

## PANEL 24C

### RIEVOCARE IL PASSATO, È RISPETTO PER LA STORIA O SEMPLICE SPETTACOLO?

**Coordinatrice/Chair:** Federica Rinaldi (Ministero della Cultura)

**Parole chiave:** Colosseo, archeologia sperimentale, rievocazione, comunità d'eredità

Il tema generale della sessione vuole rispondere ad alcune domande che negli ultimi tempi hanno occupato gli spazi della stampa, dell'opinione pubblica, della comunicazione e promozione di musei e parchi archeologici, e non da ultimo delle modalità di divulgazione della memoria e del nostro passato storico.

Le domande riguardano da vicino il tema della rievocazione storica quale linguaggio riconosciuto per la partecipazione della comunità al racconto della Storia, oltre che come forma di archeologia sperimentale e arte pubblica.

Le recenti decisioni dell'Istituto autonomo del Ministero della cultura Parco archeologico del Colosseo di realizzare rievocazioni del mondo dei gladiatori all'esterno e all'interno dell'Anfiteatro Flavio, unita alla firma di un accordo di collaborazione per la divulgazione scientifica della gladiatura e alla recente L. n. 152/2024 contenente *Disposizioni in materia di manifestazioni di rievocazione storica e delega al Governo per l'adozione di norme per la salvaguardia del patrimonio culturale immateriale* hanno contribuito a rimettere al centro del dibattito l'opportunità (o meno) che il Colosseo, icona del mondo antico con i suoi duemila anni di storia, un terzo dei quali destinati agli spettacoli sull'arena, abbia bisogno della rievocazione storica o che al contrario sia la rievocazione storica ad aver bisogno del Colosseo.

Attorno a questa domanda ruotano gli interventi dei partecipanti, storici di chiara fama universitaria, rievocatori che hanno costruito la rievocazione come una forma di archeologia sperimentale, manager di festival internazionali di successo e ovviamente gli archeologi del Ministero della cultura.

Per rispondere al dibattito saranno indagati il perché, il come e il quando fare una rievocazione storica di qualità e quali risultati culturali e anche economici essa può portare all'interno di una comunità d'eredità.

***Reenacting the past: respect for history or mere spectacle?***

**Keyword:** Coliseum, experimental archaeology, re-enactment, heritage community

The general theme of the session aims to answer a number of questions that have recently occupied the spaces of the press, public opinion, communication and promotion of museums and archaeological parks, and not least the ways of disseminating memory and our historical past.

The questions closely concern the topic of historical re-enactment as a recognised language for community participation in the telling of history, as well as a form of experimental archaeology and public art.

The recent decisions of the Institute of the Ministry of Culture – Parco archeologico del Colosseo to carry out re-enactments of the gladiators outside and inside the Flavian Amphitheatre, together with the signing of a collaboration agreement for the scientific dissemination of gladiature and the recent L. no. 152/2024 containing *Dispositions on historical re-enactment events and delegation to the Government for the adoption of norms for the safeguard of the intangible cultural heritage*, have contributed to put back at the centre of the debate the opportunity (or not) that the Colosseum, icon of the ancient world with its two thousand years of history, one third of which dedicated to arena shows, needs historical re-enactment or, on the contrary, it is historical re-enactment that needs the Colosseum.

Around this question will revolve the interventions of the speakers, such as university historians, re-enactors who have constructed re-enactment as a form of experimental archaeology, managers of successful international festivals, and of course the archaeological officials of the Ministry of Culture.

The debate will investigate why, how and when to do quality historical re-enactment and what cultural and also economic results it can bring within a heritage community.

## **Luca Fezzi (Università di Padova) – Perché fare una rievocazione storica di qualità dei giochi gladiatorii?**

I romani tanto attratti dai giochi gladiatorii da poter parlare di “tifo da stadio”, un tifo che spesso sfociava in violenza tra gli spalti.

Persino un intellettuale come Cicerone, che a stento sopportava la folla, giungeva a lodare alcuni aspetti dei combattimenti tra gladiatori. Nelle *Tusculanae*, una delle sue ultime opere teoriche, li citava come esempio di sopportazione e disciplina nell'affrontare il dolore e la morte. Alcuni decenni più tardi anche Seneca, che non da meno spregiava la folla, lodava i gladiatori valorosi, esempio di coraggio e di resistenza al dolore: schiavi che desideravano le sfide più ardue e accettavano di sopportare le sofferenze, che un uomo libero avrebbe dovuto accettare di propria volontà, senza cedimenti. I gladiatori portano infatti a riflettere su sulla natura della violenza, della morte e della vita stessa; certo, dovrebbe trattarsi di giochi reali e combattimenti mortali, oggi non più pensabili, a meno di non ipotizzare una situazione alla *Westworld*, la nota serie fantascientifica americana la cui seconda stagione aveva luogo, non a caso, nel violentissimo *Shogunworld*.

Ma una rievocazione, necessariamente incruenta, in quale modo potrebbe essere oggi utile? Si tratterebbe comunque di un'esperienza immersiva di un qualcosa di percepito già alle sue origini come molto forte, appassionante. Quindi vitalizzerebbe la storia. In ciò – e lancio una provocazione – sarebbero a mio avviso d'accordo anche due grandi pensatori molto lontani da noi storici, Schopenhauer e Nietzsche. Schopenhauer avrebbe esaltato l'aspetto immersivo, Nietzsche vi avrebbe visto una riduzione del divario tra vita – e vitalità, seppure mimata – e storia.

E per noi storici? Se filologicamente corrette, queste rievocazioni potrebbero costituire un correttivo per i danni “storici” causati dal grande o piccolo schermo, per cui basti citare il recentissimo *Gladiator II*. Danni enormi, vista la presa che i film sui gladiatori hanno avuto sul pubblico, a partire naturalmente dalla figura di Spartaco, che comunque è stata da questo punto di vista molto meno impattante, in quanto celebrata in qualità di ribelle più che di gladiatore.

Queste rievocazioni possono costituire un richiamo importante, che potrebbe svolgersi in luoghi particolarmente iconici, come il Colosseo, ma anche in altri anfiteatri. Si tratterebbe quindi anche di un volano particolarmente interessante per il turismo culturale.

Dobbiamo preoccuparci di qualcosa? Direi di sì: della correttezza filologica. Questo vale in generale: ogni rievocazione storica deve assolutamente essere filologicamente corretta e correttamente contestualizzata; al di là di ciò non servono permessi. E direi che quest’ultimo discorso vale, a maggior ragione, nel caso delle rievocazioni dei giochi gladiatorii, per i quali possiamo tranquillamente sorvolare su ogni altra possibile obiezione e scrupolo: la violenza mimata non è violenza di un esercito conquistatore, ma di individui che sono stati vittime della storia, che sono stati in genere schiavi stranieri, non cittadini romani, o che, in ogni caso, attraverso terribili prove hanno tentato di riacquistare la propria dignità.

### ***Why make a quality historical re-enactment of the gladiatorial games?***

The Romans were so attracted to the gladiatorial games that one could speak of ‘stadium cheering’, a cheering that often resulted in violence in the stands.

Even an intellectual like Cicero, who could hardly stand the crowd, went so far as to praise certain aspects of gladiatorial combat. In the *Tusculanae*, one of his last theoretical works, he cited them as an example of endurance and discipline in facing pain and death. A few decades later, Seneca too, who no less scorned the crowd, praised the valiant gladiators as an example of courage and resistance to pain: slaves who desired the most arduous challenges and accepted to endure suffering, which a free man would have had to accept of his own free will, without yielding. Gladiators do indeed lead

one to reflect on the nature of violence, death and life itself; of course, these would have to be real games and deadly fights, which are no longer conceivable today, unless one hypothesises a *Westworld* situation, the well-known American sci-fi series whose second season took place, not surprisingly, in the very violent *Shogunworld*.

But a re-enactment, necessarily bloodless, in what way could it be useful today? It would still be an immersive experience of something perceived already in its origins as very strong, exciting. So it would vitalise history. In this - and I launch a provocation - two great thinkers far removed from us historians, Schopenhauer and Nietzsche, would in my opinion also agree. Schopenhauer would have extolled the immersive aspect, Nietzsche would have seen in it a narrowing of the gap between life - and vitality, albeit mimicked - and history.

And for us historians? If philologically correct, these re-enactments could be a corrective for the 'historical' damage caused by the big or small screen, for which we need only mention the very recent *Gladiator II*. Enormous damage, given the hold that films about gladiators have had on audiences, starting of course with the figure of Spartacus, who was in any case from this point of view much less impactful, as he was celebrated as a rebel rather than a gladiator.

These re-enactments could constitute an important attraction, which could take place in particularly iconic places, such as the Colosseum, but also in other places. It would therefore also be a particularly interesting flywheel for cultural tourism.

Do we have to worry about anything? I would say yes: philological correctness. This applies in general: every historical re-enactment must absolutely be philologically correct and correctly contextualised and explained; beyond that, no permits are needed. And I would say that this last discourse applies, all the more so, in the case of the re-enactment of the gladiatorial games, for which we can safely overlook every other possible objection and scruple: the mimed violence is not violence of a conquering army, but of individuals who were victims of history, who were generally foreign slaves, not Roman citizens, or who, in any case, through terrible trials tried to regain their dignity.

### **Federica Rinaldi (Ministero della Cultura) – Il Colosseo ha bisogno della rievocazione storica o la rievocazione storica ha bisogno del Colosseo?**

14 milioni di turisti nel 2024 hanno attraversato gli ambulacri dell'Anfiteatro, hanno ammirato la maestosità della sua architettura, si sono immersi nel buio dei sotterranei, hanno letteralmente toccato con mano le tracce incise sulle pietre dalle macchine sceniche che servivano per gli spettacoli sull'arena, hanno rivissuto le emozioni del popolo spettatore che assisteva seduto sulla cavea e si sono immedesimati nella tensione del gladiatore pronto al duello. Ma cosa hanno capito veramente? quali immagini hanno effettivamente memorizzato?

Da circa 25 anni ormai, ovvero dalla proiezione del primo film *Il Gladiatore*, il Colosseo ha conosciuto una continua inesorabile e senza sosta crescita di visitatori, con numeri che si sono forzatamente arrestati solo nel biennio della pandemia da Covid-19. Numeri che corrispondono a visitatori provenienti da tutto il mondo, senza distinzione tra oriente e occidente, portatori di culture completamente diverse, uniti spesso dalla massificazione cinematografica che raggiunge – questa sì – chiunque e senza distinzione.

E badi bene, se Hollywood ha significato la fortuna del Colosseo, Hollywood ha altrettanto significato la s-fortuna della gladiatura necessariamente ridotta ad uno spettacolo di sangue *tout court* e come tale rimossa dalla cultura cristiana che nei secoli ha esteso la sua ombra sul Colosseo.

In un'epoca di over tourism, dove la componente *culturale* sta avendo indubbiamente un ruolo preponderante ma dove il rischio della *cancel culture* è altrettanto presente, la sfida è trasmettere coscienza e memoria, offrendo e veicolando la conoscenza della Storia con linguaggi accessibili e diversificati, mettendosi in ascolto delle richieste. Mostre, convegni,

conferenze, pubblicazioni, documentari e film sono senza dubbio i canali intramontabili, ma il pubblico rimane spettatore passivo.

La sfida è invece quella di coinvolgere le comunità, obbedendo al dettato della definizione ICOM di Museo e ai principi della Convenzione di Faro, assecondando la mission di ogni istituzione museale che è quella di conservare e condividere le conoscenze nella loro verità scientifica e senza filtri.

Se dunque la rievocazione (ormai divenuta patrimonio con la L. 152/20254) è in grado di provenire da una conoscenza scientifica e trasmettere una conoscenza senza filtri, addirittura coinvolgendo empaticamente lo spettatore, allora la risposta è sì, il Colosseo ha bisogno della rievocazione e lo ha dimostrato con la firma di un accordo di collaborazione scientifica per la progettazione e realizzazione di un percorso di divulgazione storica della disciplina della gladiatura nel mondo antico (<https://colosseo.it/sito/wp-content/uploads/2024/06/59159536Rep.-n.-22-Accordo-scientifico-Gladiatura.pdf> ); d'altra parte se la rievocazione raggiunge l'obiettivo di veicolare la Storia dei gladiatori nell'arena principale dei gladiatori, allora la rievocazione ha bisogno del Colosseo per proporsi come *medium* di qualità nell'ancora, a volte, diffidente mondo delle istituzioni culturali e universitarie.

### ***Does the Colosseum Need Historical Reenactments, or Do Historical Reenactments Need the Colosseum?***

In 2024, 14 million tourists walked the ambulatories of the Colosseum, marveled at the grandeur of its architecture, immersed themselves in the shadows of its underground chambers, and literally touched the traces left on the stones by the stage machines that once supported the arena's spectacles. They relived the emotions of spectators seated in the cavea and identified with the tension of the gladiators preparing for battle. But what did they truly understand? What images did they genuinely retain?

For about 25 years now, since the release of the first Gladiator film, the Colosseum has known continuous, inexorable growth in visitor numbers, interrupted only during the COVID-19 pandemic. Visitors come from across the globe, joining different cultures from East to West, often through the universal reach of cinema, which touches everyone indiscriminately.

Make no mistake, while Hollywood has contributed to the Colosseum's fortune, it has also been a misfortune for gladiatorial combat, reducing it to mere bloody spectacle. This perception was subsequently erased by Christian culture, which cast its long shadow over the Colosseum for centuries.

In an era of overtourism, where cultural components undoubtedly play a significant role but where the risks of cancel culture are equally present, the challenge lies in conveying awareness and memory, offering historical knowledge in accessible, different ways while listening to the audience's needs. Exhibitions, conferences, publications, documentaries, and films remain timeless channels, but they often leave the public as passive spectators.

The real challenge is to engage communities, adhering to the ICOM definition of museums and the principles of the Faro Convention. The mission of every museum is to preserve and share knowledge in its scientific truth, free from distortions.

Thus, if reenactment (now recognized as cultural heritage under Law 152/20254) can come from scientific knowledge and share unfiltered truths while emotionally involving the audience, then the answer is yes: the Colosseum needs reenactments. This is demonstrated by the signing of a scientific collaboration agreement to design and implement a historical dissemination program focusing on gladiatorial combat in ancient times (<https://colosseo.it/sito/wp-content/uploads/2024/06/59159536Rep.-n.-22-Accordo-scientifico-Gladiatura.pdf>). On the other hand, if reenactments are able to display the history of gladiators inside the principle arena of their battles, then reenactments need the Colosseum to establish themselves as a high-quality medium in the sometimes skeptical cultural and academic institutions.

### **Dario Battaglia (Presidente Ars Dimicandi) e Andrea Buccolini (Gruppo Storico Romano) – La Rievocazione come prova scientifica e riflessione interiore.**

Il rievocatore è molto più di un semplice interprete: è un mediatore culturale che traduce la ricerca storica in esperienze vivide e comprensibili. La sua missione è rendere la storia viva e rilevante, mantenendo un equilibrio tra rigore scientifico e coinvolgimento emotivo. La rievocazione storica rappresenta un potente mezzo educativo, capace di coniugare il rigore accademico con l'esperienza diretta. Attraverso la ricostruzione dettagliata di eventi e costumi, si offre al pubblico la possibilità di vivere la storia in prima persona, rendendola tangibile e coinvolgente.

Quando la rievocazione riguarda specificamente il mondo della gladiatura è necessario anzitutto capire perché sei secoli di iconografia mostrino abbinamenti fissi tra gladiatori: il *murmillo* col *thraex*, il *retiarius* col *contrarete*, il *provocator* col *provocator*. In matematica questo vincolo è una funzione ( $f$ ) che condiziona ogni ipotesi; è dunque necessario riprodurre quegli scontri al fine di trovare il *perché*, non il *come* delle cose.

Non basta capire chi è il reziario e qual è il suo avversario, né prendere in mano elmi e schinieri dal deposito del Museo Archeologico di Napoli, esplorare le caratteristiche e ricostruire fisicamente gli armamenti. È necessario prendere decine di atleti e farli combattere centinaia di volte, per avere una statistica attendibile. Il risultato? Il caos totale! I gladiatori, pressoché nudi e senza corazza, non avevano modo di evitare ferite su tutto il corpo.

Nell'archeologia sperimentale il caos orienta a una ricerca delle fonti le quali specificano due modalità di duello: quello *sine missione* (senza grazia) e quello primo sangue, *ad digitum*, dove alzando l'indice i gladiatori chiedevano grazia al popolo (Livio Storie XLI, 20; EAOR V 58). I due tipi di duelli attestano anche due tipi di arma: per i *sine missione* l'*arma decretoria* o *ferrum acutum* (Seneca, Epist. 117, 25; Ovidio 45-8) designa i veri pugnali; per i duelli a

primo sangue invece le *armae hebetes* designano le armi, senza filo e la cui punta ottunda poteva incidere la pelle, senza ferire gravemente (Ovidio, *ars* 3, 588).

Ma l'ipotesi è nulla senza tesi. Riarmati gli atleti di *hebetes* si scopre che gli abbinamenti fissi danno un equilibrio straordinario: colpirsi è impossibile, se non dopo 10-15 minuti, quando la stanchezza è insopportabile. È la dimostrazione scientifica che dietro a queste armature c'è un disegno calcolato sull'equilibrio e, dopo l'equilibrio, l'inizio di qualcos'altro.

Allora si torna ad interrogare le fonti e si cerca una liturgia collegata a questo «dopo». Emerge che la legge romana consentiva la gladiatura ai soli condannati per crimini mediocri, debitori e schiavi, al fine di ottenere la grazia del popolo, e che il gladiatore diventava «legittimo» solo accettando volontariamente un voto solenne: l'*auctoramentum* (Orazio, Sat. 2,7, 58-9; Petronio 117, 5). Se non avesse rispettato la promessa, cadendo nello spergiuro, egli avrebbe accettato di esser messo a morte. La sofferenza e la perseveranza è quel «dopo» che nel duello si pone tra la fase iniziale di equilibrio e il crollo fisico ed emotivo.

Con questa coscienza la squadra di atleti viene messa di nuovo innanzi al pubblico, spiegando che la fine del duello arriverà solo quando lo deciderà la platea e la platea così facendo entra in uno stato emotivo inaspettato e sorprendente; il criminale suscita lacrime e pietà e la *pietas* diventa un risultato dell'archeologia sperimentale. E la storia dei gladiatori cambia radicalmente!

Archeologia sperimentale e Rievocazione diventano un binomio indissolubile in cui la dimostrazione scientifica si fa spettacolo, regalando conoscenza esatta e riflessione interiore. È su queste linee guida che Ars Dimicandi e il Gruppo Storico Romano hanno ideato *Dies in Arena*: uno spettacolo immersivo costruito *ad hoc* per il Colosseo.

### ***Reenactment as scientific evidence and inner reflection.***

A reenactor is much more than a performer; they are a cultural mediator who translates historical research into vivid and understandable experiences. Their mission is to make history alive and relevant, balancing scientific rigor with emotional engagement.

Historical reenactment is a powerful educational tool, combining academic rigor with direct experience. By meticulously reconstructing events and costumes, it provides the public with the opportunity to experience history firsthand, making it tangible and engaging.

But when the reenactment is specifically about the gladiators, it is first necessary to understand why six centuries of iconography show fixed pairings between gladiators: the *murmillio* with the *thraex*, the *retiarius* with the *contrarete*, the *provocator* with the *provocator*. In mathematics this constraint is a function (f) that conditions every hypothesis; it is therefore necessary to reproduce those fights in order to find the why, not the how of things.

It is not enough to understand who the *retiarius* is and who his opponent is, nor to pick up helmets and greaves from the storage of the Archaeological Museum of Naples, explore

their characteristics and physically reconstruct the armaments. It is necessary to take dozens of athletes and make them fight hundreds of times, to have reliable statistics. The result? Total chaos! The gladiators, almost naked and without armour, had no way to avoid wounds all over their bodies.

In experimental archaeology, chaos leads to a search for sources which specify two modes of duel: the *sine missione* (without grace) and the *primus sanguis*, *ad digitum*, where by raising their index fingers the gladiators asked for grace from the people (Livio Storiae XLI, 20; EAOR V 58). The two types of duels also attest to two types of weapons: for *sine missione* the *decreta* weapon or *ferrum acutum* (Seneca, Epist. 117, 25; Ovid 45-8) designates real daggers; for *primus-sanguis* duels, however, the *armae hebetes* designate the weapons without edge and whose blunt point could cut the skin without seriously wounding (Ovid, ars 3, 588).

But the hypothesis is null without thesis. Once the *hebetes* athletes have been rearmed, it turns out that the fixed combinations give an extraordinary balance: hitting each other is impossible, except after 10-15 minutes, when the tiredness is unbearable. It is the scientific demonstration that behind these armors there is a design calculated on balance and, after balance, the beginning of something else.

Then we go back to questioning the sources and looking for a liturgy connected to this "after". It emerges that Roman law allowed gladiator only to those convicted of mediocre crimes, debtors and slaves, in order to obtain the grace of the people, and that the gladiator became "legitimate" only by voluntarily accepting a solemn vow: the *auctoramentum* (Horace, Sat. 2, 7, 58-9; Petronius 117, 5). If he had not respected his promise, falling into perjury, he would have agreed to be put to death. Suffering and perseverance is that "after" that in the duel arises between the initial phase of balance and the physical and emotional collapse.

With this awareness the team of athletes is put before the public again, explaining that the end of the duel will only come when the audience decides and in doing so the audience enters an unexpected and surprising emotional state; the criminal arouses tears and pity and *pietas* becomes a result of experimental archaeology. And the history of the gladiators changes radically!

Experimental archeology and re-enactment become an indissoluble combination in which scientific demonstration becomes a spectacle, offering exact knowledge and inner reflection. It is on these guidelines that *Ars Dimicandi* and *Gruppo Storico Romano* created *Dies in Arena*: an immersive show built specifically for the Colosseum.

## **Magí Seritjol (Tarraco Viva) – La Rievocazione come strumento per il consolidamento di una comunità d’eredità. Il caso di Tarraco Viva.**

Il festival Tarraco Viva è nato nel 1999 come una delle attività legate alla dichiarazione del sito archeologico di Tarraco come Patrimonio dell'umanità dall'UNESCO. Nel corso delle XXVI edizioni svolte (anche durante l'anno del COVID) il festival ha cercato,

attraverso una divulgazione storica basata sulla conoscenza scientifica della storia, di sensibilizzare sia i cittadini della città sia i suoi visitatori sul valore del Patrimonio Storico. Fin dalla sua prima edizione, il festival ha definito i seguenti obiettivi: 1) Divulgare il patrimonio storico. La divulgazione storica è il vero asse centrale e l'obiettivo principale del festival; 2) Sensibilizzare i cittadini di Tarragona e i suoi visitatori sull'importanza di preservare il patrimonio storico. Con la divulgazione: conoscenza. Con la conoscenza: apprezzamento. Con apprezzamento: conservazione; 3) Creare uno spazio di partecipazione per i cittadini di Tarragona. Questa partecipazione si realizza principalmente attraverso la creazione di gruppi di Ricreazione Storica. A Tarragona sono stati creati dodici gruppi di rievocazione storica, che coinvolgono nelle loro attività quasi mille persone; 4) Creare un contesto di incontro e riflessione tra i responsabili del patrimonio storico (musei, siti archeologici, complessi monumentali e centri di interpretazione, ecc.); 5) Creare un'attività culturale di alta qualità per generare flussi turistici culturali sostenibili legati al patrimonio storico.

Il programma degli eventi del festival comprende numerose attività ricreative storiche, poiché crediamo che questo sia un mezzo imbattibile per "spiegare" la storia agli specialisti, agli amatori o semplicemente ai curiosi.

Tarraco Viva organizza numerose attività ricreative di carattere storico. Al festival si sono esibiti i migliori gruppi di rievocazione storica del mondo romano e antico d'Europa (Ermine Street Guard, Legio VI Opladen, Legio II Augusta, Ars Dimicandi, Ludi Scaenici ecc..) ma non si tratta "solo" di una rievocazione: il programma di attività del festival propone, oltre alle ricostruzioni storiche, altri formati: conferenze, dibattiti, mostre, laboratori, visite e itinerari... fino ai formati più recenti (ricostruzioni e immagini virtuali, monologhi storici, documentari archeologici...)

Il nostro festival intende per "qualità" l'adeguatezza della sua programmazione, organizzazione e comunicazione agli obiettivi e ai criteri precedentemente stabiliti. Nel caso di Tarraco Viva, per fare un esempio, tra un'attività molto "spettacolare" e che attrae molto pubblico ma con poco contenuto informativo storico o un'attività con meno pubblico ma con un alto contenuto informativo, sceglieremo sempre il secondo.

### ***Reenactment as a tool for the reinforcement of a community of heritage. The case of Tarraco Viva.***

The Tarraco Viva festival began in 1999 as one of the activities related to the declaration of the Tarraco archaeological site as a World Heritage Site by UNESCO. Throughout the XXVI editions held (including during the COVID year), the festival has sought, through a scientifically-based historical popularization of history, to raise awareness among both the city's citizens and its visitors about the value of the Historical Heritage.

Since its first edition, the festival has defined the following goals: 1) Disclose historical heritage. Historical popularization is the real central axis and main objective of the festival; 2) To raise awareness among the citizens of Tarragona and its visitors about the importance of preserving historical heritage. With popularization: knowledge. With

knowledge: appreciation. With appreciation: preservation; 3) To create a space of participation for the citizens of Tarragona. This participation is achieved mainly through the creation of Historical Recreation groups. Twelve historical reenactment groups have been created in Tarragona, involving nearly a thousand people in their activities; 4) To create a context for meeting and reflection among those responsible for historical heritage (museums, archaeological sites, monumental complexes and interpretation centers, etc.); 5) Create high quality cultural activity to generate sustainable cultural tourism flows related to historical heritage.

The festival's program of events includes numerous historical recreational activities, as we believe this is an unbeatable means of “explaining” history to specialists, amateurs or simply the curious.

Tarraco Viva organizes numerous historical recreational activities. The best historical reenactment groups from the Roman and ancient world of Europe have performed at the festival (Ermine Street Guard, Legio VI Opladen, Legio II Augusta, Ars Dimicandi, Ludi Scaenici, etc.), but it is not “just” a reenactment: the festival's program of activities offers, in addition to historical reconstructions, other formats: lectures, debates, exhibitions, workshops, tours and itineraries . . . up to the latest formats (virtual reconstructions and images, historical monologues, archaeological documentaries... ).

Our festival understands “quality” as the adequacy of its programming, organization and communication to the previously established objectives and criteria. In the case of Tarraco Viva, to give an example, between an activity that is very “spectacular” and attracts a lot of audience but with little historical information content or an activity with less audience but high information content, we will always choose the latter.