



PATRIMONIOS
CULTURALES:
EDUCACIÓN E
INTERPRETACIÓN.
CRUZANDO LÍMITES Y
PRODUCIENDO ALTERNATIVAS

Xerardo Pereiro, Santiago Prado
Hiroko Takenaka (Coordinadores)

12

PERFORMANDO CULTURA: RECREACIONES HISTÓRICAS E INTERPRETACIONES PATRIMONIALES

PAULO RAPOSO
CEAS/ISCTE - Lisboa

“Las industrias culturales añaden valor a los contenidos y generan valores para los individuos y las sociedades. Producen conocimiento y trabajo, crean empleo y riqueza, promueven la creatividad – el “material en crudo” del que están hechas – e innovación en los procesos de producción y comercialización. Al mismo tiempo, las industrias culturales son fundamentales para la promoción y manutención de la diversidad cultural, y para asegurar el acceso democrático a la cultura. Esta naturaleza dual – simultáneamente económica y cultural – contribuye para un perfil característico de las industrias culturales”.

25 preguntas sobre cultura, comercio y globalización en el sitio web de UNESCO

http://portal0.unesco.org/culture/admin/ev.php?URL_ID=18668&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201&reload=1196774447&PHPSESSID=097e573064347363f9a4add93332090d

(acceso en 4 Diciembre 2007).

Desde hace más de 10 años que mi investigación se ha centrado en el campo de las llamadas *performances* culturales (cf Singer 1972). Durante algún tiempo, investigué sobre prácticas performativas llevadas a cabo por agentes locales en contextos rurales y urbanos, en lo general conectados con colectividades asociativas, como por ejemplo el Grupo de Caretos de Podence en Trás-os-Montes (cf. Raposo 2003, 2004b, 2005, 2006); también estudié grupos de *performers* populares esporádicos y populares que emergen en eventos festivos, aunque marcados por una cierta continuidad en el tiempo, como es el caso del grupo de actores del Auto da Floripes en la aldea

de Neves, en el Miño (cf. Raposo 1998, 2003). Uno de los aspectos relevantes de estos eventos es, por lo tanto, su carácter local, autóctono, aunque también tengamos que encuadrarlos en sus articulaciones con movimientos y agentes externos a las comunidades – entidades oficiales, partidos políticos, agentes de turismo, los media, intelectuales, académicos y turistas. Cuando empecé a investigar el proceso de patrimonialización de un conjunto de muñecos del Alentejo – los muñecos de Santo Aleixo – por una compañía de teatro profesional en Évora – el CENDREV -, se hizo claro que los efectos de emblemización, objetificación y mercadorización de la cultura popular estaban siendo generados y retradicionalizados por agentes externos a las comunidades de origen de esas manifestaciones expresivas (cf. Raposo 2004a). En esta nueva investigación sobre recreaciones históricas, la gestión y concepción de estas *performances* culturales queda definitivamente fuera de las comunidades.

Quiero evocar aquí una frase de Maureen Mahon, sacada de un texto suyo muy interesante, llamado “The Visible Evidence of Cultural Producers”. Nos dice Mahon: “Indeed, people who historically have been marginalized from institutional power create self-representations of their groups – both idealized and accurate – to counter widely disseminated negative images, the absence of images, and images produce by outsiders (including anthropologists)” (Mahon 2000:470). Esta idea es doblemente interesante. Por un lado, destaca cómo la historia de las representaciones de la cultura popular (folk culture) ha sido claramente una historia de sucesivas marginalizaciones, o por lo menos de usos de lo popular construidos a partir de modelos polarizados de cultura (elite/popular, alta/baja). Por otro lado, se denota que los antropólogos (aunque también los etnomusicólogos, museólogos o folcloristas) parecen haber sido un grupo particularmente activo en la producción de esos modelos. Sin embargo, en lo que se refiere a las recreaciones históricas, el problema se coloca en otro prisma: empresas de eventos, grupos de teatro y hasta un Orden de Caballería entran en escena para asumir la organización y concepción de estas *performances*.

En este contexto, la interpretación de un conjunto de *performances* culturales es un tema clave en las representaciones sociales que las

comunidades hacen de sí mismas, en particular a través de estas formas de revisitación patrimonialista al pasado que son las recreaciones históricas.

El objetivo de esta ponencia es el de discutir esta relación dialógica entre *performance* y patrimonio, utilizando datos etnográficos recogidos en una investigación en curso entre instituciones que producen y llevan a cabo “recreaciones históricas” para fines turísticos, de ocio y educativos. Esta investigación se ha realizado en dos instituciones muy distintas, con distintos abordajes al patrimonio y con concepciones performativas divergentes en lo que concierne a la (re)presentación del pasado. Por un lado, la Ordem da Cavalaria, fundado en 1992 con un objetivo revivalista, heurístico y también ético, que a través de una cooperativa cultural (Passado Vivo) promueve torneos de caballería, duelos, ferias medievales, desfiles y exposiciones de armas, recreaciones de eventos, etc.; por otro lado, un grupo de teatro (Vivarte) que desarrolla estos eventos performativos de recreación histórica con fines objetivos lúdicos, educativos y artísticos, casi siempre en conjunto con otras entidades artístico-culturales (grupos de acróbatas, músicos, domadores de animales, ec.). Obviamente, se observa también aquí el desarrollo de distintos modos de interactividad e impacto entre *performers* y audiencias, y entre los mismos *performers*.

Pretendo discutir los procesos que componen la *performance* del patrimonio cultural, en tanto que son concebidos como formas de (re)interpretación y recreación del pasado, y entender cuáles son los límites y ambiciones heurísticas y educativas de esos mismos eventos performativos, en lo que se refiere a las percepciones de pertenencia, del pasado y de la identidad cultural.

La *performance* ha sido teorizada como un medio a través del cual los seres humanos actúan en sociedad y organizan su forma de estar en el mundo. Es un concepto central para la visión contemporánea de cultura en cuanto algo colocado en acto, retórica, contestada e incorporada. Funciona como un tropo para examinar un largo abanico de prácticas sociales como los rituales, ceremonias, eventos y hasta desempeños de la vida cotidiana y otras expresiones culturales, incluyendo las recreaciones históricas.

Tal y como han destaca Fuoss y Hill (2000), citando la obra pionera de Milton Singer, las *performances* culturales son encuadradas por 5 dimensiones clave:

“First, cultural performances are temporally and spatially framed. Second, they are programmed, following a more or less structured order of activities. Third, cultural performances are communal insofar as they provide an occasion for coming together. Fourth, cultural performances are heightened occasions involving display. Fifth, cultural performances tend to be prepared for and often publicized in advance” (Fuoss & Hill, 2000:111).

La discusión de Langellier (1983) sobre los cambios en las percepciones de las audiencias teatrales ha sido invocada para hablar sobre las audiencias de las *performances* culturales, y en particular de las recreaciones históricas:

“[The] act of audiencing requires the combination and recombination of all the audience sees on its journey in an effort to grasp the text. Perspective follows perspective in a process of continual modification of the text, which carries with it memories of past sites as well as anticipated sights. (...) At no time is the ‘whole’ text available to members of an audience: their shifting vision does not exhaust the total journey” (Langellier 1983:38).

Podríamos aplicar el abordaje de Langellier a los públicos (turísticos) de las recreaciones históricas. En el contexto del turismo de patrimonio, se ha debatido mucho la idea de turistas en cuanto *performers*, “en escena” en espacios y “escenificando” argumentos, a través de los cuales organizan y dan sentido a sus experiencias y viajes. El turismo, en este sentido, puede ser visto como algo que es puesto en escena.

Sin embargo, existe otra forma de entender esta conexión entre turismo, patrimonio y *performance*, una reconstrucción del pasado, una función que resulta de viajes imaginarios y argumentos, escenificando una identidad cultural construida frecuentemente a través de una relación emocional y sensorial entre *hosts and guests* (anfitriones e invitados).

Edward Bruner escribe que “(...) international tourism is an exchange system of vast proportions, one characterized by a transfer of images, signs, symbols, power, money, goods, people, and services” (1996: 157), y añade que la sed de los turistas por lo exótico, lo no polucionado, lo erótico o los “salvajes felices” es reconocida por las performances de estos anfitriones, que se presentan de este modo, a sí mismos y a sus culturas, en un recuadro posible de las imágenes que los turistas construyen de ellos. Finalmente, Bruner concluye que “(...) what most natives do in this situation is to collaborate in a touristic co-production”. (Bruner 1996: 159).

Pero ¿qué decir cuando esta coproducción tiene que ver con la historia o el pasado, y con *performances* para recrear herencias patrimoniales, y no tanto para presentar autenticidades culturales vivas? ¿Y cómo podemos entender, en esos eventos, la línea de frontera entre pasado y presente, anfitrión e invitado, nativo y turista, *performer* y público? Y finalmente, ¿cómo podemos conceptualizar las recreaciones históricas, en su impresionante variedad de “productos” (mercancías turísticas en la mayoría de los casos), como un proceso de imaginación cultural en lo que se refiere a la *performance* del patrimonio cultural?

Mientras, han emergido algunos proyectos vanguardistas dedicados al interfaz entre experiencias reales turísticas y las experiencias cibernáuticas en el campo de las recreaciones históricas. *Imagined Places*, por ejemplo, es una propuesta desarrollada por Greg Roach¹ para crear recreaciones históricas interactivas y en un ambiente de quiosco web que ofrece una participación histórica a los turistas, que de este modo se transforman en “turistas en el tiempo” – navegando a través de ambientes 3D poblados con figuras históricas, objetos y otros participantes modernos. Stonehenge, Luxor, Angkor Wat, Los Jardines Colgantes de Babilonia, Petra, Delphi, entre otros, son algunos de los locales pensados para estos ambientes de ciberturismo y recreación.

¹ "Imagined Places: Distributed Telepresence Installations for Immersive Historical Reconstructions" fue presentado en la conferencia de UNESCO "World Heritage in the Digital Age" en Alejandría, Egipto, 21-23 Octubre 2002, y está disponible en línea: <http://www.culnat.org/download/PdfConf/gREGROACH.pdf>

Nótese, igualmente, la multiplicación de videojuegos sobre temáticas y formatos cercanos a la reconstitución o recreación histórica. Sea como fuere, intento plantear aquí cómo los procesos de recreación histórica, concebidos como formas de (re)interpretación y (re)creación del pasado, son igualmente problemas de naturaleza heurística y ética, en lo que se refiere a la reinención del patrimonio cultural y en cuanto percepciones de pertenencia e identidad cultural.

Varios especialistas han utilizado recientemente este concepto – recreación histórica (en inglés, *historical re-enactment*)² – para discutir un amplio conjunto de temas, que van desde la historia viva en museos (*living history museums*), reconstrucciones técnicas y juguetes “nostálgicos”, literatura, películas y fotografías, videojuegos, programas televisivos, desfiles y grupos sociales hasta cibernautas dedicados a la recreación histórica. Lo que estas personas tienen en común es la preocupación por la experiencia personal, con las relaciones sociales y la vida cotidiana, y con interpretaciones conjeturales y provisionales del pasado. Podemos, con otras palabras, ver la recreación como uno de los indicadores del llamado desvío o reposicionamiento afectivo de la historia (*affective turn*) (cf. Agnew, Vanessa (2007): 300).

Vanessa Agnew (2007) nos recuerda que son la combinación bien sucedida de juego imaginativo, auto-perfeccionamiento y desafío, enriquecimiento intelectual y sociabilidad lo que facilita este *booming* de eventos de recreación histórica un poco por todo el lado. Entusiastas de la historia se reúnen con regularidad para vivir acontecimientos del pasado; programas de televisión sobre historia consiguen altos niveles de audiencia; museos contratan *performers* para hacer figurín con los más diversos personajes históricos (sobretudo en el mundo anglosajón), departamentos del Estado o edilidades financian *performances* locales sobre temas históricos, turistas culturales “recorren los caminos” de antiguos viajeros, y hasta

² Existe una diferencia entre recreación y reconstitución histórica que todos los agentes participantes y especialistas distinguen de forma consensual. La recreación no tiene el objetivo de “mimetizar”, *ipsis verbis*, el pasado; por su turno, la reconstitución histórica asume claramente la idea de “copia” de situaciones históricamente susceptibles de ser repetidas.

los académicos se arriesgan en la divulgación y popularización de la historia.

En mi investigación he encontrado una característica sustancialmente distinta de otros países: en Portugal, quien dinamiza estos eventos de recreación histórica son entidades privadas como grupos de teatro y de animación. Hasta cierto punto, el movimiento de recreación histórica en Portugal se desarrolla al margen de las organizaciones institucionales, ya sean los museos o los sectores del Estado. Sin embargo, hasta un cierto nivel, aquellas empresas, asociaciones o cooperativas privadas conciben y realizan las actividades de recreación histórica a través de contratos y financiación con esas entidades.

Por lo tanto, estos grupos de recreación histórica invierten en la implementación y uso de prácticas *performativas*, ya sea en cuanto herramienta interpretativa o en cuanto expresión lúdica y de entretenimiento, con finalidades heurísticas para los visitantes de los sitios históricos, tales como: animaciones en centros históricos, recreaciones de batallas y combates en locales memoriales, desfiles en fechas ceremoniales, o eventos en paisajes patrimoniales. Sin embargo, no están dependientes (o buscan alejarse de esa conexión) del control efectivo de parte de la administración y del poder público, o de las delegaciones de turismo y municipalidades, más allá del apoyo financiero (en particular en lo que se refiere a soportes promocionales y a la prestación de servicios de animación y recreo).

En contraste, en el Reino Unido, Tony Jackson coordina un proyecto bajo el nombre de *Performance, Learning, and Heritage*,³ cuyo eje central es la actuación conjunta y articulada entre academia, instituciones (como los museos o la asociación nacional de palacios), casas-museo y otras entidades del Estado o de las municipalidades (incluyendo agentes de turismo y escuelas). De hecho, la agenda de estos organismos incluye frecuentemente actividades de recreación histórica, como forma de estimular el debate sobre tópicos como la nacionalidad, la ciudadanía, el patrimonio, etc. La propuesta de este

³ Ver el website *Performance, Learning and Heritage*: <http://www.plh.manchester.ac.uk/research/index.htm>

abordaje es la de explicitar que la capacidad ficcional de la *performance* permite subrayar muchas narrativas que son olvidadas, silenciadas u omitidas.

Lo que yo sugiero es semejante, aunque aplicado en el contexto portugués a los proyectos culturales del grupo teatral *Vivarte*⁴ y de la *Ordem da Cavalaria do Sagrado Portugal*⁵. Los dos adoptan el uso de la *performance* con objetivos de aprendizaje y entretenimiento, aunque quizá tengamos que explorar más en detalle sus agendas ideológicas, éticas y heurísticas. De cualquier modo, en los dos casos incorporan la definición inicial de la UNESCO sobre las industrias culturales.

En este contexto, el trabajo de campo se ha desarrollado en dos instituciones distintas – una marcada por su evidencia *performativa* y teatral, y la otra por su matriz ética y moral; sin embargo, ambas son marcadas por la presencia de objetivos heurísticos, éticos, revivalistas y lúdicos.

⁴ *Vivarte* se define en su sitio web – <http://www.teatro-vivarte.org/> – como un grupo de teatro que se fundó a partir de un proyecto de un grupo de teatro de un instituto de enseñanza secundaria – el Grupo de Teatro da Escola Secundária de Oliveira do Bairro – en 1988, por su actual director, Mário da Costa. Desde el año 2000, ha adquirido el estatuto de institución de utilidad pública sin fines lucrativos. **Vivarte & Companhias** es hoy la red formal de grupos de teatro, actores, músicos, bailarines, artesanos, actores circenses, caballeros, acróbatas y otros artistas con el interés común en la recreación histórica a partir de los conceptos de Teatro Vivo e História Viva.

⁵ Fundada en 1991, podemos leer en el sitio web – <http://www.ocsp.pt/> – sobre la *Ordem da Cavalaria do Sagrado Portugal* que esta pretende ser descendiente directa de los Órdenes Medievales, tanto en lo que se refiere a los principios éticos como a la práctica de armas. El Orden defiende la sacralidad de Portugal en su profundo legado, lo que constituye el primer y deseable deber de cualquier miembro. La pertenencia a este grupo es objeto de aprobación y contiene un proceso de iniciación particular para los caballeros, que todavía no es pensado como un rito exotérico o religioso. Los caballeros de la OCSP y algunos voluntarios que a ella se juntan pueden llevar a cabo algunas secuencias performativas – batallas, torneos, desfile histórico o animación histórica. etc. También son invitados otros performers para ejecutar secuencias performativas específicas. Se trata de una institución sin fines lucrativos, organizada en cooperativa, y es miembro de la red internacional Inter-Medieval dedicada a la recreación histórica y que anualmente promueve una conferencia internacional en Portugal. Finalmente, la OCSP está internamente organizada en secciones: militar, civil e investigación.

Sin embargo, existen diferencias significativas entre ambas, y esas diferencias reflejan distintas aproximaciones al pasado y discrepancias en las concepciones de los dispositivos *performativos*.

La memoria funciona frecuentemente como el mito, la verdad histórica es irrelevante. Pero a veces, la memoria (y la recreación histórica es una experiencia de memoria) también es un lugar de articulaciones de intereses públicos y privados, así como de identidades contradictorias. Sandra Bussata (2007) refiere precisamente este carácter contradictorio en su artículo sobre la recreación histórica de la batalla de Little Big Horn junto al monumento nacional que la celebra, llevada a cabo por indios americanos Crow y re-creadores blancos.

En la clásica obra de Maurice Halbwachs ([1941] 1992:235) podemos entender que la memoria imprime sus efectos en la topografía, y que cada grupo define un lugar donde adscribir una estructura fija que permite incluir y recuperar sus recuerdos. Esto es particularmente evidente, creo, en lo que se refiere a la recreación de batallas o a la evocación de figuras o eventos en memoriales, paisajes y espacios urbanos de relieve histórico.

Sea como fuere, sus agendas no siempre coinciden con el discurso oficial del estado sobre el valor del patrimonio; muchas veces expanden sus significados en el contexto de una visión hegemónica y a-crítica de patrimonio. La interacción con la visión dominante y oficial del pasado es particularmente interesante cuando la compañía de teatro Vivarte, por ejemplo, lleva a cabo una enorme recreación (a la escala portuguesa, claro) con casi 5 mil personas en la audiencia y más de cien recreadores en Alvalade, una pequeña aldea medieval en el sur del país, a propósito del aniversario de su foral⁶.

⁶ El 14, 15 y 16 de Septiembre del 2007 visité la feria medieval en Alvalade – una villa situada en la región del Alentejo, en el sur de Portugal – para celebrar el aniversario de su foral medieval, que cumple 497 años. La compañía de teatro Vivarte organizó la *performance* de recreación los últimos 3 años, con el apoyo de las entidades locales y regionales, la Oficina de Turismo y la administración central, además de asociaciones culturales, deportivas y educativas locales, la parroquia, la corporación de bomberos y las escuelas de la región.

En esta ocasión, fuimos invitados a ver un desfile (inventado) de “figuras medievales”, y a observar toda la diversidad de clases y estatutos, desde el rey y reina hasta los ladrones y atracciones de circo y performers. Después, se llevó a cabo la *performance* teatral que reprodujo el (supuesto) momento en el que el rey portugués – Dom Manuel – atribuía el foral a la nobleza de Alvalade, la Orden de Caballería de Santiago da Espada, el 20 de Septiembre de 1510.

En todos los sentidos, esta feria medieval reafirma las propuestas de Richard Handler y William Saxton (1988), para quien “‘Living history’ has been defined as ‘the simulation of life in another time’” in order to examine “‘how people currently use a discourse drawn from the human sciences to make sense of their lives and experiences’” (1988: 242). La búsqueda de la autenticidad en las recreaciones históricas es, en si misma, una actividad *performativa*. En otras palabras, tal y como una simulación – no solo en función de la autenticidad requerida para una escenificación pero también, como definen Handler y Saxton (1988), la autenticidad en función de la cual los individuos toman contacto con un mundo “real” y con sus identidades “reales”.

Vivarte está compuesta por actores profesionales, y sus miembros son reclutados y pagos; Portugal Sagrado está compuesto por una jerarquía de miembros de un Orden de Caballería y algunos voluntarios seleccionados, sin cualquier recurso al dinero. Por lo tanto, el Portugal Sagrado es un orden militar con una misión ética y heurística que busca cumplir, como refiere su coordinador en el forum en línea de la organización. Vivarte es una cooperativa cultural de actores (re-creadores) que se mezclan con compañías de circo y calle, voluntarios y amigos de la recreación histórica, cuyos objetivos son el de obtener un cierto grado de diversión y trabajo, y presentar *performances* precisas de eventos y vidas pasadas.

Cuando llegué a Alvalade, me sorprendió el proceso de transformación teatral de su escenario urbano. Se habían construido dos territorios separados: una zona específica para la *performance* y otro espacio urbano. Estaban separados por barreras físicas (paredes y puertas de madera, cadenas, citas), personas (gente del staff, porteros) y por distintos objetos de exposición (tecnologías antiguas como

vagones, herramientas, tiendas, paja dispersa, banderas y otras señales de calle, pequeños escenarios, tiendas y otros espacios comerciales improvisados y transformados). El local por entero sufría un proceso de resignificación dentro de un hipotético argumento que esperaba por la multitud de *performers* para empezar el espectáculo. El espectáculo sería llevado a cabo por Vivarte.

En contraste, también me sorprendió por el casi crudo, y hasta cierto punto no teatral, conjunto de recreaciones históricas llevadas a cabo por la Ordem de Cavalaria de Portugal Sagrado. En primer lugar, las grandes multitudes estaban ausentes, y se notaba un sobresimplificación de los detalles en el escenario, asociados a la idea de autenticidad invocada. Los objetivos de estas interpretaciones eran los de buscar una comprensión más precisa de eventos históricos o de formas de presentación militar y civil. La diversión era apenas breve en estas recreaciones. Los escenarios o locales urbanos se mantenían casi intactos, porque no se sentía la necesidad de sobrecargar los escenarios del pasado como pastiches para los ojos de los turistas y distracción del público. Finalmente, había siempre una presentación, en plena calle, para explicar a los públicos el “trabajo” allí presentado.

En Inglaterra, se estima que más de 20 mil personas pertenecen a sociedades de recreación. El aumento de financiación y de apoyos estatales para los re-creadores ha potenciado la creación de toda una industria de artesanos que suministran ropas, armamento, alfarería y otros elementos escénicos de época. Progresivamente, los principales rereadores ganan notoriedad y son convocados por compañías televisivas y de cine. En cambio, en Portugal observamos una frágil presencia de lo que podríamos llamar de organización central o una red de sociedades trabajando en la recreación histórica.

Espadas, puñales y cuchillos, hachas, ballestas, arcos, escudos, armaduras, banderas, vestidos de época, ropa, zapatos, tiendas y otros accesorios son elementos cruciales en las actividades de ambas las organizaciones. Sin embargo, aparte de las observaciones de Handler y Saxton (1988) sobre la reivindicación implícita por autenticidad a través de la re-creación y los re-creadores, hay siempre una especie de amnesia parcial en lo que se refiere al pasado re-creado. Sandra Bussata (2007) señala la necesidad sutil de remover del pasado la

suciedad, mugre, mal olor y estruendo, invirtiéndose en un pasado higienizado. Además, eventos de recreación de pequeña o larga escala no solo simulan el pasado como producen un entendimiento: estamos delante de una objetivación del pasado.

Obviamente, en estos eventos son esperadas distintas formas de interactividad e impacto entre *performers* y audiencias. La recreación y la historia viva ofrecen a los participantes una oportunidad única para divertirse a través de la recreación en grandes escenarios sociales, y para los millones que ven esas recreaciones, una ventana fascinante al pasado a través de la pura diversión. Ofrecen un camino para un interfaz activo entre objetivos lúdicos y heurísticos. Ocio, turismo y aprendizaje se transforman en palabras clave en eventos de *performance* patrimonial.

Quiero, finalmente, señalar un último elemento, que se refiere a las cuestiones éticas relacionadas con el proceso de reinención del patrimonio cultural y con las percepciones de nacionalidad, pertenencia cultural e identidad.

Cito aquí una interesante reflexión de un miembro de un working group del Ministerio de Educación de Portugal, cuando se festejaban los Descubrimientos Portugueses:

“We conceive one ‘Living History’ project as an eminently pedagogical technique for the sense of responsibility amongst children, teachers, and the communities, in order to create in them the love for the past, for research, and for preservation of that past, which is our responsibility as well”.⁷

En complemento a este punto de vista, cito ahora uno de los miembros del Sagrado Portugal en el forum en línea de su sitio web⁸:

“I think that the re-enactment groups are central elements for the Heritage quest (...)and structural support for future cultural policies. (...) We should do more re-enactment events in order to offer the

⁷ Citado de un documento online, cuya autora es Paula Bárcia: <http://trajes.no.sapo.pt/Oque.eaHistoriaVivo.htm>

⁸ Acceso en el fórum del sitio web: http://z4.invisionfree.com/Forum_OCSP/index.php?act=idx

public the relevance of re-enact Heritage as a safeguard of our Traditions, Routes and Identity, and as a ludic and serious way of look into and participate on our History! (...) please, look to our neighbouring, Spain, in its glorifying hispanidad within an artificial country create by the Catholic Kings among very distinctive nations. (...) We are not educating citizens, but future dismissed Portuguese persons, forgive me the bluntness”.

O, por ejemplo, citando el Maestro de Armas de Sagrado Portugal en el mismo forum, defendiendo que la re-creación del patrimonio es un “ejercicio de sacerdocio”:

“Historical Re-enactment is, for the Sacred Portugal, a merging process of several elements: mystic projection of the Past, exciting passion for History, rigorous study, practical use of segments of knowledge, serious hobby”.

Y cuando es afrontado con algunas discusiones sobre la presencia y el papel de las mujeres en situaciones de recreación de batalla, invoca una posición jerárquica y ética marcada:

“Sacred Portugal is not the mirror of society outside. Sacred Portugal is an organism with established rules. People who accept that they belong to SP; inversely, people who do not accept those rules will be excluded. As simple as that. (...) The SP is a military chivalry order, not a club for gentlemen to discuss XXI century philosophical trends or quests. I am myself a free-thinker, but I leave that part of me for my own life, outside the Order. Here, I only obey to what Duty claims. Did you get the message?”.

Finalmente, en un comentario en el forum, una frase memorable, en homenaje a un soldado portugués fallecido en el reciente conflicto de Bosnia: “We salute this and all Portuguese soldiers who died in combat in the name of Portugal”.

Aquí, lo que quiere resaltar es que, junto con la no separación entre memoria e imaginación, entre historia y ficción, en el seno de la industria contemporánea del patrimonio (donde los monumentos sustituyen los verdaderos locales de memoria, y donde las recreaciones sustituyen, simulan e higienizan pasados contestados), algunos sentimientos de pertenencia e identidad son alineados.

Nacionalidad, patrimonio cultural, identidad local y regional, etc., se constituyen como tropos de los eventos de recreación, elementos retóricos de reglas y de autoconciencia ética para los actores participantes.

En estos comentarios finales, me gustaría discutir aquello que yo he interpretado como un desacuerdo entre actores y caballeros – o sea, entre Vivarte y Sagrado Portugal. Esta tensión es perceptible en una gran discusión llevada a cabo en el forum en línea de Sagrado Portugal en 2004 y 2005. Miembros de ambas organizaciones se oponían (y a veces se insultaban) en la disputa por la autenticidad y legitimidad sus proyectos de recreación. La línea de separación entre los dos puntos de vista es evidente en la distinción que se produce entre teatro y recreación – puro entretenimiento con inspiración histórica y metodología de transmisión ética y heurística.

El primer grupo defiende la distinción entre recreación y reconstrucción, y se consideran re-creadores, divulgadores y no apenas copiadore del pasado – son artistas con asesores historiadores y con preocupaciones históricas, pero presentan una (re)creación. Los miembros de Portugal Sagrado no aceptan esta posición como recreación, y repudian el comportamiento artístico, tanto del punto de vista de entretenimiento con preocupaciones históricas como de recreación histórica. Un argumento de este estilo se lee en el siguiente comentario colocado por uno de sus miembros:

“Historical recreation should not be a merchandising tool, for economic and institutional self promotion. It must be a didactic methodology (...) it is useful for knowledge transmission. Children listening, observing a sword, a piece of cloth or a glass, and hoping to learn”.

Vemos finalmente como la mercancía se transforma, en el discurso de los miembros de Portugal Sagrado, en lo opuesto de la autenticidad (re-creación del pasado sin refuerzo espectacular) por razones éticas y heurísticas; en cambio, para la compañía de teatro, el entretenimiento y la diversión son las verdaderas armas para iniciar audiencias fieles, a través de los efectos del imaginario teatral en los secretos del pasado histórico y patrimonio cultural – o, en las palabras de Agnew, un cambio de afecto histórico (ver Agnew 2007). Sea como fuere, en los

dos casos se encuentran incorporados en lo que definimos inicialmente como “cultura industrial” y a veces, el isomorfismo puro entre el pasado y el evento de re-creación no es el modelo, y expresiones intocables (conceptos, performances u objetos) no son el único camino hacia la autenticidad.

Mientras, este mercado de patrimonio cultural aumenta, y los consumidores de esta industria cultural participan en la variedad de oferta comercial. Nuevas operadoras comerciales se están haciendo especializadas en demandas específicas: cetrería medieval, ropas, terrenos y armaduras, otras *extravaganzas* como domadores de serpientes, bailarinas orientales, músicos árabes o célticos-folk, performers de circo, etc... Añadiéndose a un sector de mercado creciente que promueve actividades turísticas con estas reinventiones de tradiciones locales y el pasado.

BIBLIOGRAFÍA

AGNEW, Vanessa (2007) “History's affective turn: Historical reenactment and its work in the present”, *Rethinking History*, 11(3), pp. 299 – 312

BÁRCIA, Paula (1990) *Manual de história ao vivo*, Lisboa, Ed. Terramar/Grupo de Trabalho do Ministério da Educação para as Comemorações dos Descobrimentos Portugueses

BRUNER, Edward (1996) “Tourism in the Balinese Borderzone” in Lavie, Smadar & Ted Swedenburg (orgs.) *Displacement, Diaspora, and Geographies of Identity*, Durham: Duke University Press, pp. 157-179.

BUSSATA, Sandra (2007) “Everybody is the Good One! Living History and Monuments at the Little Big Horn Battlefield Site”, *Antrocom* 3(2), pp. 95-102.

FUOSS, Kirk W. (1995) “‘Community’ contested, imagined, and performed: Cultural performance, contestation, and community in an organized-labor social drama”, *Text and Performance Quarterly* 15(2), pp.79–98.

FOUSS, Kirk W. & HILL, Randall T.G. (2000) "Spectacular imaginings: Performing Community in Guatemala" in *Global Multiculturalism* Cornwell, Grant H. & Stoddard, Eve W. (orgs.) Rowman & Littlefield: Maryland, pp. 93-120

HALBWACHS, Maurice (1992, 1941) *On Collective Memory*, Chicago: University of Chicago Press.

HANDLER, Richard & SAXTON, William (1988) "Dyssimulation: Reflexivity, Narrative, and the Quest for Authenticity in 'Living History'", *Cultural Anthropology* (3) 3, pp. 242-260

LOWENTHAL, David (1985) *The Past is a Foreign Country*, Cambridge: Cambridge University Press.

RAPOSO, Paulo (1998), "O Auto da Floripes: 'cultura popular', etnógrafos, intelectuais e artistas", *Etnográfica*, vol. II (2), CEAS/Celta, Novembro, pp. 189-219.

- (2003) *O papel das performances culturais na contemporaneidade: Identidade e Cultura Popular*, ISCTE (dissertação de doutoramento)

- (2004a) "Itinerário de um Teatro de Bonecos. Novos produtores culturais de bens tradicionais" in *Turismo y Mercadorización, Actas do X Congresso Internacional da Federação das Associações Antropológicas do Estado Espanhol (FAAEE)*, Sevilha.

- (2004b) "Do ritual ao espectáculo. «Caretos», intelectuais, turistas e media" in Maria Cardeira da Silva (org.) *Outros Trópicos*, Livros Horizonte, Lisboa

- (2005) "Masks, Performance and Tradition: local identities and global contexts", *Etnográfica* nº1 Vol IX

- (2006) "'Caretos' de Podence. Um espectáculo de reinvenção cultural" in *Rituais de Inverno com Máscara*, Catálogo de Exposição, Comissário Benjamim Pereira, Museu Abade de Baçal/IPM – Bragança

ROACH, Greg online text:

<http://www.cultnat.org/download/PdfConf/gREGROACH.pdf>

Viewed in 12.03.2008

SOLÉ, M. G. P. Santos (2001) “A técnica de ‘História ao vivo’: a realização de uma feira medieval no Lindoso: didáticas e metodologias do ensino” in *Actas do IV Encontro Nacional de Didáticas e Metodologias da Educação – "Percurso e Desafios"*, Évora, 26-28 Setembro 2001

VALENTINE, Kristin Bervig & MATSUMOTO, Gordon (2001) “Cultural Performance Analysis Spheres: An Integrated Ethnographic Methodology” in *Field Methods*, 13(1), 68-87.