puesta en valor de espacios patrimoniales. Desde el Museo Nacional de Arte Romano (Mérida, España) se desarrollan programas colaborativos que apuestan por el modelo narrativo bajo el formato de Living History, que permiten comunicar al público ideas y conceptos, pero también sentimientos y emociones. Uno de los instrumentos más importantes de comunicación es la vestimenta.

## **Palabras clave:**

Recreación Histórica, Living History, Espacio Patrimonial, Indumentaria Romana, Augusta Emerita

## **Abstract:**

Under the concept of “Historical Reenactment” is currently developing different conceptions and related enhancement of heritage sites activities. From the National Museum of Roman Art (Merida, Spain ) there are developing collaborative programs that are committed to the narrative model in the format of Living History, which allow communicate ideas and concepts, but also feelings and emotions to the public. One of the most important means of zcommunication is the dress.

## **Key Words:**

Historical reenactment, Living History, Heritage space, Roman Clothing, Augusta Emerita

## *Una reflexión de inicio*

El término “RECREACIÓN HISTÓRICA” encierra en la actualidad una realidad diversa y compleja. Consideramos por igual como recreación histórica la celebración anual que conmemora una batalla, una fiesta que sigue cánones del pasado, la presentación de un espacio histórico que es dinamizado...cuando no, y esto es más habitual de lo deseable, una serie de productos y/o acciones “ambientados” a la manera de culturas más o menos alejadas en el tiempo, que la más de las veces persigue arropar un objeto mercantil, lo que no es ilícito en sí mismo, pero que induce a error y coloca a estas actividades en un limbo de indefinición. Esta situación, referida a nuestro país, está condicionada por lo relativamente reciente de su existencia, y por una coincidencia en el tiempo con la proliferación de productos de turismo cultural de la que se espera que favorezca el desarrollo, sobre todo económico, de un territorio.

Sin embargo la recreación histórica, esto es, la diversidad de actividades que persigue la puesta en valor de un espacio patrimonial, aportando conocimientos históricos y apoyándose en la cultura material del momento recreado, tiene un origen claro, un desarrollo conocido y una pertenencia indiscutible: es un fenómeno interno de la presentación de los espacios de patrimonio y los museos.

No se dice nada novedoso al afirmar que el concepto, la percepción, las funciones, el uso social del patrimonio – material e inmaterial, mueble e inmueble – han sufrido profundas transformaciones desde las últimas décadas del siglo pasado. Simplifican-

do mucho un proceso que ha sido, y sigue siendo, profundo y rico, hemos aprendido a ser más cercanos, hemos puesto rostro a quienes nos visitan y a preocuparnos por “los otros” –esos que antes nunca tuvieron ni rostro, ni voz–, a denunciar la barbarie, a hacer protagonistas de la historia a los hombres y mujeres todos de una sociedad y a atrevernos a contar la Historia en primera persona<sup>2</sup>. Y es precisamente esa forma de leer la Historia la que ha desarrollado una amplia batería de actividades de diferentes formatos, que han derivado en un modelo de discurso específico y propio de los espacios de presentación del patrimonio<sup>3</sup>.

El modelo narrativo presenta el patrimonio como fruto de la acción humana. La personificación del patrimonio implica comprender el papel mediador ejercido por la cultura material en el proceso de comunicación, de comprensión entre dos momentos culturales distintos, el ser instrumento y vehículo a través del cual circulan los contenidos históricos, se filtran las historias de vida y fluyen los sonidos del tiempo.

Toda cultura tiene sus voces, que nos cuentan en alta voz o a susurros lo que aconteció en el pasado que ellos habitaron. Rescatar sólo algunas, aquellas que supuestamente marcaron en solitario su tiempo, o sacar del anonimato

to a todas y traerlas al presente son dos formas distintas de enfrentarse al pasado y refleja cuál es el tipo de sociedad a que aspiramos<sup>4</sup>. El lenguaje narrativo se pone al servicio de un modelo concreto de transmisión del dato histórico, aquel que lo conduce de manera atractiva y cercana al receptor, que incluye la capacidad de diálogo, de cruces de emociones, de interculturalidad. Que parte del convencimiento de que, como magistralmente expresara Butler Yeats, en cada uno de nosotros yace la memoria de nuestros ancestros y somos infinitos. Por eso las pequeñas y grandes historias de personas que vivieron hace miles de años pueden ser, de hecho deberían serlo siempre, los protagonistas de la historia recreada. Esto explica, por ejemplo, que un simple y humilde cuenco de cerámica presentado en el lugar adecuado y de la forma correcta pueda hacer saltar la chispa, crear el instante mágico en que la historia se hace presente, abarcando todo y sumergiendo a todos en un ambiente de evocación.

## *I. Augusta Emérita y la Recreación Histórica. Veinte años compartiendo siglos*

La recreación del día a día de sociedades extintas, o no tanto, es un formato que se ha demostrado útil a la hora de afrontar la Historia en el sentido más arriba indicado. En la vida cotidiana caben por igual lo público y lo privado, lo civil y lo militar, la religión o la magia... A través de ella puede seguirse las fases en los procesos tecnológicos, la evolución de un rito, los cambios en las costumbres alimenticias o las fluctuaciones de la moda. El pensamiento filosófico, las formas del habla, el aroma sutil de un perfume o la armoniosa caída de los bucles de un peinado. Una combinación tan sabia como necesaria de patrimonio material e inmaterial, mueble e inmueble que precisa exactamente de eso, de una realidad sólida a partir de la cual se puedan ofrecer propuestas de difusión bajo el formato de *living history*, de *ecomuseos*, *open air museums* u otros, pero en los que, como condición indispensable, el patrimonio ha de ser el fundamento y no el pretexto de la actividad<sup>5</sup>. Y en el que se supere las clasificaciones encorsetadas de recreaciones centradas en tal o cual aspecto<sup>6</sup>

Aunque el modelo narrativo sirve en los casos en los que los vestigios patrimoniales son escasos, es especialmente adecuado cuando su buen estado de conservación, su amplitud, variedad y heterogeneidad, tanto en los estilos, funciones y usos (públicos, privados, religiosos, profanos, civiles) como en la cronología, permite ofrecer una lectura tanto diacrónica como sincrónica, extensiva e intensa de la historia sucedida en el solar, jalonada por la huella del tiempo. Este es el caso del conjunto arqueo-

lógico de Augusta Emérita, reconocido como Patrimonio de la Humanidad desde 1993. Las huellas de la espléndida colonia romana están inmersas en un paisaje no degradado y que mantiene, en la mayoría de los casos, una relación efectiva con esos ambientes y entornos. Con ello el diálogo entre bien cultural y paisaje ha mantenido su coherencia, por lo que no sólo hablamos de monumentos, mencionaremos contextos<sup>7</sup>.

En las actividades emeritenses contemplamos la ciudad en su conjunto como escenario de recreación, tomando los recintos arqueológicos como hitos de un recorrido a través de siglos<sup>8</sup>. Partimos hace ya veinte años del recinto conocido como Pórtico del Foro, ubicado en el corazón de la ciudad romana, donde en su

día discurrió toda la vida ciudadana y por donde aún transita ya que es un ejemplo en la perduración de la significación social de los espacios<sup>9</sup> ‘Nundinae’ y ‘Emeritalia’. Escenas de la vida cotidiana de Augusta Emerita’ fueron los primeros pasos donde se han fundamentado las actividades de recreación, donde tratamos temas y transmitimos mensajes que trascienden la historia local o referida a un hecho histórico puntual; comenzaban a adentrarnos en la difusión de aspectos identitarios y de mentalidad del hombre y la mujer romanos durante siglos<sup>10</sup>. (Fig. 1 y 2)

Hoy el proyecto ‘Emerita Lydica’ continúa la idea de proponer un viaje al centro neurálgico de la antigua colonia romana, tematizando los alrededores del impresionante Templo de



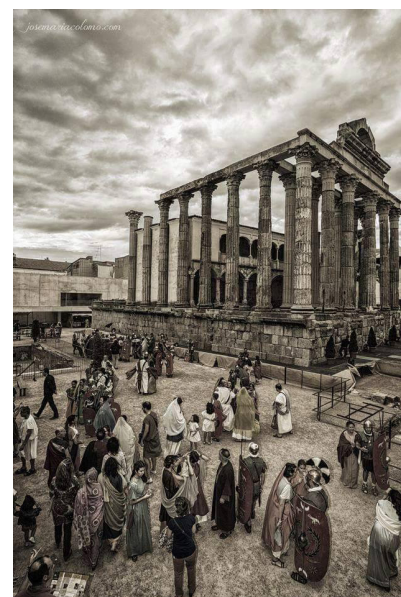
**Fig. 1. Emeritalia. Pórtico del Foro (Mérida). Foto Archivo MNAR.**



**Fig. 2. Emeritalia. Pórtico del Foro (Mérida). Foto Archivo MNAR.**

Diana. Esta tarea se ha visto favorecida por la reciente intervención en el entorno del templo, que ha sido liberado de las vallas de protección que lo aislaban, recuperando la plaza que en su día existió y que permite una mayor imbricación en el tejido urbano actual<sup>11</sup>. (Fig. 3) Desde ahí se avanza hacia otros espacios que, año a año, se van sumando al proyecto. Así el recinto conocido como Casa del Mitreo se ha convertido en el marco desde donde se difunde las costumbres, ritos y creencias relacionadas con la vida familiar. El anfiteatro ha vuelto a su significación primigenia gracias a la celebración de *munera*, juegos gladiatorios que reproducen

con fidelidad los sistemas de combate y las circunstancias vitales que rodeaban a una figura tan popular como fue la del gladiador. El recinto monumental de la Alcazaba, que encierra restos arqueológicos de época romana, viene recibiendo la recreación de la vida militar, tanto de legiones romanas como de guerreros celtíberos, en un ejercicio de contraste entre los distintos sistemas de guerra en el mundo antiguo. La nave central del Museo Nacional de Arte Romano es el escenario de presentaciones que pretenden acercar historias reflejadas en las piezas exhibidas que son entonces tratadas como documentos históricos. El modelo narrativo utiliza la estra-



**Fig. 3. Emerita Lvudica. Templo de Diana (Mérida). Foto José María Colomo.**

tegia conversacional buscando una comunicación efectiva y natural: la de una persona hablando a otra persona. El marco de una conversación facilita la interacción con el público al que se cuentan historias en las que pueden opinar y participar y en las que se utilizan la repetición y otros recursos que, por ejemplo, no estarían en una explicación escrita<sup>12</sup>.

La lengua que soporta las conversaciones es en nuestro caso una fuente en sí misma de contenidos históricos ya que utilizamos palabras latinas que definen ideas o identifican objetos de los que se habla. Textos salidos de la pluma de los grandes

autores clásicos que pronunciados en latín y resonando en espacios originales tienen una gran fuerza y un enorme poder de atracción, son evocadores, sugerentes y motivadores cuando se intercalan a lo largo de un intercambio de frases en las que el público puede intervenir a placer.

La conversación es también el mejor vehículo para acompañar la presentación de la cultura material. En las actividades emeritenses siempre han sido utilizadas las reproducciones fidedignas a la hora de ilustrar los modos de vida romanos, bien devolviéndolos a su función primera y a los espacios originales, bien convirtiéndose en el centro de una actividad. Dos ejemplos de lo que decimos. Desde la primavera de 1993, fecha en la que celebramos nuestro primer *convivium*, la gastronomía romana en general, y los modos de los banquetes en particular, es una forma efectiva de trasladar al público lo que el romano entendía por compartir mesa y mantel, escanciar un vino y ofrecerlo a los comensales en un ejercicio de hospitalidad, o para conocer las supersticiones y creencias que regían sus momentos de socialización y que se reflejaban en el adorno y la disposición de la mesa. Todos y cada uno de estos datos son trasladados al público, que entiende mejor los mensajes mientras utiliza la vajilla de mesa y reproduce él mismo los antiguos ritos.

Pero también la zona de ventas de cerámica, vidrio o pequeños bronce, se convierte en un taller cuando el vendedor, debidamente tematizado, ofrece la información histórica junto con su mercancía. Es de agradecer la fidelidad de algunos artesanos emeritenses que fabrican réplicas muy puristas al hilo de las propuestas de recreación, dotando a la ciudad de un buen número de suvenires, ver-



Fig. 4. Escena de tabernae en Emeritalia (Mérida). Foto Archivo MNAR.

daderos embajadores del patrimonio emeritense. Cultura material que sirve para introducir a los visitantes en la propuesta de recreación, de suerte que no haya un plano de acción y otro de observación, los límites entre ambos desaparecen dando lugar a una acción compartida, en un lugar y un tiempo nuevos, aunque nunca se pierda la noción de estar en un sitio de la historia abarcado por una ciudad actual. (Fig.4)

Hay objetos que sirven como sostén tanto del discurso como de la persona que lo ofrece<sup>13</sup>. La tematización del intérprete es fundamental en el momento de acercamiento con el público, da fuerza y credibilidad en el discurso y facilita el que puedan adoptar actitudes y gestos propios del perfil psicológico que asumen; la vestimenta y el adorno personal son aquí fundamentales. Uno y otro informan de forma directa y casi intuitiva sobre qué puede esperar de la persona que

les habla, a la vez que asumen el juego de formas, volúmenes y color, esta vez sí vívidos, de las representaciones escultóricas que tenemos en el imaginario colectivo. De esta manera, los tejidos, los colores y la disposición de los distintos elementos que conforman la indumentaria romana permiten transmitir la propia idiosincrasia de los roles y la mentalidad de los personajes que les hablan, que comunican con su túnica de lana, su manto de seda o su cuerpo velado mensajes directos que el público asume de manera casi inconsciente.

En este proceso natural, nos hemos ido acercando y resolviendo la recreación de los propios modelos que la colección de imágenes del Museo nos ofrece. Sin duda, es un paso delicado, que hay que hacer desde la base del conocimiento de las piezas arqueológicas en cuanto a su contexto, uso y mensaje primigenio así como su posible realidad material original.

En este sentido, la indumentaria civil que refleja la colección de escultura del Museo es amplia y variada para la transmisión de las formas y las estructuras de las diferentes piezas que componían la vestimenta. Pero no tanto en cuanto a otros aspectos que completaban la imagen inicial, como pudieran ser los colores y los adornos de los tejidos, que no son un aspecto menor, muy al contrario transmitían mensajes importantes, como ahora veremos. Para solucionar este aspecto, nada mejor como recurrir a las fuentes, a los textos clásicos, que permiten ir deshilvanando los elementos claves y así poder convertir en imagen vivida lo que ahora se nos muestra bajo la fría apariencia del mármol blanco.

Lo mismo cabe decir sobre los complementos a la indumentaria, o mejor, al personaje. La cultura material de adorno personal en el Mediterráneo ha ofrecido durante siglos una variedad riquísima en formas, materiales y técnicas, que han permitido conformar un lenguaje común, dentro de sus especificidades, al permanecer durante siglos y hasta nuestros días, casi de manera invariable. De ahí que haya ciertos elementos propios de la orfebrería romana que al emplearlos como aditamento de la conformación del mensaje permitan que éste sea mejor comprendido, a saber, la ausencia o presencia de estos elementos, el uso de materiales con fines profilácticos, como el azabache o el ámbar, otros como demostración de la capacidad adquisitiva, esto es, el empleo de las perlas o los metales nobles, o portar amuletos y talismanes, algunos de los cuales presenta formas parlantes cuya transmisión es directa.

Toda cultura ha de tener sus voces...  
.y también sus sonidos. La música estaba muy presente en distintas face-

tas de la vida en Roma, de ella nos ha llegado muchas noticias de suerte que puede saberse casi todo, excepto la música en sí. Ciertamente que no hay partituras desde donde reconstruir nota a nota una melodía, pero sí sabemos qué instrumentos, en qué momentos, por qué motivos y qué sensaciones producía. Suficiente como para devolver armonía y ritmo a los momentos muy significados, su ausencia daría una visión incompleta, mutilada, si lo que se quiere es intentar la recreación del alma de los que nos precedieron en el uso de la vida.

A veces el hilo que puede unir el pasado y el presente es tan sutil como la estela de un perfume. Tan alejado de la realidad es imaginar una Roma enteramente vestida de un mármol blanco, impoluto, como pensar en calles limpias donde el aire puro sólo arrastra olores agradables procedentes de las zonas ajardinadas que había de tener toda ciudad romana que se preciara. Muy al contrario, las calles y plazas abarrotadas serían una babel de voces y también de olores encontrados. Pero también es cierto que en aquel entonces se usó y abusó del perfume como adorno personal, en las fiestas, como ambientador en el interior de las casas, en los sacrificios públicos o en los ritos privados. Los aromas han sido muy útiles a la hora de evocar sensaciones.

Esta combinación de patrimonio material e inmaterial se sintetiza en la palabra. El discurso de los intérpretes puede ser libre y adaptativo a las preguntas e intereses de los visitantes-usuarios de la recreación, o bien puede ser textos cerrados,

escritos al efecto, que se centran en la explicación de las acciones que se desarrollan en paralelo. En uno y otro caso el papel de las personas que transmiten los mensajes en primera persona es fundamental. En Mérida contamos en la actualidad con varias asociaciones recreacionistas que son indispensables para el desarrollo de nuestras actividades. El perfil medio de sus integrantes suele ser emeritense, entre 18 y 75 años, de formación media – alta y con un alto nivel de motivación. Trabajan durante todo el año en una formación continua y tienen una relación permanente con el Museo Nacional de Arte Romano<sup>14</sup>. Con ellos venimos desarrollando una serie de actividades que recrean las principales fechas en el calendario litúrgico y los ritos y costumbres familiares. Todos se apoyan en textos originales y son conducidos por un narrador que aporta los datos históricos necesarios para su interpretación. Estos son algunos de ellos en detalles.

## *II. En la casa del Mitreo*

La casa del Mitreo es uno de los ejemplos más destacados de arquitectura doméstica dentro de la arqueología emeritense. Fue en su día una vivienda suburbana y aún hoy está en la periferia de la ciudad actual. Por sus características es idónea para servir de escenario a recreaciones que evoquen escenas propias del ámbito familiar. La cubierta y pasarela con que se adapta a la visita hacen posible un aforo numeroso, permitiendo además que el público tenga en todo momento una visión de conjunto que favorece la comprensión de las distintas acciones que se presentan.

## a. *Funus, la lectura conjunta de dos recintos arqueológicos.*

Funus, recreación de un funeral romano, persigue establecer una lectura conjunta de dos recintos arqueológicos: el ya mencionado de la Casa del Mitreo y el vecino de “Los Columbarios” que da nombre a un área funeraria con distintas tipologías de enterramiento. Entre ellas destacan los *busta*, edificios funerarios a cielo abierto con capacidad para varios difuntos.

Las creencias en torno a la muerte en la antigua Roma conllevaban una serie de ritos muy prolijos, destinados a acompañar el clima del difunto desde la vida terrena al más allá. Comenzaban ya en el momento de la agonía cuando se depositaba al moribundo en contacto con la tierra, que le acogió en el momento de su nacimiento y a la que vuelve tras su último suspiro. Sigue el beso de su heredero y la *conclamatio*, invocación de su nombre que impide que el espíritu que acaba de abandonar el cuerpo vague en las sombras y sea atacado por sus funestos. Continúa la preparación del cadáver que ha de ser lavado y ungido con unas sustancias que marca la tradición. Sigue luego la exposición del cuerpo, colocado ya en el atrio de la casa y con los pies orientados hacia la salida, donde parientes y amigos pueden despedirse. La *traslatio* es una procesión en la que participan, además de familia y allegados, las *praeficae* (plañideras), danzarines, músicos...según las posibilidades económicas del finado; toda familia romana intentaba desplegar todo su poder en este momento de máxima representación social. El cortejo llega hasta el pie de la sepultura, donde se completan los ritos, como colocar la moneda con la que ha de pagar su viaje al otro mundo, antes

de entregar el cuerpo a las llamas. Los elementos que se incorporan a la mera escenificación de las acciones tienen un carácter museográfico. Están referidos sobre todo a la iluminación que pone en valor los distintos ámbitos de la casa y los enterramientos; el fuego tiene especial protagonismo.

Por lo que se refiere a los instrumentos de recreación, son objetos de uso cotidiano que ahora adquieren un nuevo valor simbólico: la moneda del pago a Caronte, el pebetero con incienso que arde a los pies del difunto y que delimita el lugar donde ha activado la muerte, las flores que expresan la fugacidad de la vida o la caña hueca que un esclavo fiel hace rociar como medio para alejar los malos espíritus.

La vestimenta plasma una mezcla de austeridad y riqueza. Tenemos importantes fuentes iconográficas, como el relieve del sarcófago de Aminternum que representa el total del cortejo fúnebre para un *dominus* de

importancia. A partir de estas fuentes, así como de las textuales se ha creado la vestimenta de los distintos personajes esenciales en un *funus* romano.

Los hombres portan la toga, que los identifica como ciudadanos poderosos. Las mujeres van cubiertas con el *ricinium*, el manto de luto con el que cubren su cabeza. Los colores son sobrios, con predominio del negro, aunque no es el único, moviéndonos en una cierta indefinición entre el blanco y el negro como color de luto. Fundamentalmente las fuentes citan *lugubria* (vestidos de luto). De cualquier forma presentan ricos tejidos de lana y de lino y se hace notar la ausencia total de joyas para las mujeres, como era perceptivo. Así lo recoge Paulus en *Sent.I* 21.14: *Qui luget, abstinere debet a conviviis ornamentis purpura et alba veste* (Cualquier persona que está de luto deben abstenerse de banquetes, así como del uso de joyas y vestidos de púrpura y blanco). (Fig.5)



Fig. 5. Plañideras del funus. Emerita Lvdica 2015. Foto A. Morales.

El patrimonio inmaterial se hace presente con el canto de la *naenia*, el sonido desgarrado de la muerte que lanzan las plañideras, las *praeficae*, que tienen especial protagonismo. La imagen que se observa en los relieves se convierte en importantes mujeres, de túnica y manto muy voluminoso y estructurado, que permiten una clara identificación de su presencia, pues para eso eran contratadas. Con la música de los instrumentos de viento que acompañan las evoluciones de los danzarines y con el sonido contundente, definitivo de la proclamación final en latín: *His situs est, sit tibi terra levis* (Yaces aquí, que la tierra te sea ligera).

## ***b. Ivstae Nuptae, la arquitectura doméstica como escenario de un rito de paso.***

De nuevo la Casa del Mitreo despliega todo su potencial arqueológico para acoger la recreación de un matrimonio, celebración principal para una familia romana. La acción se sitúa en un viernes durante la celebración de las *Cerialia*, momento propicio para realizar una unión. Los ritos comienzan la noche anterior al enlace cuando la futura desposada ofrece los juguetes símbolos de su infancia a Juno, protectora del hogar y la unión legítimos.

La acción que muestra la preparación de la novia recibe especial atención al ser el núcleo central del ritual. Será vestida frente al público

con una túnica recta de lino blanco. La *tunica recta* se ciñe con el nudo hercúleo, forma de atar el *cingulum*, de antiquísima tradición mediterránea<sup>15</sup>. Esta forma de cerrar el cinturón recibía su nombre del héroe hijo de Alcmena, Hércules, y poseía la cualidad de su fortaleza, por ser un nudo robusto y difícil de deshacer. Pero también se relacionaba con la fertilidad, por la capacidad procreadora del mismo héroe. De ambas condiciones se formalizaría la tradición de su presencia en la vestimenta de la novia, que debía llevarlo en la cintura, para ser deshecho por el esposo en la noche de bodas (Plinio, *Historia Natural*, XXVIII, 9, 42). El cabello se peina en seis rodetes, *sex crines*, un tipo de peinado que parece proceder de las propias Vestales –sacerdotisas vírgenes– y por tanto su empleo en el ritual del matrimonio ejemplificaba la virginidad de

la esposa. A la mañana siguiente se completará su atuendo con un velo anaranjado –*flammeum*– que cubre su rostro, con sandalias también anaranjadas y remata su aderezo con una corona de verbena. (Fig.6)

Se hace especial hincapié en la presentación de los objetos que marcan las fases del rito: *tabulae nuptiales* que recogen las capitulaciones matrimoniales, las nueces que se derraman sobre la cabeza de la novia, el ungüentario contenedor del aceite con que se rociaba las jambas de la puerta de acceso al nuevo hogar, la figura de *Mutunus Tutunus* o el lecho nupcial que será adornado con jacinto y mejorana.

Cánticos, danzas, dulces versos en los epitalamios y procacidades en los *nupta verba* resuenan en latín. *Talassio! Talassio!*



**Fig. 6. Indumentaria recreada para Ivstae Nuptae. Emerita Fashion Week I. 2011**



### *c. Matronalia, una historia de soldados y matronas.*

Una vez más es la Casa del Mitreo el escenario que acoge la recreación de una festividad importante en el calendario romano y muy gráfica a la hora de expresar creencias y costumbres acerca de la relación del hombre con la naturaleza, de la consideración de la mujer en la época o del poder y la significación de las danzas guerreras.

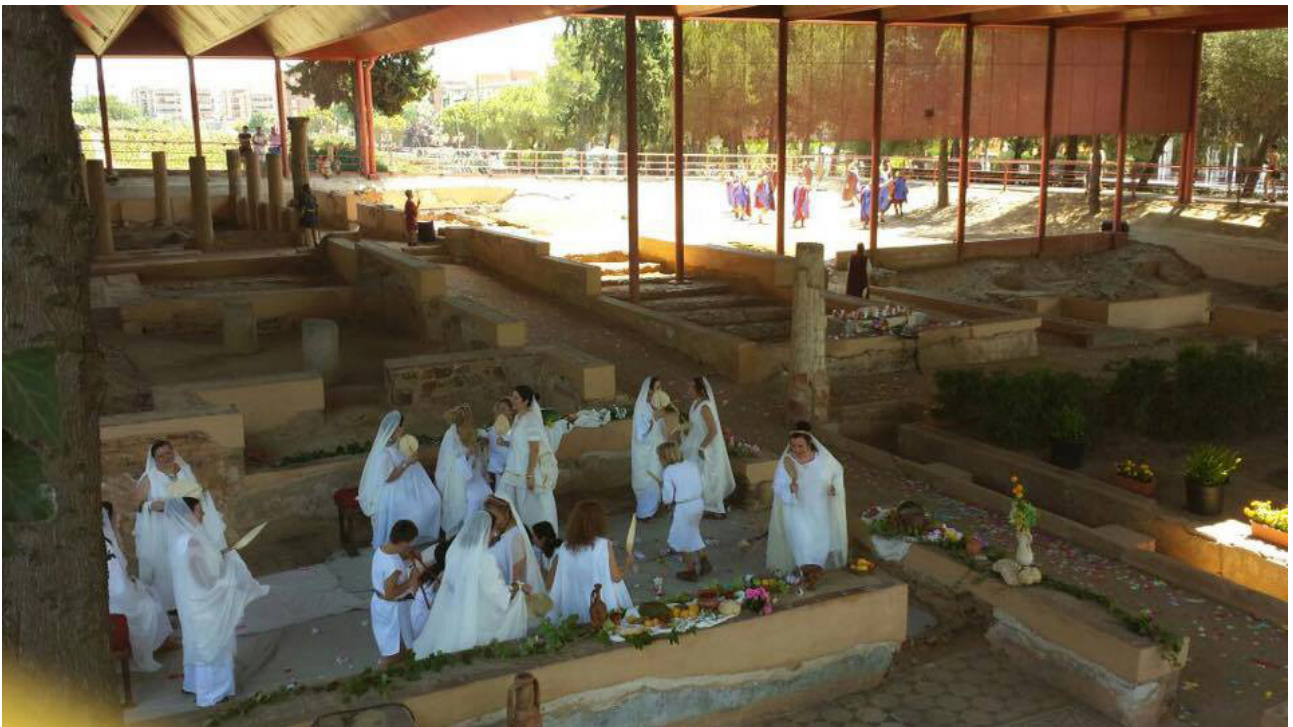
Es 1 de marzo, día de año nuevo en el viejo calendario lunar; la primavera está cercana y es tiempo de invocar a Marte, dios de la guerra y de venerar a Juno, madre de los dioses, en sus fiestas de Matronalia. Una celebración que alababa a las mujeres en su papel de esposas y madres. Momento para la intimidad femenina, en el que se invocaba a Juno bajo la advoca-

ción de Lucina, protectora de los partos y a través del que se presentan las principales creencias y supersticiones existentes en torno al embarazo y el alumbramiento. Pero fue también un 1 de marzo cuando el rey Numa recibió un escudo como regalo de los dioses, él lo escondió entre otros once idénticos que hizo fabricar al efecto y entregó su custodia a unos sacerdotes-soldados llamados Salios, que significan los danzantes. En Roma recorrían las calles con sus danzas, que nosotros reproducimos mientras invocamos al dios de la guerra a través de los fragmentos del *Carmen Saliare* que ha llegado hasta nosotros.

Se intercalan, por tanto, escenas de interior en torno a un banquete lujoso

en las vestimentas, en los manjares, en la música, con las escenas en que los soldados rememoran las antiguas batallas mediante las evoluciones de su danza que recuerdan los movimientos de un combate. (Fig.7)

Todo es simbólico en la presentación, el color blanco que predomina en la vestimenta femenina, contrastando con el púrpura ritual de la capa de los soldados. Las joyas, profusas para la ocasión y que son lucidas por igual por amas y esclavas, significando la inversión de roles que se daba en estas fiestas. Pero sobre todo, es la palabra hecha invocación, reconocimiento o ruego. Y el canto que trasmite el sentimiento de una madre más allá de los siglos.



**Fig. 7. Matronalia. Casa del Mitreo. Emerita Lvdica 2015. Foto A. Morales.**

### III. *En el Museo Nacional de Arte Romano*

Las actividades del Museo Nacional de Arte Romano relacionadas con el modelo narrativo, con la recreación y la evocación de la historia tienen ya decenios de antigüedad. (Fig.8) En todas ellas se persiguió presentar el

espacio de un museo como lugar de recuerdos que pueden hacerse presente en el instante mismo en que se presta voz a los objetos. Puede con todo seguirse una evolución que está referida tanto a los formatos como a

los agentes que las desarrollan<sup>16</sup>. En los últimos años hemos venido desarrollando una línea de trabajo que une el museo con las presentaciones en los espacios arqueológicos de la ciudad; detengámonos en algunas.

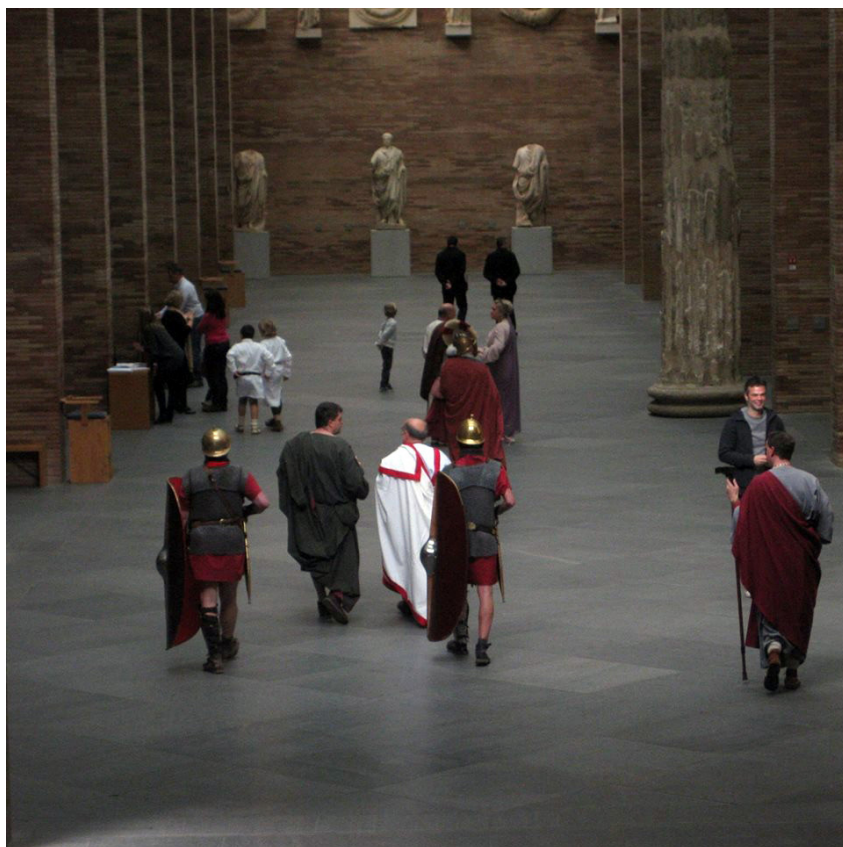
#### *a. Livia se Confiesa y Senado de Mujeres, la recreación histórica en el marco de la conmemoración.*

‘Livia se Confiesa’ y ‘Senado de mujeres’ son ejemplos de cómo una actividad de recreación puede estar inserta en los eventos de una conmemora-

ción, sin que por ello haya por fuerza que reproducir ningún hecho histórico concreto. Estas dos actividades se acercan a las costumbres y mentalidad

vigentes en los últimos años del reinado de Octavio Augusto para acercarnos la personalidad de este hombre singular que organizó un imperio. En el año 2014 el Museo Nacional de Arte Romano programó toda una serie de actividades –exposiciones, Ciclos de conferencias, Congresos– para conmemorar 2.000 de su fallecimiento. En este programa de actividades se incluían éstas citadas.

Ambas guardan semejanzas: están protagonizadas por mujeres. Livia Drusila, posiblemente la mujer más poderosa del Imperio Romano en toda su historia, nieta de senadores, madre y abuela de emperadores, es, ante todo, conocida por compartir la vida con Augusto. Temida por muchos, elogiada por otros, con fama de intrigante y manipuladora, esta mujer también fue esposa y madre, se supo hermosa y saboreó el acíbar de los celos, ejerció poder y lo que es perderlo, fue honrada y también abandonada. Una existencia intensa, llena de contraste, como la de tantas otras mujeres a lo largo de los siglos. Y es en esa clave de complicidad, esa que hace posible que dos mujeres puedan entenderse por encima de los tiempos a que pertenezcan, la que impulsa a compartir reflexiones y recuerdos a una Livia que repasa su



**Fig. 8. Actividades de evocación histórica desarrolladas en el Museo Nacional de Arte Romano. 2015. Foto Archivo MNAR.**

vida mientras pasea por las piezas de la exposición 'Augusto y su tiempo'. Los datos históricos que aparecen en este guion, obedecen a las más recientes interpretaciones fruto de diversos trabajos en la línea de investigación que revisa el papel de las mujeres en la historia de los hombres.

Otro tanto ocurre con las doce mujeres que se sientan en apacible charla en un atardecer emeritense como invitadas en el peristilo de una dama sobresaliente de la Emerita de inicios del s. I. d. C. Comienza la primavera y los noticias que llegan de Roma no son alentadoras, Augusto está enfermo, de hecho, morirá meses después.

Lo que da pie al inicio de una conversación sobre el emperador y sus mujeres: Attia, la madre que recibió la visita de un dios, Octavia, hermana y perfecta matrona, Livia y el matrimonio que trajo el escándalo, Julia, una hija querida y luego sacrificada víctima de una política cicatera, Cleopatra, la mujer que fue más seductora por su espíritu cultivado y su preparación como gobernante que por la mítica belleza que la historia le ha adjudicado y que fue, sobre todo, su enemiga.

Reflexiones en clave femenina, en boca de unas mujeres que se sabían "dueñas del mundo", que muestran su poder encubierto tras el papel de esposas y madres de familia y que se presentan ante todos engalanadas como les es propio. Túnicas de muselina, velos de seda, sandalias de palma, anillos, collares, pulseras de piedras preciosas y semipreciosas en las que siempre estarán presentes el azabache, el ámbar o el ágata de bandas, porque además de adornarse hay que protegerse de las acechanzas de la oscuridad y del mal de ojo; el miedo a perder de los que tanto tienen.

## ***b. Zenobia, apenas un espejismo. La recreación en museos como denuncia.***

Como bien apunta D. Fleming<sup>17</sup> los museos ya no tiene posibilidad de esconderse, de sentirse neutrales amparándose en unos mensajes que supuestamente sólo abordan un pasado remoto. Todos los museos tienen discursos que colocan el pasado en las miradas del presente, que recuerdan lo que hemos sido antes y también lo que somos y los que podemos llegar a ser. Las colecciones de arqueología generan discursos de sorprendente actualidad, que implican reivindicación y denuncia.

Septimia Zenobia fue la esposa de Odenato, cónsul de Roma en Palmira, en unos tiempos en que corrían aires adversos para el Imperio, que se desangraba en disputas internas y había de hacer frente a importantes peligros en el exterior. Se había perdido el control en el Oriente, que sólo Odenato, aliado y ejecutor de la política romana, logró volver a restaurar merced a su superioridad militar. Tras la muerte de Odenato, víctima de un complot, Septimia Zenobia, asume la regencia en nombre de su hijo Vabalato, entonces menor de edad. Consiguió grandes triunfos ya al margen de Roma. Aureliano, emperador salido de entre las filas de las legiones, apenas entronizado volverá sus ojos hacia Oriente y se enfrentará a Zenobia, haciéndola prisionera.

La sala central del MNAR proyecta imágenes de gran formato que reproducen las ruinas de Palmira, recurso que logra el efecto de unir las piedras de uno y otro lugar. Entre ellas surgen tres Zenobias, la joven y guerrera, que viste como una nabatea, la madura, en cuyo atuendo ya

se vislumbra la inevitable influencia romana y la imagen que de esta mujer ha quedado en la historia y que aparece vestida a la manera de unos de los cuadros que han ayudado a fijar el prototipo. Mientras las mujeres de Palmira cantan las bellezas perdidas de su ciudad. (Fig.9 y 10)

Las palabras de Zenobia nos revelan su vida hasta donde la Historia Augus-



**Fig. 9. Modelo creado para Zenobia (Emerita Lvdica 2015)**

ta la hace creíble. El resto queda flotando entre las brumas del tiempo. La historia de una mujer fuerte que marcó y fue marcada por Roma y de Palmira la ciudad que amó y junto a

la que entró en la leyenda, que ahora lanza de nuevo su voz para no desaparecer de nuevo y esta vez para siempre, por mor de la violencia irracional.

## *IV. En el templo de Diana*



**Fig. 10.** *Queen Zenobia's Last Look Upon Palmyra* de **Herbert Gustave Schmalz** (Art Gallery of South Australia, Adelaide).

Y volvemos por fin al inicio, al corazón mismo de la ciudad y de la recreación. Allí en los últimos seis años hemos venido programando una actividad que tiene a la indumentaria como motivo y base de la recreación, en un ejercicio a caballo entre la reflexión antropológica y arqueológica y que, además, está presentada a modo de espectáculo. 'Pasarela Romana. Emerita Fashion Week-end', presenta cada año un desfile de modas, de la moda de hace milenios y a través de ella descubrimos la psicología de los personajes que la portan. (Fig.11 y 12)

El templo de Diana lució sus mejores galas para recibir a Augusto y su familia, que no dejaron ver todo el glamour de la domus imperial. Pero también de las mujeres de la Dacia, más toscas y guerreras, soldados con toda su impedimenta, la fastuosidad de los atuendos de unos dioses que concedieron confundir su plano con el de los mortales durante un instante... Y un largo etcétera de personajes que tiene y tendrán una continuidad en el futuro y que demuestran, como ya dijera el poeta, que en cada uno de nosotros yace la memoria de nuestros ancestros y que somos infinitos. Palabras más que válidas para concluir este repaso por una Mérida-Emerita que sirve de modelo ejemplar de la continuidad y vigencia de la Roma eterna, también en el presente.

## **Bibliografía**

AGNEW, V. (2004):  
 “Introduction: What is the Reenactment?“, *Criticism*,  
 nº 46, vol. 3, pp. 327-339.

ANDERSON, J. –Ed.- (1991):  
*A Living History Reader. Volumen one: Museums. Nas-*  
*hville. American Association for State on Local History.*

ASENSIO, M. y POL, E. (e.p.):  
 “A perspective on the Evolution of Discourse Models in  
 Museums and Heritage Presentation Spaces”, en M.  
 CARRETERO, M. GREVER y S. BERGER (Eds.)  
*Handbook of Research in Historical Culture and Edu-*  
*cation. Hampshire.*

D’AMBRA, E. (2007):  
*Roman women. Cambridge: Cambridge University*  
*Press.*

D’AMBROSIO, A. (2001):  
*La bellezza femminile a Pompei: cosmesi ed ornamenti.*  
*Roma: L’Erma di Bretschneider.*

CALDERA, P. (2014):  
 “30 años no es nada. Evocaciones, Reflexiones y Re-  
 cuerdos desde el Museo Nacional de Arte Romano”, en  
*Actas de las 18 Jornadas de DEAC. Museo del Prado,*  
 pp. 54-64.

CALDERA, P. (2016):  
 “Emeritalia. La musealización del foro municipal de  
 Augusta Emerita a través de la recreación histórica. Una  
 propuesta de difusión patrimonial”, *Jornadas Andalu-*  
*zas de Difusión III, IV, y V,* pp. 81-96.

CALDERA DE CASTRO, P. (2017):  
 “Narrar en el Museo Nacional de Arte Romano”, en  
 N. BARRERO y A. VELÁZQUEZ (eds.) *XXX Años*  
*del Museo Nacional de Arte Romano (1986-2016).*  
*Homenaje a José María Álvarez Martínez. Mérida.*



**Fig. 11. Matrona. Pasarela romana Emerita Fashion Week I. 2011**



**Fig. 12. V Emerita Fashion Week . Emerita Lvdica 2015.**

Fundación de Estudios Romanos, pp. 276-283.

CORTADILLA, J. (2011):

“Los grupos de recreación histórica (historical reenactment), en J. VIDAL PALOMINO y I. B. ANTE-LA BERNÁRDEZ (Coord.) *La guerra en la Antigüedad desde el presente*, Zaragoza, Libros Pórticos, pp. 91-139.

CROOM, A. T. (2002):

*Roman clothing and fashion. Gloucestershire: Tempus.*

FLEMING, D. (2015):

“Sentido de la justicia. Los museos como defensores de los derechos humanos”, *ICOM News*, 68, n°1, pp. 8-9.

HIGASHI, J. (2015):

“Un ojo puesto en el retrovisor. Museos en memoria de las víctimas de crímenes públicos contra la humanidad”, *ICOM News*, n° 68, vol.1, pp. 12 – 13.

KELLY, J. (1984):

*Women. History and Theory. University of Chicago.*

LYNN SEBESTA, J. & BONFANTE, L. – EDS. - (2001):

*The world of roman costume. Wisconsin: The University of Wisconsin Press.*

NOGALES BASARRATE, T. (2017):

“Moda romana: símbolo de estatus y actividad vital en una sociedad multicultural”, *Vinculos de Historia. Dossier Monográfico: Moda, símbolo y adorno personal en la historia. De los neandertales a los hipsters*, 6, pp. 40-70.

PÉREZ LÓPEZ, I. y LÓPEZ DE LA ORDEN, M. D. (1985):

“A propósito de un nudo hercúleo encontrado en Cádiz”, *Anales de la Universidad de Cádiz*, N° 2, pp. 83-98.

SANTACANA, J. y COMA, L. (2010):

*Ciudad educadora y patrimonio. Gijón, Trea.*

## Referencias

1. Este trabajo se incluye dentro del Proyecto I+D del Ministerio de Economía y Competitividad. “Augusta Emerita y los Inicios de la Provincia Romana de Lusitania en Época de Augusto” (2015-2017, HAR2014-52958-P), liderado por la Fundación de Estudios Romanos y el Museo Nacional de Arte Romano.

2. CALDERA DE CASTRO, 2016: 54-64.

3. ASENSIO y POL (e.p.). Ofrece una magnífica síntesis y dibuja una clara evaluación entre los modelos descriptivo, explicativo, narrativo y participativo.

4. HIGASHI, 2015: 12-13. Reflexiona hasta qué punto es expresivo mirar hacia el pasado para construir un futuro.

5. Una reflexión válida sobre los conceptos de reenactment y living history, entre otros puede consultarse en Agnew, 2004: 327-339. Igualmente, sigue siendo muy útil la consulta de Anderson: 1991.

6. Si bien es cierto que en muchos lugares proliferan más un tipo sobre los restantes. En España hay muchos ejemplos centrados en el mundo militar aunque no están ausentes recreaciones del mundo civil. Un buen catálogo de ellas con comentarios pertinentes puede verse en Cortadilla, 2011, 91-139.

7. Hablamos en suma de un patrimonio arqueológico inmerso en un paisaje cultural, entendiéndolo por ello la definición que ofrece la Carta de Siena: “el país o países en el que vivimos y que nos rodea junto con la síntesis de naturaleza e historia [...] las imágenes y las representaciones que identifican y definen el propio paisaje”.

8. Es observable en el desarrollo de la Noche en Blanco, actividad incluida dentro del proyecto Emerita Lúdica, pero conservando su individualidad. Durante esa noche se suceden propuestas de uso y disfrute cultural a través de actividades no sólo de recreación histórica. El patrimonio es aquí el escenario que realza y da calidad a la

propuesta.

9. Una completa descripción sobre las elecciones del lugar y las características de la adecuación del espacio puede verse en Caldera, 2002: 81-96.

10. CALDERA DE CASTRO, 2016: 54-64. Se ofrece aquí una visión de la evolución de la recreación en la historia de la difusión patrimonial de la ciudad a partir de ejemplos como Emeritalia, que fueron exitosos en su momento, con datos tan evidentes como el de superar en 50.000 el número de visitantes en la edición de 1999.

11. En la idea de un patrimonio incluida en la vida ciudadana Santacana y Coma, 2010.

12. ASENSIO y POL (e.p.).

13. El personal de apoyo en cada uno de los modelos de presentación tiene una denominación específica que hace referencia a los modos de administración del mensaje. Así se habla de guía en el modelo descriptivo, de monitor en el explicativo, de mediador en el participativo. En el modelo narrativo se denominan intérpretes.

14. Al menos tres de estas asociaciones colaboran de forma continuada con nosotros, llevando a la práctica las actividades y desarrollando los textos que diseñamos y escribimos para tal fin. Cada una centra sus intereses en una parcela de la vida en la Antigüedad de forma que son complementarias para presentar la Emerita de hace 2000 años. La Asociación Ara Concordia. Recreacionistas de la Mérida Romana recrea la vida civil y su Legio X Gemina trabaja sobre el mundo militar. Y Luporum Celtiberia e Leukomis estudia el mundo celtibero y los sistemas de combate del mundo antiguo.

15. PÉREZ LÓPEZ y LÓPEZ DE LA ORDEN, 1985: 83-98.

16. *Ibidem.*

17. CALDERA DE CASTRO, 2016: 54-64.