

# HER & MUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

NÚMERO 20 · AÑO 2019 · EDICIONES TREA · ISSN 2462-6457

TREA



## Recreación histórica, pasado y patrimonio

### MONOGRAFÍAS

**DARÍO ESPAÑOL SOLANA:** Historia para todos: recreación histórica, didáctica y democratización del conocimiento

♦ **PAULA JARDÓN GINER | CLARA ISABEL PÉREZ HERRERO:** La reconstrucción dramatizada en espacios arqueológicos: interacciones en yacimientos valencianos

♦ **MARÍA DEL MAR FELICES DE LA FUENTE | JULIA HERNÁNDEZ SALMERÓN:** La recreación histórica como recurso didáctico: usos y propuestas para el aula

♦ **RUBÉN SÁEZ ABAD:** Arqueología experimental de la poliorcética antigua y medieval. El uso de las máquinas de asedio como recurso expositivo e investigador

♦ **YEYO BALBÁS:** Recreación histórica del alto Medievo: esclareciendo una época oscura

♦ **JESÚS GERARDO FRANCO CALVO | ANTONIO HERNÁNDEZ PARDOS | JESÚS JAVIER JAMBRINA**

**CAMPOS:** Una forma didáctica de acercarnos al patrimonio: la recreación histórica «Peracense siglo XIII»

♦ **GLÓRIA SOLÉ:** A «história ao vivo»: recriação histórica de uma feira medieval no castelo de Lindoso em Portugal

♦ **ANTONIO ROJAS RABANEDA:** La recreación histórica en Cataluña como recurso de la socialización del conocimiento

### ARTÍCULOS DE TEMÁTICA LIBRE

**JORDI CAMPILLO QUINTANA:** Mapa de l'espoli del patrimoni historicoartístic a Catalunya (1983-2015): aproximació quantitativa i qualitativa

♦ **AMAIA ARRIAGA:** De la educación a la mediación. Tensiones en torno a la situación de las educadoras y al trabajo con los públicos en museos y centros de arte

♦ **IVÁN DE LA TORRE AMERIGHI:** Museografías imposibles. De la exposición de videoarte como problemática a la transformación del museo en plataforma de contenidos audiovisuales como solución

♦ **ROLANDO DONDARINI | BEATRICE BORGHI | FILIPPO GALLETI:** Il «Passamano per San Luca» a Bologna (Italia) tra rievocazione storica e didattica

♦ **SANTOS M. MATEOS RUSILLO:** ¡Toc, toc, toc! El cómic llama a la puerta de los museos de arte

♦ **FÁTIMA MARCOS FERNÁNDEZ | SONIA MARTÍNEZ BUENO | FRANCISCO ORTEGA:** Patrimonio paleontológico y marca territorio: Cuenca y sus dinosaurios

♦ **MISCELÁNEA**



Universitat de Lleida  
Departament de Didàctiques  
Específiques



# HER&MIUS

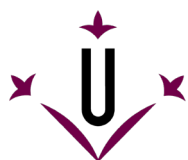
HERITAGE & MUSEOGRAPHY

20



NÚMERO 20, AÑO 2019

## Recreación histórica, pasado y patrimonio



Universitat de Lleida  
Departament de Didàctiques  
Específiques

■ TREA ■

# HER&MUS

HERITAGE & MUSEOGRAPHY

## Dirección

**Joan Santacana Mestre** Universitat de Barcelona  
**Nayra Llonch Molina** Universitat de Lleida

## Secretaria científica

**Verónica Parisi Moreno** Universitat de Lleida

## Coordinación del número

**Darío Español Solana** Universidad de Zaragoza

## Consejo de redacción

**Beatrice Borghi** Università di Bologna  
**Roser Calaf Masachs** Universidad de Oviedo  
**Laia Coma Quintana** Universitat de Barcelona  
**José María Cuenca López** Universidad de Huelva  
**Antonio Espinosa Ruiz** Vila Museu. Museo de La Vila Joyosa  
**Olaia Fontal Merillas** Universidad de Valladolid  
**Carolina Martín Piñol** Universitat de Barcelona  
**Joaquim Prats Cuevas** Universitat de Barcelona  
**Pilar Rivero García** Universidad de Zaragoza  
**Gonzalo Ruiz Zapatero** Universidad Complutense de Madrid

## Consejo asesor

**Leonor Adán Alfaro** Dirección Museológica de la Universidad Austral (Chile)  
**Silvia Alderoqui** Museo de las Escuelas de Buenos Aires (Argentina)  
**Konstantinos Arvanitis** University of Manchester (Reino Unido)  
**Mikel Asensio Brouard** Universidad Autónoma de Madrid  
**Darko Babic** Universidad de Zagreb (Croacia)  
**José María Bello Diéguez** Museo Arqueológico e Histórico da Coruña  
**John Carman** Birmingham University (Reino Unido)  
**Glòria Jové Monclús** Universitat de Lleida  
**Javier Martí Oltra** Museo de Historia de Valencia  
**Clara Masriera Esquerra** Universitat Autònoma de Barcelona  
**Ivo Mattozzi** Libera Università di Bolzano (Italia)  
**Maria Glória Parra Santos Solé** Universidade do Minho (Portugal)  
**Rene Sivan** The Tower of David Museum of the History of Jerusalem (Israel)  
**Pepe Serra** Museu Nacional d'Art de Catalunya (MNAC)  
**Jorge A. Soler Díaz** Marq-Museo Arqueológico de Alicante  
**Sebastián Molina Puche** Universidad de Murcia

Envío de originales <http://raco.cat/index.php/Hermus/index>

Dirección editorial **Álvaro Díaz Huici**  
Compaginación **Alberto Gombáu [Proyecto Gráfico]**

ISSN 2462-6457

### Presentación

- 4-5 Recreación histórica, pasado y patrimonio  
*Historical reenactment, past and heritage*  
DARÍO ESPAÑOL SOLANA

### Monografías

- 7-23 Historia para todos: recreación histórica, didáctica y democratización del conocimiento  
*History for everyone: historical reenactment, didactic and democratization of knowledge*  
DARÍO ESPAÑOL SOLANA
- 24-38 La reconstrucción dramatizada en espacios arqueológicos: interacciones en yacimientos valencianos  
*Historical reenactment in archaeological places: interactions in valencian sites*  
PAULA JARDÓN GINER | CLARA ISABEL PÉREZ HERRERO
- 39-53 La recreación histórica como recurso didáctico: usos y propuestas para el aula  
*Historical Recreation as a Didactic Resource: Uses and Proposals for the classroom*  
MARÍA DEL MAR FELICES DE LA FUENTE | JULIA HERNÁNDEZ SALMERÓN
- 54-69 Arqueología experimental de la poliorcética antigua y medieval. El uso de las máquinas de asedio como recurso expositivo e investigador  
*Experimental Archaeology of Ancient and Medieval Poliorcetic. Use of Siege Machines as an Exhibit and Research Resource*  
RUBÉN SÁEZ ABAD
- 70-84 Recreación histórica del alto Medioevo: esclareciendo una época oscura  
*Historical re-enactment of the high Middle Ages: enlightening a dark age*  
YEYO BALBÁS
- 85-101 Una forma didáctica de acercarnos al patrimonio: la recreación histórica «Peracense siglo XIII»  
*A didactic way of approaching heritage: the Historical Reenactment «Peracense 13th century»*  
JESÚS GERARDO FRANCO CALVO | ANTONIO HERNÁNDEZ PARDOS | JESÚS JAVIER JAMBRINA CAMPOS
- 102-122 A «história ao vivo»: recreação histórica de uma feira medieval no castelo de Lindoso em Portugal  
*The «Living History»: Historical Recreation of a Medieval Fair in the Lindoso Castle in Portugal*  
GLÓRIA SOLÉ

- 123-147 La recreación histórica en Cataluña como recurso de la socialización del conocimiento  
*Re-enactment in Catalonia as a resource for the socialization of knowledge*  
ANTONIO ROJAS RABANEDA
- 148-165 Il «Passamano per San Luca» a Bologna (Italia) tra rievocazione storica e didattica  
*The «Passamano per San Luca» in Bologna (Italy) between historical re-enactment and didactics*  
ROLANDO DONDARINI | BEATRICE BORGHINI | FILIPPO GALLETTI

### Artículos de temática libre

- 167-188 Mapa de l'espoli del patrimoni históricoartístic a Catalunya (1983-2015): aproximació quantitativa i qualitativa  
*Catalonia's historical-artistic heritage's map of the plundering (between 1983-2015). Quantitative and qualitative approach*  
JORDI CAMPILLO QUINTANA
- 189-206 De la educación a la mediación. Tensiones en torno a la situación de las educadoras y al trabajo con los públicos en museos y centros de arte  
*From education to mediation. Tensions over the status of educators and audience participation in museums and art centres*  
AMAIA ARRIAGA
- 207-220 Museografías imposibles. De la exposición de videoarte como problemática a la transformación del museo en plataforma de contenidos audiovisuales como solución  
*Impossible Museographies. From the video-art exhibition as a problem to the transformation of the museum into audiovisual content platform as a solution*  
IVÁN DE LA TORRE AMERIGHI
- 221-253 ¡Toc, toc, toc! El cómic llama a la puerta de los museos de arte  
*Knock! Knock! The comic calls at the door of the art museum*  
SANTOS M. MATEOS RUSILLO
- 254-268 Patrimonio paleontológico y marca territorio: Cuenca y sus dinosaurios  
*Palaeontological Heritage and Brand Territory: Cuenca and its dinosaurs*  
FÁTIMA MARCOS FERNÁNDEZ | SONIA MARTÍNEZ BUENO | FRANCISCO ORTEGA

### Miscelánea

- 270-273 Jordi Arcos-Pumarola: El patrimoni literari com a recurs turístic i educatiu: anàlisi de les destinacions literàries. Tesis doctoral, Universitat de Lleida, 2019  
NÚRIA GUITART CASALDERREY

## MONOGRAFÍAS

**Recreación histórica del alto Medievo:  
esclareciendo una época oscura**

Historical re-enactment of the high Middle  
Ages: enlightening a dark age

**YEYO BALBÁS**

*Recepción del artículo: 02-07-2019. Aceptación de su publicación: 24-04-2020*  
HER&MUS 20 | AÑO 2019, PP. 70-84

# Recreación histórica del alto Medievo: esclareciendo una época oscura

Historical re-enactment of the high Middle Ages: enlightening a  
dark age  
YEYO BALBÁS

Yeyo Balbás  
Divulgador histórico y escritor  
[yeyobalbas@gmail.com](mailto:yeyobalbas@gmail.com)

Recepción del artículo: 02-07-2019. Aceptación de su publicación: 24-04-2020

**RESUMEN:** La recreación histórica o *historical re-enactment* es una actividad recreativa cuyo objetivo es evocar, con el mayor grado de fidelidad posible, la indumentaria y la cultura material de un momento elegido del pasado. Se trata de un fenómeno que ha ido cobrando importancia durante los últimos años y tiene una significativa presencia en producciones audiovisuales, publicaciones divulgativas y aniversarios de efemérides. Los periodos más populares son el Imperio romano (y sus enemigos o aliados), la Era Vikinga, la Baja Edad Media, las Guerras Napoleónicas y la Segunda Guerra Mundial. Este artículo se centra en la evolución de la recreación histórica altomedieval en Europa (siglos V-XI), prestando una especial atención a España. La experiencia parece mostrar que el mejor modo de aumentar el rigor histórico es a través de pequeñas agrupaciones independientes que mantengan vínculos con otras de una misma filosofía.

**PALABRAS CLAVE:** Recreación histórica, historia viva, historia medieval, arqueología experimental, enseñanza de la historia

**Abstract:** The historical re-enactment is an entertainment activity aiming to recreate, with the highest possible level of accuracy, the clothing and the material culture of a selected moment of the past. It has been a growing social phenomenon during the last decades, having a significant presence in filmmaking, educational publications and anniversaries of historical events. The most popular periods are the Roman Empire (and its enemies or allies), the Viking Age, the late Middle Ages, the Napoleonic Wars and the Second World War. This paper focuses on the evolution of the high Middle Ages re-enactment in Europe (5th-11th centuries) paying a special attention to Spain. Experience may prove that the best way to increase historical authenticity is through small independent groups keeping links with other societies with the same philosophy.

**KEYWORDS:** Historical re-enactment living history, medieval history, experimental archaeology, history education



## ANTECEDENTES

En el sureste peninsular existe una importante tradición de fiestas de moros y cristianos que rememora distintos episodios de la «Reconquista». Las primeras menciones las sitúan en Jaén y Murcia en 1463 y 1495, respectivamente. Se trataba de celebraciones en grandes ciudades que, ya en el siglo XVII, se extendieron a localidades de entidad (Domene, 2015). Estas escenificaciones consistían en las negociaciones entre dos embajadas (cristiana y musulmana), la conversión de algún caudillo moro, un desembarco o lucha naval, y una batalla simulada que solía ser un *juego de cañas* con indumentaria historicista. En esta modalidad de torneo, de probable origen andalusí y muy popular entre los siglos XVI al XVIII, dos grupos de jinetes cabalgaban en círculos arrojándose jabalinas sin punta (cañas o bohordos) que se detenían con escudos de cuero llamados adargas.

Según Domene (2015), en el siglo XIX las fiestas de Moros y Cristianos de la provincia de Alicante (Alcoy, Onil, Biar, Villena...) ya habían adquirido el formato actual, y los lugareños participaban divididos en *compañías* con un nombre y traje característicos. Son el resultado de la mixtificación de estos eventos escénicos con las fiestas patronales de cada localidad y los alardes de las milicias provinciales. A lo largo de la segunda mitad del siglo XX, el «modelo alicantino» se fue difundiendo hacia otras regiones del Mediterráneo y el sur peninsular, ampliándose hacia otras épocas, como la fiesta de Cartagineses y Romanos de Cartagena creada en 1990. El éxito del modelo *festero*, basado en su implicación popular, los ingresos para la industria hostelera y la potencial etiqueta de Fiesta de interés turístico nacional, hizo que se implantara incluso en el extremo opuesto del país, como Las Guerras Cántabras de Los Corrales de Buelna (Cantabria) y Arde Lucus de Lugo (Galicia), ambas fundadas en 2001.

Las procesiones de Semana Santa constituyen otro tipo de «recreación histórica» con profundas raíces en España, surgida durante la Contrarreforma para cimentar la religiosidad popular. Los participantes desfilaban como legionarios romanos agrupados por cofradías profesionales y su rango dentro de ellas quedaba reflejado en su «uniforme romano». En la actualidad los «armaos» perviven en Andalucía (Sevilla), Castilla-La Mancha (Almagro) y Cataluña, donde existen casi setenta asociaciones de *armats* o *manaiés* (Cortadella, 2011).

## HISTORICAL RE-ENACTMENT

El *re-enactment* moderno, tal y como lo entendemos, surge entre los coleccionistas de armamento y militaría norteamericanos que,



en ocasiones, empleaban un equipo militar auténtico (Cortadella, 2011). Se inicia en 1961 con el centenario de la Guerra civil estadounidense, gracias a lo cual surgieron agrupaciones que recreaban este conflicto que, ocho años después, llegaron al Reino Unido de la mano de la *Southern Skirmish Association* (<https://soskan.co.uk>). Ese mismo año fue creado *The Sealed Knot* ([www.thesealedknot.org.uk](http://www.thesealedknot.org.uk)), un grupo de recreación centrado en la Guerra civil inglesa (1642-1651) y, en 1971, *The Sabre Society*, la primera entidad sobre los conflictos napoleónicos. Un año después, en Gran Bretaña surgieron dos asociaciones pioneras en la Alta Edad Media y época romana, *The Vikings* ([www.vikingsonline.org.uk](http://www.vikingsonline.org.uk)) y la *Ermine Street Guard* ([www.erminestreetguard.co.uk](http://www.erminestreetguard.co.uk)). A partir de entonces el *re-enactment* se extenderá tanto en la cronología del periodo recreado como en el origen geográfico de los grupos. En este artículo nos centraremos en aquellas agrupaciones cuya labor abarca el periodo comprendido entre los siglos v al xi.

*The Vikings* se formó a partir de miembros de la *Norse Film and Pageant Society* y algunas asociaciones de la *Federation of Dark Age Societies* (FODAS). Pronto se convirtió en una federación de grupos dispersos por el Reino Unido y varios lugares de Norteamérica. Abarca toda la Era Vikinga, desde el año 792 al 1066, y sus actividades se desarrollan a lo largo de un circuito de eventos en los que montan campamentos históricos y, en un horario prefijado, realizan simulaciones de batallas. Destaca la recreación de la batalla de Hastings (1066) en colaboración con la *English Heritage*, un organismo dependiente del Gobierno británico destinado a la promoción del patrimonio histórico inglés. En 2006 tuvo lugar el último «mega-Hastings», la recreación de batalla altomedieval más multitudinaria que jamás se ha realizado: 3.000 combatientes y 24.000 visitantes a lo largo de dos días. Su carácter excepcional reside en que la participación abierta, lo cual hizo que se reunieran recreacionistas de una treintena de países, incluidos Australia, Canadá o Rusia; como representación española estuvo presente El Clan del Cuervo.

Para asegurar unos estándares de autenticidad en el vestuario y el equipo se editaron guías con un total de 150 páginas. La organización designó a unos *marshalls* que realizaban un *kit check* a los participantes una vez en el evento, tras lo cual se obtenía una acreditación. Para participar en los combates se debía pasar además por un *combat check* en el que se cercioraban de que las réplicas de armas contaran con unos requisitos (acero EN45 o similar según la UNE-EN 10020:2001, filos de al menos 4 mm, puntas redondeadas con el radio de una moneda de 5 peniques...), junto al uso obligatorio de yelmo y un guante protector de cuero en la mano derecha.

En los combates competitivos los blancos estaban muy restringidos y el desarrollo de la batalla había sido coreografiado para simular los hechos históricos; los participantes debían seguir a unos estandartes en manos de los miembros de *The Vikings*.

Este modelo de evento altomedieval, «de campamento histórico y batalla», supone un estándar por toda Europa. Suele incluir un mercado histórico, en el que artesanos y fabricantes de réplicas venden sus productos tanto al público como, en especial, a los recreacionistas. Con el paso del tiempo, los artesanos comenzaron a realizar talleres como actividad divulgativa.

La otra gran federación británica es *Regia Anglorum* (<https://regia.org>), surgida a partir de varios grupos independientes vinculados a *The Norse Film and Pageant Society*. En un principio se centraron en los pueblos que habitaron las Islas Británicas entre 950-1066, aunque han extendido sus actividades desde la época de Alfredo el Grande (849-899) hasta la de Ricardo Corazón de León (m. 1199). Cuenta con más de un millar de miembros repartidos por el Reino Unido (<https://regia.org/about.php>). La creación de esta entidad supuso una mejora en los niveles de autenticidad y la posibilidad de abordar proyectos de mayor entidad, como Wychurst, una réplica de una enorme *longhouse* sajona de 20 × 10 metros en planta, rodeada por una empalizada y varias dependencias, no muy lejos de Canterbury ([www.wychurst.org](http://www.wychurst.org)). Esta federación cuenta asimismo con una flotilla de embarcaciones de tipo nórdico y construcción en tingladillo de entre 6 a 15 metros de eslora.

*Jomsborg* ([www.jomsborg.co.uk](http://www.jomsborg.co.uk)) es otra federación a destacar. Creada en 1988 por Phil Burthem (1961-2012), Robert Taylor, Adrian Lulham y Robin Cowley con el nombre de *Jomsvikings*, está centrada en la cultura vikinga y posee una dimensión europea. Los grupos que la integran están desperdigados por todo el continente, desde Polonia a Italia, incluidos *Brokkr lag* y *Vargar lag*, afincados en Cataluña. Su actividad principal son los combates de tipo huscarl, por lo que cada agrupación organiza entrenamientos periódicos, además de asistir a reuniones internacionales destinadas a la formación y organización interna.

Los organizadores de eventos han desempeñado un papel esencial en el recreacionismo, dado que las agrupaciones necesitan un circuito de eventos para adquirir experiencia, compartir conocimientos y mantenerse activas. Esto fue una de las claves por las que el *re-enactment* se extendió desde las Islas Británicas al continente europeo. La «asamblea vikinga» de Moesgård (Århus, Dinamarca), creada en 1977, supuso un hito en el recreacionismo escandinavo. La idea surgió de un equipo de arqueólogos y artesanos liderados por Thomas Geoffrey Bibby (1917-2001) con el objetivo

de mostrar reproducciones creadas mediante arqueología experimental, para lo cual construyeron tiendas basadas en los hallazgos de Gokstad. La iniciativa resultó un éxito, al contar con 30.000 visitantes (Konzack, 2017: 40). En un principio los artesanos no iban vestidos de época, pero con el tiempo se cuidó la indumentaria y se añadieron combates. En 2015, Moesgård reunió a 1.300 recreacionistas de una docena de países, de los cuales 600 eran combatientes y algunos montaban caballos de raza islandesa (Konzack, 2017: 37).

A pesar de que en Escandinavia la recreación vikinga se desarrolló de una forma más tardía que en el mundo anglosajón, ha alcanzado unos niveles de rigor admirables. Este fenómeno ha estado vinculado a la construcción de réplicas de poblados nórdicos y la existencia de unas 25 embarcaciones vikingas con una eslora superior a 15 metros (Bennet, 2009). La mayor parte de los eventos escandinavos están asociados a museos o poblados, como en la aldea vikinga de Foteviken en Höllviken (Suecia), además de Hedeby (Alemania), Njardarheimr (Noruega) o Trelleborg (Suecia).

En los países eslavos, la recreación altomedieval ha adquirido asimismo una dimensión colosal. Uno de los desencadenantes fue el primer festival vikingo de Wolin (Polonia) en 1993, organizado por historiadores y aficionados de origen danés en colaboración con las autoridades (Gardela, 2016: 171). Se cree que en las inmediaciones de esta localidad, situada en una isla del estuario del Oder, se hallaba el semi-legendario Jomsborg, el asentamiento de un grupo de vikingos llamados *Jomsvikings*. La proximidad a la frontera con Alemania y su ubicación al otro lado del Báltico, facilitaron la llegada de recreacionistas escandinavos y alemanes. En 1993 se reunieron 500 recreacionistas procedentes de Dinamarca, Alemania e Inglaterra, entre los que destacaban los miembros de la federación *Jomsborg* que se encargaron de organizar la batalla. El éxito fue enorme y muchos jóvenes polacos apasionados por la historia que habían acudido al evento decidieron fundar sus propias agrupaciones (Gardela, 2016: 173). La segunda edición del festival fue organizada en 1996 por polacos, consolidándose así un evento que reúne a recreacionistas vikingos y eslavos en torno a una reconstrucción de un poblado. En poco tiempo surgieron nuevos eventos por toda Polonia, como en Biskupin, Kalisz Zawodzie o Gniezno, y de ahí el fenómeno se extendió hasta Rusia y Ucrania.

## SIMULACIONES DE COMBATE

Los combates han sido una actividad central en el recreacionismo altomedieval, casi una seña de identidad, pues no son habituales

en las recreaciones de otras épocas. Existe una clara distinción entre los duelos coreografiados y los competitivos. Los primeros son meras rutinas de ataque y parada empleados con frecuencia en actuaciones y rodajes; los segundos son una actividad deportiva en la que se busca alcanzar al contrario. Suele hacerse otra diferencia entre el «estilo occidental», el común en los países de este ámbito europeo, en el que los golpes sólo se marcan y se prohíbe golpear en la cabeza y los antebrazos, del «estilo oriental» habitual en los países eslavos, en los que se golpea casi sin restricciones. Esto hace que primen las armaduras laminares sobre la cota de malla y se empleen yelmos y armaduras de mayor grosor, incluso los *gambax*. En Rusia, Polonia y Ucrania, esta actividad derivó hacia deportes de contacto en los que las lesiones son frecuentes y abarcan casi todo el medievo. Destaca *The Battle of the Nations*, recreaciones de torneos por grupos con armaduras bajomedievales, celebrado por primera vez en Jotín (Ucrania) en 2009, que se ha popularizado por toda Europa y reúne equipos de 25 países.

El *huscarl* se concibe como un arte marcial (Wächter des Nordens, s.f). Es un estilo de lucha altomedieval creado por Anders Halseth, Alban Depper, Roland Warzecha y Christoffer Cold hacia el año 2000 en Noruega y Alemania. El problema de la restricción en los blancos por motivos de seguridad reside en que éstos son, precisamente, los objetivos más inmediatos en un combate real. La cabeza del oponente se encuentra a una altura que, al luchar con espada, optimiza el alcance del brazo, que finaliza su recorrido en una posición horizontal. Para golpear en la pierna o el costado del adversario hay que hallarse más cerca, pues, al rotar en el hombro, la extremidad ha de formar un ángulo y de este modo se pierde alcance. La mano derecha del oponente, al estar más expuesta si se lanza un tajo, supone otro objetivo plausible si no se desea arriesgar. La necesidad de marcar los golpes que imponen las armaduras altomedievales hace que, muchas veces, en los combates competitivos de recreación, baste un leve toque para «vencer», lo cual deriva en movimientos mucho menos amplios y situaciones irreales.

El *huscarl* surge como un intento de comprensión del modo de lucha del pasado. Su filosofía es más próxima a las *Historical European Martial Arts* (HEMA) y pone un gran énfasis en el control; no se trata de una actividad propia de eventos abiertos, pues se debe practicar con gente bien adiestrada. Las HEMA surgen en la década de 1990 e intentan recrear las artes marciales europeas gracias a los tratados de la época. Es un fenómeno de una amplia difusión por Europa, Norteamérica, Australia y varios países de Hispanoamérica. En España existen la Asociación Es-



pañola de Esgrima Antigua (AEEA), la Federación Española de Esgrima Histórica (FEEH), y la Federación Galega de Esgrima Histórica e Artes Marciais Europeas (AGEA) que ha desarrollado una destacable labor en la edición de tratados históricos. Los practicantes emplean máscaras de esgrima y protecciones modernas, además de armas con unas características especiales (con mayor flexibilidad en la hoja). El tratado de esgrima más antiguo es el *Royal Armouries Ms. I.33* (Forgeng, 2003), datado hacia el año 1300, y las armas que emplean son posteriores al periodo que nos ocupa. Se trata por tanto de una actividad distinta a la recreación histórica, aunque ha ejercido cierta influencia sobre ella ya que muchos recreadores la practican y existen instructores de HEMA involucrados en ambas actividades, como Roland Warzecha.

## MUSEOS AL AIRE LIBRE

Otro fenómeno paralelo a la recreación histórica altomedieval han sido los *archaeological open-air museums*, centros con reconstrucciones arquitectónicas basadas en las fuentes arqueológicas. Construido en 1891 por Artur Hazelius (1833-1901) en las proximidades de Estocolmo, Skansen fue el primer museo al aire libre, aunque su número se ha multiplicado durante los últimos 30 años y, en la actualidad, existen casi 300 emplazamientos de este tipo por toda Europa (Samida, 2017: 141). En muchos casos las viviendas se construyen sobre vestigios arqueológicos. El poblado anglosajón de West Stow, cerca de Bury St. Edmunds (Suffolk, Inglaterra), supone un buen ejemplo. Una vez finalizadas las excavaciones en 1972, se reconstruyeron todos los edificios utilizando distintas técnicas constructivas, empleando como referencia los suelos excavados de las cabañas, los orificios de postes y las evidencias de hogares. Dos viviendas fueron incendiadas para estudiar sus restos y compararlos con el registro arqueológico (West, 2001). Con posterioridad, se construyó un centro de interpretación donde se realizan actividades de recreación histórica y arqueología experimental de forma periódica. EXARC (<https://exarc.net>) supone una red de centros de este tipo y de entidades vinculadas a la arqueología experimental, con más de 200 miembros en 40 países. La existencia de estos «museos al aire libre» puede resultar complementaria a la recreación histórica: los centros requieren actividades para cobrar vida y las agrupaciones necesitan un circuito de eventos para mantenerse activas. La posibilidad de pasar varios días en un poblado de estas características supone una auténtica inmersión en la historia.



## NUEVAS TENDENCIAS

El desarrollo de Internet hacia finales de la década de 1990 sirvió para dar a conocer la recreación histórica y permitió que practicantes de distintos países pudieran estar en contacto. Pronto surgieron fabricantes de réplicas que vendían sus productos en línea, lo cual facilitó la adquisición tanto de armamento como elementos de ajuar personal y útiles de vida cotidiana. La industria de proveedores de réplicas ha desempeñado un papel esencial en el desarrollo de esta actividad y la ha condicionado enormemente. Dentro de un mercado cada vez más competitivo y una gama de proveedores cada vez más amplia, los estándares de calidad se encuentran en un proceso de mejora continua. Hoy en día resultan habituales los yelmos hechos a forja o la indumentaria tejida en telares de accionamiento manual y teñida con pigmentos naturales naturales (Figura 1).

Con el tiempo se fueron conformando dos mercados bien diferenciados: los fabricantes que emplean técnicas artesanales y cuentan con unos precios elevados, y los revendedores de réplicas de fabricación industrial. La irrupción de empresas de India y China, en especial el catálogo romano de Deepeeka ([www.deepeeka.com](http://www.deepeeka.com)) y las espadas Hanwei ([www.hanwei-sword-shop.com](http://www.hanwei-sword-shop.com)), no ha hecho más que agrandar esta brecha.

Los catálogos *online* hacen que muchas veces la labor de documentación obedezca a una «lógica inversa»: en lugar de investigar qué artefactos son propios del periodo a recrear y adquirirlos

Figura 1. Telar de tablillas.  
Clan del Cuervo. Fuente:  
Javier Fernández.



Figura 2. Grupo de recreación histórica Wulfheodenas.  
Fuente: Lindsay Kerr.

en función de la información obtenida, se eligen según los gustos personales o la accesibilidad y luego se buscan datos para justificarlo. Los valores estéticos y prejuicios modernos también pueden adulterar el proceso; lugares comunes son la reticencia hacia las calzas ajustadas entre los hombres y el uso de velo entre las mujeres. Una excesiva atención a los combates competitivos hace que se obvие el rigor en las panoplias en aras de unas defensas más sólidas, en especial en el este de Europa. Aunque algunos grupos cuentan con un equipo «de parada» para las actividades divulgativas y otro «de batalla», en el que la autenticidad se sacrifica en favor de la seguridad, esto no suele ser habitual.

A pesar de que las actividades bélicas están abiertas a las mujeres (empleando vestuario masculino) la fijación con lo bélico tiende a convertir a las recreacionistas en meras «acompañantes». En muchos grupos se ha tratado de reivindicar el papel de la mujer en el pasado dentro de las artes curativas, la gestión de la economía doméstica o la industria textil. Esto no siempre cuenta con la comprensión de ciertos sectores del público que aún perciben a los combates como «lo importante». Asimismo, un excesivo énfasis en los aspectos militares tiende a crear una visión sesgada del pasado y, por este y otros motivos, algunos grupos hemos planteado un enfoque más acorde con las corrientes epistemológicas actuales, como la *historia de las mujeres* o de la vida cotidiana, además de incorporar ciertas premisas de la arqueología experimental. No sólo se trata de recrear el aspecto de los útiles del pasado, sino también su modo de construcción, algo esencial para comprender la tecnología de la época de un modo global.



Hacia 2005, el modelo basado en grandes federaciones comenzó a dar paso pequeños grupos independientes, capaces de ofrecer unos mayores niveles de autenticidad, con una mayor vocación divulgativa y un menor interés en las actividades bélicas, que mantienen vínculos con otras asociaciones con las que comparten una misma filosofía.

*Wulfheodenas* ([www.facebook.com/Wulfheodenas](http://www.facebook.com/Wulfheodenas)) constituye un buen ejemplo de esta corriente (Figura 2). Fundado en 2008 por David Huggins, Stephen Pollington, Bruce Tordoff y Dieter Huggins durante un evento en el *Musée des Temps Barbares*, un parque arqueológico situado en Marle (Aisne, Francia), pretende recrear la aristocracia militar, las clientelas armadas y la cultura de los anglosajones de los siglos VI-VII. David Huggins se inició en la recreación en 1987, como miembro de *Holderness*, uno de los grupos fundadores de *Regia Anglorum*, con sede en Yorkshire. Pollington es un reconocido especialista en la Inglaterra anglosajona y ha publicado varias obras de referencia en este campo (Pollington, 2001, 2009). Con posterioridad se les sumaron Matt Bunker y Paul Mortimer, el autor de *Woden's Warriors* (Mortimer, 2011). Mortimer y Bunker (2019) han publicado recientemente una monografía sobre las espadas anglosajonas.

El interés académico hacia la recreación histórica como herramienta de investigación ha sido cada vez mayor. Dentro del ámbito que nos ocupa, Kim Siddorn, miembro fundador de *Regia Anglorum*, publicó el ya clásico *Viking Weapons & Warfare* (Siddorn, 2003). El australiano Timothy Dawson, especialista en estudios bizantinos, empleó su experiencia práctica en el grupo de recreación *Levantia* para elaborar una obra sobre indumentaria bizantina (Dawson, 2011) y otra sobre armaduras laminares (Dawson, 2013). Cada vez son más los recreacionistas de esta tendencia que deciden publicar los resultados de su labor de documentación.

En torno al *Musée des Temps Barbares de Marle* (Aisne, Francia) ([www.museedestempsbarbares.fr](http://www.museedestempsbarbares.fr)) se organizan periódicas reuniones de recreacionistas de la Tardoantigüedad y simulaciones de batallas entre grupos germanos y tardorromanos. Esta reconstrucción de una aldea de época merovingia cuenta con su propio grupo de recreación histórica, liderado por Alain Nice, y reúne de forma periódica a asociaciones como *Wulfheodenas* (Reino Unido), *Ulfhednar* (Alemania), *La Fara y Presenze Longobarde* (Italia), *Herut* (Suiza), *Hedningar* (Alemania) o El Clan del Cuervo (España). Existe un comité de *authenticity officers* que elabora unas normas para la indumentaria y el armamento, además de oficiales que coordinan las maniobras militares de cada sección.



## EL RE-ENACTMENT EN ESPAÑA

En España, la web *historiaviva.org* y su lista de correo, creadas en el año 2000 por Marianne Perdomo, supuso un punto de encuentro para todos aquellos interesados en la recreación histórica más próxima al *re-enactment* europeo. En el foro se discutió sobre cómo debía definirse la actividad y el término a emplear, ya fuera traduciendo *living history* por «historia viva», o *historical re-enactment* como «recreación histórica».

El Clan del Cuervo fue creado en 2002, como parte de una asociación que incluía a la Legio V, un grupo militar romano de época augústea. Algunos miembros contaban con experiencia desde 1996 en la recreación romana y cántabra de la Edad del Hierro. Aunque en un principio El Clan estuvo centrado en la Era Vikinga, pronto su interés se desplazó hacia el siglo XI peninsular y la época visigoda. En 2006 el último mega-Hastings supuso su primer evento internacional y un claro punto de inflexión en su trayectoria. Desde entonces cada año ha participado en al menos un evento internacional, pues el intercambio de idas con otros grupos constituye el mejor modo de mejorar. Además del combate con armas y la arquería, las actividades del Clan se han encauzado hacia los talleres de industria textil (hilado, tejido, teñido, telar de tablillas), forja, tallado de madera y hueso, trabajo del cuero, gastronomía y medicina. El grupo muestra una marcada vocación divulgativa y sus actividades se realizan principalmente en museos y aulas arqueológicas, como el Castillo de Gauzón, el Centro del Prerrománico Asturiano, el Museo de Santa Cruz de Toledo o el Museo Arqueológico Nacional.

En los últimos años el Clan ha trasladado su experiencia en vestuario y prácticas de combate hacia el mundo audiovisual. Coordinaron a los recreacionistas en el documental *778 – La Chanson de Roland* (Van der Zee, 2011). Miguel Díaz de Espada asumió la dirección artística y la coordinación de los combates en la serie *Templarios* de Israel del Santo, producida por Canal del Historia. Como miembro del Clan del Cuervo, Yeyo Balbás trabajó como asesor histórico e instructor en tácticas romanas para la batalla del largometraje *Resucitado* (Reynolds, 2016). Otros miembros del Clan asumieron la formación de los extras en tiro con arco y esgrima, y colaboraron para que los 150 personas sin ninguna formación militar actuaran como dos centurias de legionarios (Balbás, 2020). Díaz de Espada ha sido co-guionista y director de especialistas en *Conquistadores: Adventum* (Del Santo, 2017).

La recreación altomedieval española ha deambulado dentro una especie de «tierra de nadie» entre la escena de eventos de época romana y los de la Edad Media plena (siglos XII-XIII), y ha estado

dominada por la cultura vikinga. En 2011 se fundó el *Clan Hávamál*, una asociación de recreación *rus* con sede en Cataluña. Al ser parte de la federación *Jomsborg* ha centrado sus actividades en los combates de tipo *huscarl* y se ha caracterizado por un gran interés en crear vínculos en el extranjero. El rápido crecimiento de la asociación derivó en discrepancias internas que produjeron varias escisiones; finalmente *Hávamál* se dividió en dos grupos, *Brokkar Lag* y *Vargar lag*, dentro de la citada tendencia a la articulación en entidades más pequeñas. Otros grupos que recrean la cultura nórdica son *Bjorland* en Madrid y *Ulfclan* en Galicia. Desde 2012 en Segovia se organiza un encuentro llamado *La Hispania de los Vikingos*, que rememora las incursiones de los piratas nórdicos en la península ibérica.

El desarrollo de la recreación histórica medieval en España se ha visto muy condicionado por la tradición de fiestas históricas. Las instituciones han mostrado un mayor interés en apoyar unas actividades que, pese a poseer una escasa vocación divulgativa, atraen a un número mayor de visitantes y generan mayores beneficios económicos. Los grupos de recreación requieren un circuito para desarrollar sus actividades; muchos potenciales recreacionistas han preferido acudir a eventos historicistas y su entusiasmo riguroso ha terminado diluyéndose en la jarana festera. La irrupción de los productos de fabricación asiática ha desplazado a los tradicionales proveedores de material festero, por lo que la frontera entre los recreacionistas de poco nivel y dicho fenómeno se ha difuminado, al menos en lo estético. Durante dos décadas, los intentos de «encauzar hacia el rigor» a fiestas de este tipo han sido tan recurrentes como infructuosos. Hay quien ha logrado hallar un consenso sin desvirtuar el rigor. La asociación Terra Copora realiza actividades *re-enactment* dentro de Arde Lucus y los *Manaies* de Blanes (Cataluña) participa en eventos de recreación de forma paralela a la procesión de Semana Santa. Muchas fiestas historicistas, como las que forman la Asociación Española de Fiestas y Recreaciones Históricas ([www.fiestashistoricas.es](http://www.fiestashistoricas.es)), han adoptado la etiqueta de «recreación histórica» en un intento de otorgar cierta pátina de rigor a sus contenidos, lo cual sólo ha servido para diluir la aún más la imagen del *re-enactment*.

## CONCLUSIONES

El nivel de rigor histórico de un evento de recreación suele ser inversamente proporcional al número de participantes. Por este motivo, el *re-enactment* basado en federaciones y recreaciones de batallas, surgido a finales del siglo XX, tiende a rebajar los requi-

sitos de exigencia para obtener un mayor número de recreacionistas. Las críticas hacia este modelo inciden en que resulta excesivamente jerárquico, limita la autonomía de los grupos, y la existencia de una ortodoxia impuesta por la cúpula federativa dificulta cualquier innovación en las interpretaciones de las fuentes textuales, iconográficas y arqueológicas. Por tales motivos, hacia 2005 el modelo basado en grandes federaciones dio paso a grupos independientes, mucho más centrado en la divulgación y menos en las actividades bélicas, que no obstante pueden reunirse de forma ocasional en eventos de mayor entidad. Este sistema respeta la autonomía de cada agrupación, les permite adaptarse mejor a su realidad territorial y abordar otras épocas, lo cual deriva en una mayor diversificación cronológica y cultural de las sociedades recreadas. También fomenta la existencia de múltiples interpretaciones de las fuentes primarias y la especialización de cada grupo en actividades de distinta naturaleza.

## REFERENCIAS

- Balbás, Y. (2020, 23 marzo). La rampa de testudo. Arqueología experimental en 4K. *Desperta Ferro*. <http://www.despertaferro-ediciones.com/2020/la-rampa-de-testudo-tortuga-arqueologia-experimental-en-4k>
- Bennett, J. (2009). *Sailing into the Past, learning from replica ships*. Barnsley: Seaforth Publishing.
- Cortadella, J. (2011). *Los grupos de recreación histórica (historical re-enactment)*. En Vidal, J.; Antela, B. (Ed.) *La guerra en la Antigüedad desde el presente* (pp. 91-140). Zaragoza: Libros Pórtico.
- Dawson, T. (2011). *By the Emperor's Hand*. Barnsley: Frontline Books.
- Dawson, T. (2013). *Armour Never Wears Scale and Lamellar Armour in the West, from the Bronze Age to the 19th Century*. Cheltenham: The History Press.
- Del Santo, I. (2017). *Conquistadores: Adventum*. Movistar+; Global Set.
- Domene, J. F. (2015). *Las fiestas de moros y cristianos*. Alicante: Servicio de publicaciones Universidad de Alicante.
- Forgeng, J. L. (2003). *The Medieval Art of Swordsmanship, A Facsimile & Translation of the World's Oldest Personal Combat Treatise*. Leeds: The Chivalry Bookshelf.
- Gardeła, L. (2016). *Vikings Reborn: The Origins and Development of Early Medieval Re-enactment in Poland* (pp. 165-182). En *Sprawozdania Archeologiczne*, 68. Cracovia.
- Konzack, L. (2017). *Viking re-enactment*. En *Roued-Cunliffe, H.; Copeland, A. (Ed.) Participatory Heritage* (pp. 37-46). Londres: Facet Publishing.
- Mortimer, P. (2011). *Woden's Warriors: Warfare, Beliefs, Arms & Armour in Northern Europe During the 6-7th Centuries*. Hockwold: Anglo-Saxon Books.
- Mortimer, P.; Bunker, M. (2019). *The Sword in Anglo-Saxon England from the 5th to 7th century*. Hockwold: Anglo-Saxon Books.
- Pollington, S. (2001). *The English Warrior from Earliest Times till 1066*. Hockwold: Anglo-Saxon Books.
- Pollington, S. (2009). *Mead Hall: The Feasting Tradition in Anglo-Saxon England*. Hockwold: Anglo-Saxon Books.
- Reynolds, K. (Director). (2016). *Risen*. LD Entertainment; Affirm Films.
- Samida, S. (2017). *Performing the Past Time Travels in Archaeological Open-air Museums* (pp.135-155). En Petersson, B.; Holtorf, C. (Ed.) *The Archaeology of Time Travel. Experiencing the Past in the 21st Century*. Oxford: Archaeopress Archaeology.
- Siddorn, J. K. (2003). *Viking Weapons & Warfare*. Stroud: Tempus Publishing.
- Van der Zee, O. (Director). (2011). *778 – La Chanson de Roland*. IDEM; La SMAC; ITP; Modéliska; Eitb.
- Wächter des Nordens. (s.f). *The Huscarl Fighting Style*. <https://www.nordwaechter.de/kämpferbund-nord-wölfe/regelwerke/huscarl>
- West, S. (2001). *West Stow revisited*. Bury St Edmunds: St. Edmundsbury Borough council.