

The background of the cover features several Roman toys and figurines. On the left and right are large, light-colored stone figurines of human figures. In the center, there are several smaller, more detailed figurines, some appearing to be animals or stylized human figures. The overall scene is set against a plain, light background.

Juegos y juguetes en *Augusta Emerita*

Museo Nacional de Arte Romano

Mérida, Sala Temática 2017



Juegos y juguetes en *Augusta Emerita*

Museo Nacional de Arte Romano
Mérida, Sala Temática 2017



Índice

Presentación	7
I. La difícil visibilidad del juego en la Antigüedad	9
II. El juego intelectual y adulto. Tableros, fichas y dados	29
III. El juguete de representación realista	53
IV. Dónde nos encontramos el juguete romano	75
Bibliografías	89
Bibliografía general sobre el tema.....	90
Bibliografía específica de las piezas de la exposición	92



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE

Edita:
© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General
de Documentación y Publicaciones
© De los textos e imágenes: sus autores

NIPO: 030-17-154-3

DOI: 10.4438/030-17-154-3

Presentación

El juego, tradicionalmente, ha tenido dos vertientes naturales: una infantil, centrada en el desarrollo de habilidades, la asunción de roles o el mero recreo, y otra juvenil y adulta, destinada a afianzar o prolongar todo ello. A estas dos vertientes, en la Antigüedad se les sumó el juego profesional, donde en época romana se encuadran espectáculos como los gladiatorios, o las carreras de caballos, ya bien tratados en el discurso de nuestro Museo.

Como tema para la sala temática 2017 se propone realizar una pequeña muestra sobre la cuestión de los juegos de ámbito privado en época romana, haciendo especial hincapié en sus manifestaciones materiales. Para ello se comenzará tratando la cuestión del juego en la Antigüedad, sus problemas y su difícil visibilidad. En segunda instancia, se analizará la constancia arqueológica de ciertos juegos adultos y juveniles, en especial a través de tableros, fichas y dados. Tras ello, centraremos nuestra atención en el juguete, sobre todo a partir de figuras y miniaturas interpretadas como tales. Y, por último, la muestra se cerrará planteando los contextos arqueológicos donde han solido acabar los antiguos juegos y juguetes.

Como en otros años, todos estos temas se ilustrarán con piezas sobre todo pertenecientes a las colecciones del Museo, así como con algunas, también procedentes de Mérida, cedidas en depósito por la Junta de Extremadura por vía del Consorcio de la Ciudad Monumental.

Organización

Museo Nacional de Arte Romano

Comisaría y catálogo

Rafael Sabio González

Autores de fichas del catálogo

J.A. = Javier Alonso.

Biblioteca Pública del Estado de Ciudad Real.

A.M.B.O. = Ana María Bejarano Osorio.

Consorcio de la Ciudad Monumental de Mérida.

M.B.A. = Macarena Bustamante Álvarez.

Universidad Autónoma de Madrid.

J.J.C.C. = Juan José Chamizo de Castro.

Junta de Extremadura.

M.J.F.L. = María José Ferreira López.

Investigadora independiente.

C.F.G. = Carlos Franco García.

Investigador independiente.

E.G.G. = Eulalia Gijón Gabriel.

Investigadora independiente.

F.J.H.M. = Francisco Javier Heras Mora.

Junta de Extremadura.

C.I.M.M = Cristina Isabel Mena Méndez.

Investigadora independiente.

J.M.M.C = José María Murciano Calles.

Museo Nacional de Arte Romano.

R.S.G. = Rafael Sabio González.

Museo Nacional de Arte Romano.

A.V.J. = Agustín Velázquez Jiménez.

Museo Nacional de Arte Romano.

Maquetación del catálogo

Sub. Gral. de Documentación y Publicaciones

Créditos fotográficos del catálogo

Juan José Chamizo de Castro (figs. 4.1, 4.2 y 4.3).

José María Murciano Calles (n.º cat. 6.2 y fig. 2.1).

Ana Osorio Calvo (n.º cat. 6.1).

José Luis Rodríguez Sánchez (n.º cat. 18.2-3).

Lorenzo Plana Torres (n.º cat. 1-5, 7-18.1 y 19-30).

Rafael Sabio González (figs. 2.2, 2.3 y 3.1).

Diseño expositivo

Rafael Sabio González

Montaje expositivo y pannelería

Fernando Garrido Hernández

Juan Gijón Gabriel

Lorenzo Plana Torres

Rafael Sabio González

Agradecimientos

José María Álvarez Martínez

Ana Andújar Suárez

Carlos Franco García

Marta González Lanchazo

María Meco Martín-Fontecha

Josefina Eulalia Molina García

José María Murciano Calles

Silvia Núñez Morillo

Agustín Velázquez Jiménez

I. La difícil visibilidad del juego en la Antigüedad

El juego, en tanto en cuanto consiste en una actividad, tiene un alto carácter inmaterial. Es por ello que únicamente podemos saber algo de su ejercicio en el pasado a través, bien de testimonios, alusiones o representaciones, bien de sus manifestaciones materiales. Los testimonios, tomados de los textos clásicos en su mayoría, suelen ser de carácter anecdótico, vinculándose a personajes históricos, como el mismo Augusto. En otras ocasiones se insertan en composiciones de marcado carácter costumbrista, como los epigramas del poeta Marcial. Y en fin, existieron incluso tratados dedicados a juegos concretos, como el compuesto por el emperador Claudio. Las representaciones son escasas, y más propias de la cultura griega que de la romana, lo que no impide su aparición incluso en vinculación a piezas de gran calidad artística. En relación a los testimonios materiales, pueden abarcar desde un objeto no sometido a alteración alguna, hasta alguno elaborado específicamente para tal fin e incluso a través de un proceso de producción en casos altamente complejos y especializados. Dentro de los elementos de elaboración compleja, en época romana podemos recordar la confección de cuidadas muñecas articuladas como las halladas en Ontur y Tarragona, todas ellas realizadas en marfil y conservadas respectivamente en el Museo Provincial de Albacete y el Museo Nacional Arqueológico de Tarragona.

En Mérida no contamos con alusiones al desarrollo de juegos, ni tampoco con muchas representaciones asociadas a los mismos. En las salas del Museo, podemos citar un mosaico en el que se representa una escena de palestra con juegos de lucha entre adultos (**fig. 1.1**). Y en esta misma órbita, la presente muestra contiene una figura de ámbar en la que figuran dos niños luchando (**n.º cat. 1**). Más abundantes son, sin embargo, las manifestaciones materiales relacionadas con el juego. Como sucede en otras partes y épocas, unas son más complejas y fáciles de identificar, pero otras, por el contrario, resultan más invisibles. Y es que, de no aparecer en el contexto adecuado, resulta difícil saber cuándo un objeto no alterado ha podido ser empleado en un juego.

En esta primera parte de la muestra, presentamos algunas piezas halladas en contextos de época romana pero no específicamente concebidas con un sentido lúdico. Entre ellas nos encontramos conchas (**n.º cat. 2**), nueces (**n.º cat. 3**), ollas (**n.º cat. 5**) y, cómo no, las conocidas tabas (**n.º cat. 4**). Es por ello que, aunque sabemos que pudieron haber participado en juegos, a través de testimonios de otros puntos del Imperio, tampoco podemos soler asegurarlo. De hecho y salvo en el caso de la taba, que formaba parte del depósito funerario de una sepultura y debió de incluirse en la misma por su función lúdica o las implicaciones simbólicas que comportaba a través de su utilización en juegos de azar, ninguna de las restantes piezas cuenta con una vinculación con el juego que vaya más allá de su mero carácter testimonial respecto al empleo de objetos semejantes en tal sentido. Y un caso extremo de lo dicho lo constituiría el del conjunto de nueces, que al hallarse formando parte de un depósito funerario junto a un huevo, hemos de pensar que cobraría un sentido simbólico en el que se excluiría cualquier tipo de utilización lúdica previa.

Frente a estos ejemplares, no sujetos a alteración alguna de la mano del hombre, contamos con otros, como las dos monedas expuestas que, aunque cuentan

con un proceso de elaboración previo, no están concebidas para su participación en juegos. Esta circunstancia es algo que podría extrapolarse a algunas de las piezas incluidas en las siguientes secciones, tales como ciertas lucernas recortadas o incluso, de admitirse determinadas teorías al respecto, gran número de terracotas. Finalmente, se incluyen de igual modo en la muestra otros objetos romanos sometidos a alteraciones muy rudimentarias pero que apuntan de un modo más seguro a su empleo en juegos, presumiblemente infantiles. Nos referimos a canicas varias y una posible peonza muy similares a las utilizadas por los niños aún en la actualidad (**n.º cat. 7-8**).



Fig. 1.1. Detalle del mosaico expuesto en el suelo de la Sala VII de la planta baja, con una escena de lucha en la palestra.

Figura de pareja de niños luchando en ámbar

Barriada de La Antigua (Mérida), siglo I d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 10082)

Esta figurita procede de una sepultura de inhumación inédita hallada durante el año 1967 en la barriada de La Antigua, al Noreste de Mérida, en torno a la ermita del mismo nombre. La zona fue ampliamente usada en época altoimperial para localización funeraria, gracias a la articulación paisajística que debió suponer la vaguada creada por el Albarregas, que vertebra toda la sección norte del área extramuros de la ciudad romana. El depósito funerario está integrado por una espectacular selección de objetos caracterizada por su riqueza material y técnica. Para más detalles sobre su aparición, véase la sección cuarta de este catálogo, dedicada a los contextos.

El pequeño ejemplar, de apenas cuatro centímetros de altura, muestra una pareja de niños peleando, enredados uno sobre otro, en una composición cerrada, como es propio de este tipo de piezas, en las que el tamaño y el material no favorece la realización de grandes filigranas. Están desnudos, mostrando unos cuerpos rollizos y flexibles, lo que ejemplifica la vitalidad de su edad temprana. La talla es de una gran calidad, gozando de una frescura y realismo acorde a lo representado. Obsérvense en este sentido las caras de los niños, especialmente del situado encima, en las que se percibe la tensión de la lucha.

Este tipo de juegos basados en lo físico es propio de la infancia en todas las culturas, e incluso también en muchas especies animales, ya que sirve como entrenamiento de la destreza y la musculatura, que en estos momentos se están formando. Desde un punto de vista social, estas peleas sirven también al niño para mostrar su predominancia, aunque sea en un contexto lúdico sin el uso de una violencia real.

J.M.M.C.



Bibliografía:
Inédito.

Concha de molusco

Alcazaba (Mérida), siglos I-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 19741)

La concha expuesta se localizó durante las intervenciones practicadas en 1974 en el recinto de la Alcazaba emeritense con motivo del sondeo practicado en la cara interna del lienzo de la muralla que daba al río. Dicho lienzo se había levantado en la Alta Edad Media, y más concretamente a mediados del siglo IX. En su cimentación, éste empleaba como basamento el dique utilizado en época romana para contener las aguas del Guadiana, cuyo dorso fue macizado tras su construcción con numerosos aportes de tierra procedentes de vertidos residuales compuestos fundamentalmente por ejemplares cerámicos asociados a las activas industrias alfareras del entorno. Y es precisamente entre dichos vertidos donde debió de arrojarse en la Antigüedad la pieza que nos ocupa.

El ejemplar se encuentra casi completo, a falta de una pequeña porción del borde, y presenta un perfil regular, mostrando una tonalidad amarillenta en su cara externa y blanquecina en la interna. La cara externa presenta a su vez una serie de estrías radiales que vienen a morir en el borde.

Pese a carecer de un contexto claro que la asocie a una utilización con fines lúdicos, tras su manejo previo para un propósito alimenticio, la pieza que presentamos nos sirve para ilustrar la intervención de elementos como éste, sin someterse a alteración alguna, en juegos de azar. Más específicamente, tenemos constancia por las fuentes de la utilización durante la Antigüedad de conchas de moluscos como ésta, por jugadores que la arrojarían al suelo para obtener diferentes resultados según saliese uno u otro de sus dos frentes. Se trataría por lo tanto de juegos muy similares a los ejecutados con piezas sí confeccionadas por el ser humano pero no expresamente destinadas a una finalidad lúdica, como las monedas, que aún en la actualidad dan nombre a partir de la iconografía primitiva de cada una de sus caras al conocido “cara o cruz”.

R.S.G.



Bibliografía:
Inédito.

Conjunto de nueces

Urbanización Puerta del Sur (Mérida), siglo I a. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. DO2013/7/2-5)

Consortio de la Ciudad Monumental de Mérida (Inv. 159/5/49-52)

La excavación donde se extrajo el conjunto de nueces expuesto se realizó dentro del seguimiento de las obras para la ampliación de un tramo de la calle Luis Buñuel para la urbanización Puerta del Sur, en la zona meridional de la ciudad, vertebrada en época romana por la vía de salida hacia *Corduba*. Se localizaron en dicho tramo varios enterramientos tanto de inhumación como de incineración. Uno de estos últimos era una gran estructura rectangular fabricada mediante hiladas de ladrillo y cubierta por tégulas situadas de forma horizontal, que se conservaba sólo en parte. Esta estructura tenía como depósito la ofrenda en un cesto de mimbre (inv. DO2013/7/6) de un huevo de gallina (inv. DO2013/7/1) y cuatro nueces, junto con un anforita de cristal de roca (inv. DO2013/4/1). La temprana cronología de esta última, que en cualquier caso no sobrepasaría el cambio de era, llevó a pensar que se trataba de una sepultura de uno de los primeros pobladores de la *Colonia*.

Los ejemplares, así como el huevo que los acompañaba y en menor medida la cesta en que se custodiaban, se encontraban en un sorprendente buen estado de conservación, hallándose las nueces perfectamente completas.

Los alimentos sólidos que se ofrendaban en las tumbas eran principalmente huevos, pan, habas, lentejas, sal, harina y productos manufacturados con ella. Más específicamente, el huevo es obvio que tenía un papel simbólico de representación de la fecundidad, del nacimiento y de la vida, mientras que para las nueces no se conoce su uso funerario, pero debió elegirse como ofrenda seguramente por su resistencia como fruto seco de larga duración. En la presente muestra y pese a su preservación dentro de un contexto en el que cobrarían un sentido simbólico, hemos incluido estas piezas para ilustrar uno de los grandes protagonistas del juego en la Antigüedad a través de unas nueces originales excepcionalmente conservadas hasta el día de hoy, supliendo así de algún modo la ausencia de cualquier tipo de representación de su manejo lúdico en la ciudad de Mérida.

M.J.E.L. y J.M.M.C.



Bibliografía:
Inédito.

Taba de hueso

Barriada de San Agustín (Mérida), siglo I d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. DO2013/7/21)

Consortio de la Ciudad Monumental de Mérida (Inv. 8121/232/36)

La pieza ósea que protagoniza la ficha fue hallada en un enterramiento fechado en la segunda mitad del siglo I d. C., concretamente una incineración en fosa simple, con un dilatado depósito funerario. La ubicación del enterramiento se localiza en la zona noreste de la colonia emeritense. La urbanización durante el primer decenio del segundo milenio de nuestra era de la zona periurbana, conocida como barriada de San Agustín, conllevó la exhumación de una amplia zona funeraria jerarquizada en torno a una vía extramuros de *Augusta Emerita*, un vial secundario y paralelo de la Vía de la Plata. Fueron documentados varios mausoleos y grandes edificios funerarios en torno a la vía, así como enterramientos individuales como el que nos ocupa. El finado fue “agasajado” con un depósito funerario formado por varias piezas de vidrio (*aryballoi* y ungüentarios), agujas de hueso (*acus*) y varias veneras, junto a la pieza de juego que nos ocupa.

El ejemplar, que se encuentra completo, pertenece a un ovicáprido, percibiéndose cierta reducción de tamaño como posible producto de su deshidratación.

Quizá el objeto más usado en el juego por personas de todas las edades durante la época romana fue la taba. Ésta consistía en un pequeño hueso, conocido con el nombre científico de astrágalo, y procedente de las extremidades de ciertos animales, fundamentalmente el cordero. El empleo lúdico de la taba ha sido variadísimo. Se utilizó, por ejemplo, en juegos de azar, en los que era usada sobre todo como un dado, asignándosele un valor a cada una de sus caras y obteniéndose resultados según la que saliera tras arrojarse al suelo. Pero también para adivinar pares o nones. Igualmente protagonizó muchos juegos que requerían del jugador dos tipos de habilidades. Una era su rapidez (se trataba de recoger el mayor número de tabas con el dorso de la mano tras arrojarse al aire; o también de tomar cierta cantidad de tabas mientras otra, el comodín, se hallaba en movimiento). La otra habilidad sería su puntería (se trataba de insertarlas en formas trazadas en el suelo o en orificios, por ejemplo, de recipientes como el de la ficha n.º cat. 5). Las tabas aparecen en multitud de representaciones o alusiones a juegos de la Antigüedad y han seguido utilizándose con un carácter lúdico hasta prácticamente la actualidad.

J.J.C.C. y R.S.G.

Bibliografía:

Inédito.



Olla de cerámica

Procedencia desconocida (Mérida), siglos I-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 37266)

La pieza pertenece a la colección Quirós, adquirida por la Junta de Calificación, Valoración y Exportación para el MNAR en 2001 e integrada en su práctica totalidad por ejemplares procedentes de la ciudad de Mérida, aunque sin datos contextuales específicos.

Olla de borde vuelto, perfil globular y fondo plano. Presenta pasta grosera con desgrasante de granulometría media-alta. Su análisis macroscópico apunta que estamos ante una producción local o regional.

La praxis de este tipo de objetos, como demuestran sus trazas de termoalteración, sería el cocinado de alimentos al fuego. Sin embargo, los estudios contextuales indican que pudieron ser polifuncionales, siendo la única clave para comprender este dato la aplicación de analíticas de residuo. Gracias al estudio de la iconografía y las fuentes clásicas, podemos afirmar que también formaron parte de los momentos de esparcimiento en la sociedad romana, en los que pudieron funcionar como objetivos o dianas en juegos de puntería.

M.B.A.



Bibliografía:
Inédito.

Pareja de monedas de bronce

Procedencia desconocida (Mérida y Medellín), siglo I a. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 30893 y CE2013/4/1)

Ninguna de las dos piezas cuenta con un contexto bien determinado, más allá de su hallazgo en el entorno urbano de las ciudades de Mérida y de Medellín, ingresándose en el Museo por vía, en sendos casos, de particulares: la inv. 30893 pertenece a la colección Castelló Gil, adquirida por compra en 1984; y la inv. CE2013/4/1 fue donada al Museo por Martín Almagro Gorbea.

Nos hallamos ante dos monedas que muestran por una de sus caras al dios Jano y en la opuesta la proa de una nave de guerra. La acuñación de este tipo fue bastante escasa, en comparación con las numerosísimas emisiones de denarios y quinarios republicanos en plata, perdiendo peso paulatinamente en sucesivas reducciones, la última en virtud de la Ley Papiria (89 a. C.), que establece un peso teórico para este “As Semiuncial” de 13,6 gramos, o sea, 1/24 de la libra romana. Parece que los últimos ejemplares emitidos, fueron los acuñados por los pompeyanos en Sicilia e Hispania entorno a los años 45-44 a. C., si bien su peso y módulo, muy parejos a los sestercios imperiales, posibilitaron que estos circularan aún mucho tiempo, siquiera como monedas residuales.

Existió en la Antigüedad un juego de azar que tenía como protagonista indispensable una moneda, la cual determinaba el resultado de la jugada en función de la cara que saliera tras ser arrojada al aire. Dicho juego, en efecto, es el trasunto exacto de nuestro actual “cara o cruz”, que en época romana era conocido con el nombre de *caput aut navis*, esto es “cabeza o nave”. Tal designación la tomaba de una renombrada acuñación de ases de época tardorrepública que mostraba en una de sus caras el rostro doble del dios Jano, así como en la opuesta la proa de una nave de guerra. Si bien el juego perduraría más allá de la extinción del uso de esta serie, a su denominación le sucedería igual que a nuestro actual “cara o cruz”, en el que se sigue haciendo alusión al segundo motivo aún cuando hace siglos que ha desaparecido del reverso de las monedas: el juego romano mantendría su designación en asociación a otros tipos numismáticos en los que no figuraría ya ni la proa de la nave ni el rostro del dios Jano, aunque sí de algún tipo de rostro, ahora más bien de un gobernante, que sería el que sirviese para referenciar las caras en cada tirada.

A.V.J. y R.S.G.

Bibliografía:
Inédito.



Conjunto de canicas de cerámica, hueso y piedra

Procedencia desconocida, Alcazaba, procedencia desconocida

y Circo romano (Mérida), siglos I-IV d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 10008, 11788, 7750 y 19073)

De los cuatro ejemplares seleccionados, el primero y el tercero (inv. 10008 y 7750) denotan procedencias desconocidas aunque enclavadas dentro del entorno de Mérida, asociándose más particularmente a las excavaciones practicadas en la ciudad entre 1911 y 1936. La pérdida de su contexto deriva de que la primera pasó a ser custodiada directamente por Maximiliano Macías, entregándola al Museo su nieta tras su fallecimiento, mientras que la segunda se almacenó en el recinto de la Alcazaba hasta la Posguerra, no documentándose su lugar específico de hallazgo. De los dos ejemplares restantes, el inv. 11788 procede de las excavaciones practicadas en el recinto de la Alcazaba en 1970, mientras que el inv. 19073 fue hallado en el hemicycle oriental del Circo romano en 1973.

Todos los ejemplares, bastante completos, presentan una forma esférica regular, así como un diámetro que oscila entre los 2,5 y los 3 cm. Sus materias varían desde la arcilla cocida empleada en las piezas inv. 10008 y 11788 hasta el hueso del inv. 7750 y la piedra del inv. 19073.

El formato expresado para el conjunto de piezas seleccionado, pese a la variedad de materias empleadas en su confección, resulta notablemente regular, además de expresamente idóneo para su empleo con la finalidad lúdica específica que se les atribuye: la de canicas. Tenemos constancia del empleo de tales objetos durante la Antigüedad, en asociación a juegos bastante similares a los mantenidos hasta nuestros días, en los que intervendrían varios ejemplares y llegarían a establecerse competiciones entre varios jugadores. En la Península Ibérica, las canicas podrían encontrar incluso una ascendencia prerromana, o al menos así lo probaría una de las interpretaciones dadas a las bolas halladas en determinados contextos celtibéricos, ya debidamente analizados por Barril Vicente y Salve Quejido para el caso de Aguilar de Anguita.

R.S.G.



Bibliografía:
Inédito.

Peonza de cerámica

Alcazaba (Mérida), siglos I-II d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 35812)

El ejemplar fue hallado en el solar de la Alcazaba, y más concretamente en la campaña de 1987, dirigida por Pedro Mateos Cruz. Tal intervención se practicó en el espacio comprendido entre la muralla fundacional y la muralla emiral que da al Guadiana, esta última asentada sobre el dique romano que protegía a la ciudad de las crecidas de dicho río. El interés de tal espacio radicaba en que, tras la construcción del dique, fue macizado por un potente vertedero para proceder a desarrollar sobre el mismo una vía de circunvalación que rodeara la urbe antigua. Más específicamente, nuestra pieza se halló dentro de la capa 21 de la cata E1, un estrato notablemente profundo, de posible cronología altoimperial.

Nos hallamos ante una pieza de fragmentada, compuesta por una forma discoidal culminada en una breve punta por un extremo y un largo vástago de sección circular en el opuesto, el cual se encuentra fracturado antes de su conclusión. Se encuentra confeccionada en una cerámica de pasta clara, quizá vinculable a la empleada por las industrias alfareras asentadas en el entorno del lugar del hallazgo.

El uso de peonzas en la Antigüedad se encuentra bien documentado, tanto a través de las fuentes textuales (hay ejemplos en Persio y Virgilio) como de las representaciones iconográficas o ciertos ejemplares conservados, tal y como demuestra Fittà. En función de dichos testimonios, somos capaces de determinar que los materiales empleados en la confección de las mismas debieron ser mayoritariamente la madera, el hueso y la cerámica. Sus formas abarcaban desde piezas troncocónicas terminadas en punta, muy similares a las actuales, hasta elementos discoidales atravesados por un eje de sección circular, más o menos prolongado por sus extremos hasta terminar, nuevamente, en punta. Nuestro ejemplar se aproxima más bien al segundo tipo, asimilándose por su morfología a una peonza conservada en el Museo Arqueológico de Saintes. No obstante, la pieza emeritense se diferencia de esta última por prolongar uno de sus extremos, el fracturado, en una proporción indeterminada, para así facilitar posiblemente su aprensión en el momento de la transmisión del impulso requerido para su rodaje, un hecho en el que también auxiliaría el somero estriado presente en dicho apéndice.

R.S.G.

Bibliografía:
Inédito.



**II. El juego intelectual
y adulto.
Tableros, fichas y dados**

Dentro del juego adulto y juvenil, tenían un gran protagonismo en la Antigüedad los juegos vinculados a actividades físicas. En época romana, éstos tenían su espacio en la palestra, y una representación de su práctica en Mérida la hallaríamos en el mosaico que se observa tendido sobre el suelo desde el balcón de la Sala VII. Por contraste, en la práctica de otros juegos tenía un mayor protagonismo el ejercicio de la mente. En un extremo encontraríamos prácticas de tan alto nivel intelectual como el “Juego de los Siete Sabios”. Pero



Fig. 2.1. Vista general del mosaico conocido como de los Siete Sabios.

en un ambiente más popular, la máxima expresión de este tipo de juegos serían los de tablero.

En relación al curioso “Juego de los Siete Sabios”, Décimo Magno Ausonio, un personaje de la Antigüedad que vivió en el siglo IV, escribió una breve pieza, de formato teatral, llamada *Ludus Septem Sapientum*. En ella entraban en escena los Siete Sabios de la antigua Grecia, declamando sus más conocidas sentencias ante su público. Mediante su lectura o escucha, se trataría de hacer reflexionar al lector u oyente acerca del valor o trascendencia de dichas sentencias, de modo que el juego, básicamente mental, consistía en la memorización e interiorización de la frase de cada uno de estos sabios. Mérida, aparte de haber sido capital de *Hispania*, en la época en la que la prefectura donde se incluía estaba regida por el propio Ausonio, pareció tener un intenso ambiente cultural al final del Imperio romano. Y fruto de ello es la realización del Mosaico de los Siete Sabios expuesto en la Sala VII de nuestro Museo (fig. 2.1). Y más allá de su culta temática, cabría pensar que esconde, como la obra de Ausonio, una finalidad entre lúdica y didáctica, pudiendo haber estado destinado a que su espectador recordara las sentencias de cada uno de los sabios en él figurados. O también para que interpretara o aplicara dichas sentencias a la escena representada en la parte baja, donde se muestra la entrega de Briseida a Aquiles en el transcurso de la Guerra de Troya.

Respecto a los juegos de tablero en la antigua Mérida, las mayores manifestaciones que nos encontramos se concretan en una versión algo más compleja de nuestro tres en raya conocido de alquerque de nueve o juego del molino. En la presente muestra exponemos varios de estos tableros, labrados sobre piezas, fundamentalmente de mármol, casi a modo de *graffiti*, mientras que otros se conservan *in situ* en diferentes puntos de la ciudad, destacando el complejo alquerque de doce labrado en el interior del primer aliviadero del puente romano (fig. 2.2). Otros tableros plasmarían juegos de cazoletas, en los que se haría pasar una ficha de una oquedad a otra, y un buen ejemplo de ello lo tenemos en los juegos labrados en ambientes públicos de ocio, como el teatro romano o las termas de la calle Pontezuelas (fig. 2.3). En nuestra muestra presentamos un tablero de mármol asociado a tal tipo de juego (n.º cat. 9). En los juegos de tablero intervenirían, pues, fichas como las expuestas en la vitrina, elaboradas en gran variedad de materiales (n.º cat. 12-15).

El juego infantil y adulto ha venido realizándose desde la Prehistoria hasta nuestros días sin solución de continuidad. Otra cuestión es que se haya materializado en alusiones, testimonios u objetos que puedan ilustrarlo. Y eso es lo que le sucede en Mérida después de la época romana. No obstante, sí hay algunos indicios que apuntan a que ciertas manifestaciones en nuestra ciudad son posteriores al final del Imperio romano. Por ejemplo, algunos de los tableros de alquerque testimoniados en Mérida, y aún incluso en las colecciones de nuestro Museo, están labrados sobre piezas, como tableros y cornisas, que hacen imposible su traza y uso antes de su retirada del lugar en el que se hallaron insertos dichos elementos, posiblemente ya tras el derribo del edificio al que pertenecieron (n.º cat. 10-11). Es por ello que su confección debió efectuarse, seguramente, ya en época visigoda



Fig. 2.2. Detalle de una de las estancias de las termas conocidas como de Resti, donde se halla labrado un juego de cazoletas.



Fig. 2.3. Suelo del primer aliviadero del puente romano sobre el Guadiana, donde se encuentra labrado un alquerque de doce.

o islámica. En consonancia con este fenómeno, existen también algunas fichas (como la última de las del conjunto de cerámica expuesto en la sala) elaboradas sobre piezas tardías. Otro caso muy singular lo constituye una pieza de hueso procedente de la Alcazaba y que, por sus rasgos formales, se corresponde ya con una ficha propia del juego del ajedrez, el cual sabemos que fue introducido en nuestro país durante la Edad Media, de la mano de la cultura árabe.

Finalmente, un gran protagonismo en el juego adulto, a veces con un componente incluso profesional, lo tendrían los juegos de dados. En la muestra se exponen varios (**n.º cat. 16**), junto a uno de los cubiletes con los que se arrojarían (**n.º cat. 17**). Uno de los dados se encuentra trucado, y gracias a su fractura muestra la trampa en su tiempo oculta: está plomado del lado del 1.

Tablero de mármol con juego de cazoletas

Calle Reyes Huertas (Mérida), siglos I-II d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. DO2012/3/2)

Consortio de la Ciudad Monumental de Mérida (Inv. 136/00/1)

La pieza que presentamos fue hallada durante las excavaciones realizadas en el año 1994 en un solar en la actual calle Mariano J. de Larra, n.º 42. El tablero formaba parte de los materiales localizados en una vivienda extramuros situada al este de la Colonia, aunque muy próxima a la cerca amurallada y a la conocida como Casa del Anfiteatro. Estudios recientes ponen de manifiesto la posible relación de los restos de las habitaciones documentadas con la denominada Casa de la Torre del Agua.

El tablero es un objeto realizado en mármol blanco pulido, casi cuadrado, con esquinas romas y unas dimensiones de 39,5 cm de longitud, 38,7 cm de anchura y 4,5 cm de grosor. La cara vista está compartimentada en la zona central, donde se aprecia el rebaje de dos cajas rectangulares que quedan enmarcadas por una hilada de cazoletas circulares. Son 19 los huecos tallados distribuidos en hiladas de cinco, salvo un lado que únicamente presenta cuatro, quedando de este modo una esquina sin su correspondiente cazoleta. La cara posterior del tablero aparece simplemente alisada.

Este objeto corresponde con un tablero de juegos (*tabula lusoria*) que, en función del material en el que se ha realizado, nos permite pensar que estuviera situado en un lugar fijo dentro de la casa, bien sobre una superficie o sobre un soporte (patas de madera o hierro), que lo elevara a modo de mesa de juegos. Dicha pieza nos habla del interés por los juegos de mesa entre la población romana. Entre las múltiples formas de juegos que se podían practicar, destacan aquellos en los que se empleaban tableros de diverso material tales como madera o mármol –el que nos ocupa–, o bien otros más toscos ejecutados mediante simples trazos en superficies como suelos de estancias, calles, porticados. En muchos de ellos se usaban fichas indistintamente de hueso, cerámica, vidrio, piedras y dados. En nuestro caso, y a falta de datos precisos sobre su uso y/o reglas, creemos que el espacio central serviría para lanzar los dados y las cazoletas se emplearían para alojar semillas, lo que nos lleva a hablar del viejo y tradicional Juego de las Semillas, de gran predicamento en el África romana.

A.M.B.O.

Bibliografía:

Bejarano Osorio, 1997; Costas Goberna, 2002; Bejarano Osorio, 2012.



Conjunto de elementos de mármol con alquerque

Alcazaba, procedencia desconocida y Calle Graciano (Mérida), siglos I-VII d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 12201, 13261, 23413 y 27834)

De los cuatro ejemplares seleccionados, los dos primeros proceden de las intervenciones practicadas en el solar de la Alcazaba en torno a 1970, si bien sus circunstancias de hallazgo son distintas: la primera procede de una excavación realizada por José Álvarez Sáenz de Buruaga, mientras que la segunda lo hace del sondeo practicado al dorso del lienzo de muralla que da al río tras su desplome. Respecto a las dos piezas restantes, de la primera sólo sabemos su procedencia general emeritense, mientras que la segunda fue hallada en la calle Graciano.

Los tableros representados en todos los casos consisten en alquerque de nueve incisos sobre la superficie de distintos tipos de piezas reaprovechadas: la primera y la tercera (inv. 12201 y 23412) consisten en sendos cimacios, el primero de ellos con indicios de haber sido utilizado como umbral. Frente a ellas, la inv. 13261, muy gruesa y también con señales de haber sido empleada como pavimento, cuenta con una función inicial más imprecisa debido a su gran rodamiento. En fin, la inv. 27834 conserva una moldura con un kyma lébico que podría señalar su disposición original en vertical. Tanto en este último ejemplar como en el inv. 23413 se percibe la labra de dos tableros, uno junto a otro. La forma de estos últimos resulta bastante regular, componiéndose por tres cuadrados concéntricos (a veces más bien rectángulos, como en el inv. 12201), unidos por el centro de cada uno de sus lados por cuatro líneas transversales.

En todos estos ejemplares queda de manifiesto la reutilización lúdica de soportes con superficies planas aptas para el grabado de las diferentes *tabulae lusoriae*. En muchas ocasiones, la funcionalidad lúdica viene a sumarse a la funcionalidad primaria de la pieza, como por ejemplo en el caso de una losa componente de un umbral, donde además de conservar la función primaria se le añade una nueva. Otras veces la pieza es desplazada y utilizada tan sólo como tablero, perdiendo totalmente su uso primario. Es importante recordar que la mayoría de las *tabulae lusoriae* que han llegado hasta hoy lo han hecho en soporte pétreo, pero no hemos de obviar todos aquellos tableros que estarían ejecutados sobre soportes de menor perdurabilidad como la cerámica o la madera. En la siguiente ficha (n.º cat. II) se desarrolla la dinámica de juego del alquerque de nueve.

R.S.G. y C.I.M.M.



Bibliografía:
Inédito.

Cornisa de mármol con alquerque

Alcazaba (Mérida), siglos V-VII d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 12260)

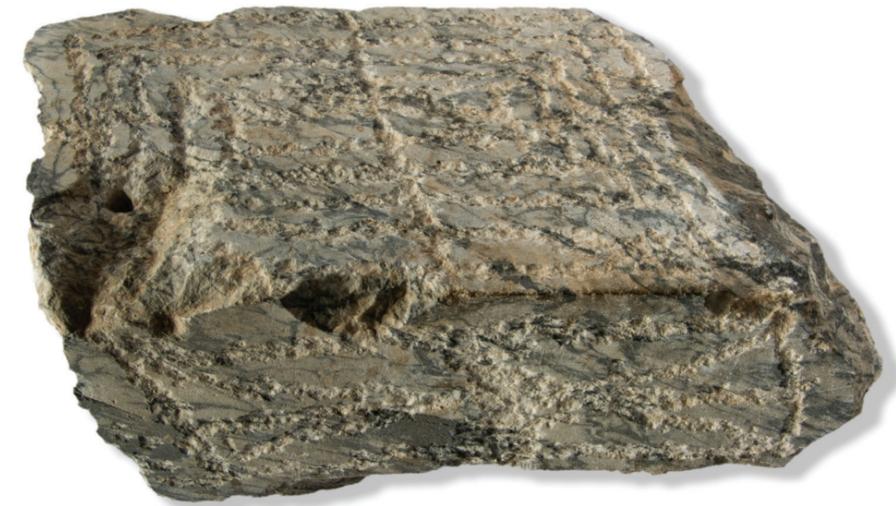
El ejemplar fue hallado en las excavaciones practicadas en la Alcazaba por José Álvarez Sáenz de Buruaga en 1970 (Sector E-III, en la cabeza del muro lindante al Sector D).

Estamos ante un fragmento de cornisa de mármol que presenta dos *tabulae lusoriae* grabadas sobre sus dos caras planas, en las partes no visibles de la misma. En su lado más estrecho encontramos un alquerque de tres (nuestro actual tres en raya), cuyos trazos se extienden hasta los extremos de la pieza aprovechando al máximo la superficie disponible y deformando la forma cuadrada “original” del tablero a una rectangular. Sobre la cara de mayor superficie tenemos grabado lo que nos recuerda a un alquerque de nueve pero con la peculiaridad de contar con cinco cuadrados concéntricos en lugar de con los tres habituales. Al adaptarse a la superficie de la pieza, la forma resultante del tablero es rectangular pero no tan acusada como en el alquerque de tres grabado también sobre esta cornisa. No podemos afirmar si la ejecución de los tableros sobre este soporte se produciría con anterioridad a su colocación en su ubicación primaria como elemento ornamental, o bien tras la retirada de su emplazamiento original, aunque lo más factible es que se ejecutaran *a posteriori*. Deducimos esto porque las dos *tabulae* se adaptan a las dimensiones de la pieza que presenta en sendos laterales rupturas abruptas en absoluto propias del proceso de ensamblaje de elementos ornamentales.

El alquerque de tres se trata de un juego rápido donde se necesitan dos jugadores, cada uno de los cuales cuenta con tres fichas de un color diferente cada uno. Por turnos, éstos van colocando una a una sus fichas para intentar formar una línea antes que el rival y ganar así la partida. El que hemos denominado alquerque de nueve, también necesita dos jugadores y para comenzar hacen falta 18 fichas de juego, nueve por cada jugador. Al principio el tablero aparece vacío y sucesivamente, por turnos, los jugadores deben intentar colocar sus fichas en línea y capturar las del oponente. En esta modalidad se le puede capturar al rival más de una ficha a la vez, y el número de fichas comidas estará ligado al número de líneas que se hayan podido formar en ese turno. El juego finaliza cuando uno de los oponentes no puede formar nuevas líneas ni realizar movimiento alguno. Al disponer este tablero de cinco cuadrados concéntricos en lugar de los tres habituales del alquerque de nueve, pensamos que se modifica ligeramente la dinámica de juego para aumentar de este modo su duración y complejidad. En este caso, suponemos que cada jugador debería contar con 15 fichas (30 en total).

C.I.M.M.

Bibliografía:
Inédito.



Conjunto de fichas de piedra

Solar de la Torre de Mérida, Columbarios, Solar del MNAR, procedencia desconocida y Solar del MNAR (Mérida), siglos I-VII d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 10324, 15479, 19266, 23307, 30108 y CE2014/4/83)

Todos los ejemplares, salvo uno de ellos con origen incierto, proceden de la zona suburbial de *Augusta Emerita*, en los alrededores fuera de la muralla, por lo que hay muchas posibilidades de que su contexto fuera de vertedero, aunque no disponemos de los pormenores exactos de su hallazgo.

Se presenta una selección de seis fichas en piedra de distinto tamaño, que muestra la variedad existente en este tipo de piezas. Dos de ellas están realizadas en pizarra, en cuya superficie se han grabado distintos motivos y esquemas geométricos. Las otras cuatro se ejecutan en mármoles de distintos veteados. Al menos uno de ellos parece proceder de canteras locales de *Augusta Emerita*, el llamado brechado azul de Borba Estremoz. El material de las otras tres fichas, de un tamaño similar entre sí, podría ser de procedencia foránea, seguramente *giallo antico* brechado de Chemtou (Túnez).

La posible vinculación a vertederos se puede poner en relación con su escaso valor, algo observable también en el propio carácter de economía de medios que desprenden estas piezas. Dos de las fichas están realizadas en pizarra, un material muy usado por su facilidad de talla, especialmente en época tardoantigua y visigoda, momentos en que son habituales estas placas con grafitos en su superficie. Las otras fichas están recortadas en finas placas de mármoles de varios colores, característica esta última que quizás facilitaría el reconocimiento de la ficha en el transcurso del juego. Esta policromía, unida a la delgadez, puede deberse al hecho de que estén reutilizando placas de revestimiento constructivo, que tenían estas características, en un momento en que han dejado de usarse como tales.

J.M.M.C.



Bibliografía:
Inédito.

Conjunto de fichas de cerámica

Columbarios, Teatro romano, Templo de Diana, Solar del MNAR, Vertedero de Las Tenerías, Columbarios, Calle John Lennon y Solar del MNAR

(Mérida), siglos I-VII d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 1163, 6139, 18287, 23304, 9354, CE2013/12/249, 22419 y 24578)

Los ejemplares seleccionados presentan muy variadas procedencias, la mayoría de ellas, como los Columbarios, el Solar del MNAR, Las Tenerías o la calle John Lennon, posiblemente relacionadas con vertederos de época romana.

Su forma general resulta muy homogénea: se trata de discos de entre 3 y 5 cm de diámetro, recortados sobre el cuerpo o la base de un recipiente, ya tras la ruptura del mismo. En el conjunto de los ejemplares, algunos muestran su superficie lisa, otros presentan restos del torneado o la decoración de la superficie de la pieza que le sirvió de base y, en fin, otros más constan temas incisos sobre su superficie, correspondiéndose, bien con meros motivos decorativos, como las líneas radiales del inv. 23304, bien con numerales, como el II del inv. 9354. Destacaremos igualmente, frente a las fichas elaboradas en base a objetos de cerámica común, cierto número de ejemplares recortados a partir de fragmentos de terra sigillata. Entre ellos se detecta la presencia de una pieza efectuada a partir de un recipiente de Terra Sigillata Hispánica Tardía y otra a partir de un plato de Terra Sigillata Africana D, cerámicas elaboradas originariamente ya entre los siglos IV y VI, con lo que resulta fácil retrotraer la labra de la ficha en cuestión ya a la Antigüedad tardía plena (siglos V-VII d. C.).

Al igual que acontece con las fichas realizadas en piedra, y más particularmente en mármol, asistimos a un reemplazo bastante sistemático de materiales previos en la elaboración de las piezas descritas. Del mismo modo, su formato se aproxima también al de las fichas marmóreas, alejándose sin embargo del módulo, algo menor, de las efectuadas de un modo más expreso en materias tales como la pasta vítrea (véase la ficha n.º cat. 14) o el hueso (véase la ficha n.º cat. 15). Este hecho, unido a algunos indicios tomados a partir de las superficies de las piezas reutilizadas, podría hacernos pensar que, si bien ya en el Alto Imperio pudo asistirse a la configuración de fichas por la vía de la talla de piezas previas (véase el posible caso de las bases de Terra Sigillata inv. 9354 y CE2012/12/249), este fenómeno pasa a convertirse en el único para su obtención a partir de cierto momento situado entre el Bajo Imperio y la Antigüedad tardía.

R.S.G.

Bibliografía:
Inédito.



Conjunto de fichas de pasta vítrea

Necrópolis del Albarregas, Casa del Anfiteatro, procedencia desconocida, Columbarios, Necrópolis del Albarregas, Casa del Anfiteatro y Columbarios (Mérida), siglos I-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 8039-8042, 10135, 28325, 4335, 8044, 8046, 8047, 8049, 10136 y 15480)

Casi todas las piezas seleccionadas cuentan con una información muy sucinta sobre su procedencia específica, lo cual impide conocer el contexto en el que se hallaron, si bien su carácter aislado hace presuponer que se trató de vertederos. Pese a ello, las piezas halladas en la necrópolis del Albarregas (inv. 8039-8049), podría pensarse que pertenecieron a un depósito funerario, pues además de ingresar juntas en el Museo desde un enclave intensamente utilizado como necrópolis, lo hicieron equilibrando el número de piezas blancas con el de negras.

Conjunto de fichas o *calculi* opacas de tonalidades blanca y negra. Se formarían dejando caer vidrio en estado semi-líquido sobre una superficie plana, lo cual explica la base plana y la parte superior redondeada. Algunos *calculi* muestran bandas en otras tonalidades, como se muestra en este conjunto, mientras que otros presentan incisiones en su cara superior.

No disponemos de manuales sobre las reglas de los juegos de mesa en época romana, sino solo algunas indicaciones de autores clásicos. Serían juegos de tablero que usaban dados (dos o tres) y fichas (hasta treinta) en los que tomaban parte dos jugadores cuya tarea era, según reglas de juego predefinidas, poner en apuros al contrario, acorralando y apoderándose de sus piezas. Se conocen nombres de algunos juegos como *duodecim scripta* o las doce líneas ó los *ludi latrunculorum*, de gran dificultad, que se jugaban de forma análoga a un campo de batalla con dos categorías de piezas, oficiales (*milites*) y soldados rasos (*bellatores*), situando una pieza de otro color en el centro (*mandra*). De los conjuntos recuperados de distintos enterramientos se desprende que un juego completo de fichas no tenía por qué formar parte de un depósito funerario, ya que en ocasiones se ha recuperado un *calculus* y otras veces una pareja de distintas tonalidades. Cuando aparecen conjuntos completos varían su número, el tamaño y el color de la fichas, lo cual podría ser indicativo de que estas se emplearon para distintos juegos. Además, no siempre se han hallado junto a las fichas dados, lo cual podría ser indicativo que no en todos los juegos se empleaban. Es de reseñar el conjunto de *calculi* de pasta vítrea de las colecciones del MNAR procedente de la necrópolis Oriental, que estaba acompañado de una ficha de hueso tallada que mostraba una decoración de 8 círculos alineados rodeados por dos líneas concéntricas.

J.A. y R.S.G.

Bibliografía:
Inédito.



Conjunto de fichas de hueso

Almacén del Teatro romano, procedencia desconocida, Solar del MNAR, procedencia desconocida y Alcazaba (Mérida), siglos I-X d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 7383, 7385, 10014, 24412, 24982, 30068 y 12472)

Cuatro de los siete ejemplares incluidos en el conjunto de fichas seleccionado denotan una procedencia específica desconocida, de las cuales tres la manifiestan por el hecho de haber sido exhumadas en las excavaciones practicadas en la Mérida entre 1911 y 1936, pero haber sido depositadas, bien en el almacén existente en el recinto del Teatro romano, bien en el Museo, siempre sin asignárseles un número de inventario, motivo por el cual hemos perdido cualquier referencia a sus circunstancias exactas de hallazgo. Entre las tres piezas restantes, dos comparten un mismo contexto, el solar del MNAR. En fin, el último ejemplar reseñado procede de las excavaciones realizadas en el recinto de la Alcazaba en 1971 (Sector E3).

Entre las fichas seleccionadas, tres presentan una forma entre semiesférica y cónica, pero siempre de gran alzado, mostrando su superficie lisa (inv. 7385, 24982 y 30068). Otras dos son de tendencia más bien plana (inv. 7383 y 10014). Y una sexta muestra una forma semiesférica muy rebajada en altura, destacando por presentar sobre su superficie una serie de motivos incisos en base a círculos concéntricos a la forma de la ficha que desarrollan cerca del borde un registro ocupado por una sucesión de círculos menores centrados por puntos, muy similares a los presentes en los dados. Un caso singular lo constituye el séptimo ejemplar de desarrollo vertical y dividido en dos partes: una inferior troncocónica truncada y otra superior de sección octogonal. La parte inferior se encuentra decorada en sus dos extremos por sendas bandas de sucesiones de líneas incisas transversales entre las que se incluye una nueva banda de círculos con puntos. La superior, a su vez, se remata por una serie de almenas gallonadas, de aspecto siríaco, una por cada cara del hexágono.

Las seis primeras piezas deben ser de época romana y no merecen mayor comentario que su tendencia mayoritaria a facilitar su deslizamiento sobre un tablero, bien sea por su alzado, bien por el desarrollo de motivos sobre su superficie. La séptima, por el contrario, ha de denotar una cronología más avanzada, tanto en función de su forma como de su contexto de hallazgo, identificándose como una ficha de ajedrez que, dado su singular merlonado, podría conjeturarse que fue labrada entre el periodo emiral y el califal (siglos IX-X).

R.S.G.

Bibliografía:
Inédito.



Conjunto de dados de hueso

Teatro romano, Cerro de San Albín, Solar del MNAR, Almacén del Teatro romano y procedencia desconocida (Mérida), siglos I-IV d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 8815, 13579, 24975, 26535, 7748 y 30032)

Para las piezas que componen el presente conjunto, en las dos últimas apenas podemos asegurar una procedencia emeritense, habiendo sido halladas durante el curso de las excavaciones practicadas en la ciudad entre 1911 y 1936. Los ejemplares restantes proceden de solares tanto urbanos (caso del primero), como suburbanos (caso de los inv. 24975 y 26535, hallados en el solar mismo del MNAR), no quedando clara dicha circunstancia para el inv. 13579, dado que el entorno impreciso en el que se localizó es por el que discurría el recinto amurallado. En todo caso, parece que nos hallamos invariablemente ante piezas no vinculables a depósitos funerarios y sí más bien a vertederos antiguos.

De los seis ejemplares seleccionados, cinco muestran una forma cúbica regular, de los cuales, cuatro se hallan completos y uno fracturado, habiendo perdido dos de sus caras, descubriendo sendas cámaras opuestas la una a la otra y separadas por un tabique. El sexto dado presenta los ángulos matados mediante frentes listos que generan formas triangulares. En todas las piezas, los números están marcados por círculos incisos centrados por un punto, los cuales, en los ejemplares completos, ocupan seis de sus caras para hacer ascender su numeración en consonancia a las mismas. Dicha circunstancia se verifica incluso en el ejemplar con los ángulos facetados, que frente a otras piezas similares, no muestra motivo alguno sobre dichos frentes.

La mayoría de las piezas presentadas muestran una forma convencional, muy similar a la del dado común empleado aún en la actualidad. Sin embargo, existen dos singularidades a reseñar. La primera es, en el ejemplar fragmentado, la verificación del truco del dado a través de su fractura, consistiendo la trampa en la excavación, a partir del orificio practicado a través de ciertos números, de dos cámaras opuestas, una del lado del uno y la otra del lado del seis. La correspondiente a la primera cifra presenta restos de metal adherido, lo que indicaría que se hallaría plomado para así forzar la salida de la cifra más elevada, el 6. Respecto a la segunda singularidad, consiste en el facetado presente en el ejemplar inv. 30032, cuyas caras extraordinarias, al no contener motivo alguno, hemos de pensar que servían tan sólo para facilitar el rodaje del dado.

R.S.G.

Bibliografía:

Sabio González, 2014c; Sabio González, 2016.



Cubilete de dados de hueso

Avenida Vía de la Plata (Mérida), siglos I-II d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. D02015/4/74)

Consortio de la Ciudad Monumental de Mérida (Inv. 8057/74/4)

La Vía de la Plata, fue una de las principales “arterias” de la urbe emeritense, eje norte-sur, transformada en el *Kardo Maximus* en el interior de la colonia romana. En la salida norte de la Mérida contemporánea, en la esquina formada por la Avda. Vía de la Plata con c/ Albañiles, se intervino un solar motivado por la construcción de un bloque de viviendas. La vía fue documentada parcialmente, al igual que dos edificios funerarios en los extremos del predio. Las vías de acceso a las urbes romanas sirvieron de focos de atracción para la ubicación de áreas funerarias, “buscando” seguridad ante el expolio y “publicidad” ante los “propios y extraños” de la ciudad.

Un enterramiento secundario en fosa simple, concretamente una incineración, fechada hacia la mitad del siglo I d. C., fue “obsequiado” con un depósito funerario muy particular. La presencia de un cubilete realizado en hueso, decorado con motivos geométricos en la base, tapadera y boca, con una moneda del emperador Claudio en su interior, fechada en el año 41 d. C., nos remite al juego de cara o cruz (*caput aut naus*), muy difundido en el mundo romano.

Acompañando al cubilete, se hallaron varias piezas relacionadas con el juego, como las seis fichas (tres negras y tres blancas) de “fácil” adscripción al juego de las tres en rayas (*termi lapilli*), un dado de hueso (*tesserae*), y un vástago broncíneo con cuentas de collar, el cual podría haber funcionado como ábaco. La relación del depósito funerario con el mundo del juego es directa, e incluso podríamos ir más allá, adentrándonos en el mundo simbólico e identificar a Décima, una de las parcas e imagen de la fortuna, en dichos elementos.

J.J.C.C.



Bibliografía:

Chamizo de Castro, 2006, págs. 33-34.

III. El juguete de representación realista

En relación fundamentalmente con la actividad lúdica infantil, un notable tipo de manifestación material del juego es el juguete de representación realista. Éste es llamado así por emular o imitar múltiples elementos de la realidad, por lo general a una escala muy reducida.

En primer término, en relación a dichos juguetes hemos de incluir, cómo no, aquellos en los que se imita la figura humana. Ésta se halla de hecho presente en los objetos asociados a la más tierna edad, como tal vez una serie de posibles sonajeros en forma de campanillas que cobran el aspecto de niños, sobre todo encapuchados, y en los que las piernas harían de badajo (n.º cat. 18). Se trataría en tal caso, por lo tanto, de juguetes musicales, en este caso vinculados a la que los musicólogos definen como la familia de los idiófonos.

No está tan claro si otras figuras humanas, fundamentalmente terracotas, fueron utilizadas como juguetes o con fines religiosos. Como veremos en el siguiente apartado, muchas de estas piezas han sido halladas en vertederos antiguos. Y los motivos que contienen, ofrecen argumentos para poder sostener ambas interpretaciones. De modo que resulta difícil pensar que ciertas representaciones no fuesen concebidas para ofrecerse como exvotos o incluso incluirse en lararios familiares, haciendo las veces de imágenes de los antepasados. Pero también existen testimonios que nos hablan del uso de tales figuras por los niños. Unos literarios, como los incluidos en los epigramas de Marcial. Y otros arqueológicos, a través de su presencia en sepulturas infantiles junto a otro tipo de miniaturas, de lo que supone un buen ejemplo el conjunto presentado en la última parte de la muestra (n.º cat. 28). La respuesta a tal enigma se encuentra quizá en que el alfarero elaboraba piezas que luego eran utilizadas de una u otra forma, según el interés del usuario.

Tras las figuras humanas, tienen un gran peso las representaciones animales, sobre todo, nuevamente, en terracota. Éstas, en ocasiones, volvían a asociarse a juguetes musicales, aunque en este caso bajo la forma de pitos con aspecto de ave. A medias entre lo humano y lo animal, nos encontramos con figuras de caballos con jinetes. Tanto en atención a las figuras humanas como a las animales, existen piezas que, más que elaboradas *ex profeso*, han sido conformadas recortando y acomodando los discos y otras partes de lucernas de cerámica.

Tampoco hay que olvidar otro tipo de juguetes de representación realista que cobran la forma de toda clase de elementos propios del ajuar doméstico (vajilla sobre todo) o de útiles profesionales. En la muestra se incluyen varios de estos ejemplares, tomados de la colección estable del Museo y elaborados en materias semejantes a las de sus trasuntos reales, esto es, las vajillas y otros elementos similares en cerámica y los útiles y herramientas en metales.

Antes de concluir el presente apartado, no podemos olvidar la existencia en Roma de un curioso objeto a medias entre el juguete y el adorno: el *oscillum*. Éste estaba destinado sobre todo, a ser colgado en el centro de diferentes tipos de vanos (fig. 3.1). Con el impulso del viento, tal elemento giraría sobre sí mismo, mostrando alternativamente cada una de sus dos caras. Y precisamente por eso, por oscilar, recibiría el nombre de *oscillum*. En la muestra exhibimos tres de estas piezas, elaboradas en mármol y con forma de flauta, circular y rectangular.



Fig. 3.1. Representación ideal de la forma habitual en la que eran colocados los oscilla.

Conjunto de sonajeros de cerámica

Calle Oviedo, Almacén del Teatro romano, Vertedero de Las Tenerías,

Columbarios y procedencia desconocida (Mérida), siglos I-II d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 8406, 7760, 10210, 14313 y 28630-28631)

Las diferentes piezas seleccionadas cuentan con diferentes circunstancias de ingreso. En primer lugar, hay tres ejemplares de los que no se tiene constancia de su lugar exacto de hallazgo (inv. 7760 y 28630-28631). Sin embargo, se les puede colegir, por otros casos semejantes, un descubrimiento vinculado a las intervenciones practicadas en la ciudad entre 1911 y 1936. Los tres restantes proceden de áreas vinculadas a los antiguos vertederos de la ciudad, algo especialmente llamativo en el primer ejemplar (inv. 8406), posiblemente vinculado, como otras piezas localizadas con posterioridad en la zona, a los desechos de la industria alfarera existente en el entorno.

De los seis ejemplares expuestos, dos se encuentran completos (inv. 28630-28631) y muestran la representación de sendas figuras infantiles: una, de rasgos más realistas (inv. 28631), consiste en la figuración de un niño cubierto por una capa con capucha, mientras que la otra, de tono más grotesco (inv. 28630), funde el rostro del individuo representado con el contorno general de la pieza, mostrando en su base una inscripción incisa precocción en la que se expresa la palabra *Tydides*. Tanto en un caso como en otro se les han enlazado unos elementos independientes que simulan piernas a través de los orificios situados en los laterales del extremo inferior de la pieza principal, mientras que únicamente a la segunda, se le han enlazado igualmente otras dos piezas, de forma globular, a través del orificio sito en el extremo superior. Las piezas más fragmentarias, semejantes por su formato y rasgos a las completas ya descritas, consisten en dos de los casos en parte del cuerpo de figuras semejantes, también con orificios en los laterales de su extremo inferior, así como en los otros dos en cabezas infantiles rematadas por una suerte de anilla de suspensión.

Tenemos relativamente bien documentada en Mérida la presencia de piezas como las que componen el conjunto, en forma de campanas en las que las piernas se presupone que harían las veces de badajo, al ser agitadas. Las más comunes son las de los jóvenes encapuchados, constituyendo un *unicum* la conocida figura grotesca con la inscripción *Tydides*. A éstas se les han atribuido finalidades desde lúdicas hasta mágicas, resultando quizá la solución al dilema funcional la mezcla de ambas circunstancias.

R.S.G.

Bibliografía:

Blázquez Martínez, 1984; Nogales Basarrate, 2002, pág. 58; Nogales Basarrate, 2003; Gijón Gabriel, 2004, n.º 291, 295, 303, 305 y 354; Nogales Basarrate, 2009; Sabio González, 2015; Salido Domínguez, 2015.



Conjunto de figuras humanas en cerámica

Procedencia desconocida, Columbarios, Teatro romano y procedencia desconocida (Mérida), siglos I-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 10006, 16752, 26965, 28588, 28591, 36071 y 36073)

Salvo en dos casos en los que tenemos información específica sucinta sobre su procedencia (inv. 16752 y 26965), todos los ejemplares incluidos en el conjunto carecen de datos sobre su contexto específico de hallazgo, fuera de su pertenencia al entorno de la ciudad de Mérida. Pese al hecho de resultar difícil contextualizar una gran parte de estas piezas, la localización de alguna de ellas en la zona del Teatro, Anfiteatro y Columbarios, nos ha permitido situarlas tanto en zona intramuros como extramuros de la ciudad romana. Un curioso dato que podrá servir de gran ayuda para explicar sus posibles funciones.

Todas las piezas están hechas en arcilla local, aunque se perciben dos tipos de técnicas, el molde y la realización a mano, a través de la técnica del pellizco o mediante churros hechos en barro. También es obvio la existencia de diferentes calidades en el conjunto con respecto a su acabado cara a su venta y nivel de exigencia de sus compradores. En este heterogéneo conjunto existen una pieza de extraordinaria belleza y calidad artística tocada con un complicado peinado, realizado a base de diferentes postizos, que permite fecharla en época Flavia; una cabecita de *risus* o representación de un bebé; una figura femenina bastante siniestra; una cabeza un tanto exótica de un individuo de rasgos negroides; y otras piezas, tanto masculinas como femeninas, desnudas y donde se ha querido representar una gran parte de su anatomía.

Este conjunto de personajes tan diferentes da idea de la amplia variedad temática de las terracotas y en función a ello de los diferentes usos y aplicaciones que se les pudo dar: objetos decorativos, juguetes, depósitos votivos en las tumbas, exvotos, ideales de belleza, regalos, etc. Objetos cotidianos que nos acercan a la manera de vivir diaria de los habitantes de la colonia *Augusta Emerita* y sus vivencias más entrañables, como son sus sentimientos religiosos, relaciones humanas y maneras de manifestarlas. Además, su realización en ese material tan económico como es la arcilla, las consagró como un arte eminentemente popular y muy asequible incluso para los sectores más deprimidos de esa sociedad romana.

E.G.G.

Bibliografía:

Gijón Gabriel, 2004, n.º 29, 54, 146, 206, 266, 268 y 307.



Pareja de figuras de jinetes en cerámica

Almacén del Teatro romano y procedencia desconocida (Mérida), siglos I-III d. C.
Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 6446 y 29926)

Las dos piezas descritas comparten unos datos contextuales igualmente escasos, si bien podemos determinar que fueron descubiertos en la ciudad de Mérida entre 1911 y 1936 y pasarían a custodiarse, bien en el recinto del Teatro romano, bien en el mismo Museo. Sin embargo, al no recibir número de inventario, perdieron la información referente a su contexto específico de hallazgo. La nula información con respecto al lugar de aparición de ambas piezas, limita mucho el explicar su probable uso. Es por ello que ante esa falta de un contexto claro y preciso las posibilidades con respecto a su interpretación sean muy amplias y de ahí el conjeturar dentro de un amplio abanico de probabilidades en relación al papel que pudieron desempeñar en la sociedad romana. Un papel que a veces solo lo puede determinar su propio hallazgo dentro de un contexto cerrado.

Ambos ejemplares están realizados a molde, a modo de alto relieve, y en ambos se percibe un estilo no muy depurado y un tanto descuidado. Ello es perceptible en la poca nitidez de las dos piezas. Claro ejemplo de usar durante el proceso de su ejecución moldes sucios y bastante usados. De ahí su aspecto desgastado y falta de detalles. En las dos terracotas se aprecia el caballo en diferentes movimientos. Tanto en aptitud de marcha y con un jinete sobre sus lomos, realizado con la técnica del chorro y añadido con posterioridad, como el caballo solo y un tanto encabritado al aparecer con las patas delanteras levantadas y la cabeza hacia atrás.

La abundancia de caballos en *Hispania* y concretamente la fama de del caballo lusitano durante la romanidad, parece ser un exponente claro de ser un tipo de motivo demandado y con cierto aprecio en esa sociedad y en esta provincia romana. Además, dada la simpleza de la mayor parte de este tipo de representación, pudieron haber tenido más de un solo uso o papel en ese mundo. De ahí que a la hora de su interpretación se opte por multitud de funciones: exvotos, elementos del juego de los niños o incluso una posible relación entre estos caballos y la divinidad femenina de Hipona, de origen galo y vinculada a la fertilidad y la naturaleza.

E.G.G y M.B.A.



Bibliografía:

Gijón Gabriel, 2004, n.º 333 y 335.

Conjunto de figuras animales en cerámica y bronce

Almacén del Teatro romano, Casa del Mitreo, Anfiteatro, Columbarios, Alcazaba y procedencia desconocida (Mérida), siglos I-X d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 4812, 11029, 10392, 14309, 32030 y 37283)

Las procedencias del conjunto descrito, a excepción del primer y último ejemplar, para los que no conocemos el contexto exacto de hallazgo dentro de la ciudad de Mérida, se concentran tanto fuera como dentro del recinto amurallado de la urbe romana. Las extramurarias podrían haberse insertado en los antiguos vertederos de la urbe, mientras que la única intramuraria, procede del Anfiteatro romano (inv. 10392), cuya problemático contexto es comentado en el n.º cat. 30.

Nos hallamos ante una selección de figuras elaboradas mayoritariamente en cerámica, así como en dos casos en bronce, que por lo general nos transmiten con certidumbre a través de su esmerado realismo el objeto representado. Comenzando con los mamíferos, el inv. 11029 muestra parte del rostro de un perro, el inv. 10392 una cabeza de vaca, el inv. 32030 una nueva figura de équido y el inv. 37283 un ovicáprido, y más concretamente un carnero, elevado sobre una peana ovalada. De un modo más minoritario, constatamos la figuración de reptil en el inv. 14309, el cual representa una rana. En fin y pese a que la pieza inv. 4812, en función de lo conservado, se asemeja a un camello o un dromedario, por paralelos locales podemos aseverar que consiste en realidad en un ave como las representadas en los silbatos descritos en las fichas n.º cat. 22 y 30.

En el contexto de la antigua *Augusta Emerita*, cabe destacar una producción de terracotas zoomorfas, posiblemente juguetes, no muy intensa, pero en algunos casos de gran calidad artística y realismo, como apreciamos en tres de las piezas seleccionadas: dos se asociarían a los talleres alfareros activos en la ribera del Guadiana, con sus características pastas claras (inv. 11029 y 14309), mientras que la tercera lo haría a otro más dudoso emplazado en las inmediaciones del Anfiteatro, al igual que, mediante un arte más burdo, el inv. 4812. Entre las piezas elaboradas en bronce, la figura de carnero inv. 37283 vuelve a denotar un esmerado realismo, frente al bóvido inv. 32030, que resulta bastante más esquemático, y podría quizá incluso escapar a la época romana para adentrarse ya en la Edad Media, tanto por su contexto como por su estilo.

R.S.G.

Bibliografía:

Gijón Gabriel, 2004, n.º 267, 310, 341, 342 y 343.



Conjunto de silbatos de cerámica en forma de ave

Almacén del Teatro romano, procedencia desconocida y Alcazaba (Mérida), siglos I-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 2304, 28637 y 34412)

Determinar el lugar de procedencia de este conjunto de piezas no es sencillo. Nos encontramos ante uno de los problemas más habituales al tratar de dar contexto a los fondos de un Museo: el material proviene de un depósito anterior (concretamente del ya extinto Almacén del Teatro Romano) y no sabemos cuándo ni cómo llegaron hasta ese lugar. Sin embargo, la más grande de las tres figuras sí tiene una procedencia conocida: apareció en la intervención arqueológica en la Alcazaba de Mérida durante 1986.

Se trata de un conjunto de figuritas de terracota que representan aves, elaboradas con sus atributos más básicos, como el pico y el plumaje, a través de motivos geométricos. El grado de detalle varía de una pieza a otra, siendo la de menor tamaño aquella que presenta una mayor esquematización. La de mayor tamaño, en cambio, y pese a no estar decorada con una técnica elaborada, sí denota un alto grado de detalle y en ella podemos apreciar distintos matices en la dirección y composición del plumaje, pudiendo distinguirse también un ojo y una pata del animal. La de tamaño intermedio muestra una inscripción incisa e improvisada en la que aparecen las letras *OAX*, que pueden hacer referencia al propietario del objeto.

“Silbatillo de niños, hecho de barro, casi como pajarillo, en sus manos se viene á quebrar” (Gonzalo Correas: *Vocabulario de refranes*). La fabricación de instrumentos musicales improvisados en arcilla, a modo de silbatos, es una práctica conocida no solo en la Roma antigua, sino que trasciende el tiempo y en el espacio para encontrarse en culturas en todo el orbe, siendo también propios de nuestra alfarería tradicional (como se aprecia en la cita de más arriba, perteneciente a una obra del siglo XVII). Era común que estos silbatillos tuvieran más de un orificio, aparte de los dos necesarios para producir el silbido, que estarían destinados a modular el agudo sonido que producen, convirtiéndose el pajarillo en una rudimentaria ocarina.

C.F.G.



Bibliografía:
Gijón Gabriel, 2004.

Conjunto de discos y asa de lucerna de cerámica recortados

Almacén del Teatro romano, Calle Oviedo, Columbarios, Carretera de Don Álvaro, Alcazaba y Almacén del Teatro romano (Mérida), siglos I-IV d. C. Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 2439, 8318, 8321, 8326, 8327, 14288, 14298, 17797, 17858, 20247 y 6430)

Entre las piezas que engloban el presente conjunto hay dos (inv. 2439 y 6430) que carecen de un contexto específico, fuera de su pertenencia a la ciudad de Mérida. Frente a ellas, el resto parece proceder de diferentes puntos del entorno urbano, situados siempre fuera de la muralla y más particularmente en la ribera del Guadiana, aguas arriba del puente romano. Esta circunstancia viene a verificar su posible inclusión en los antiguos vertederos de la urbe más íntimamente vinculados a la actividad de la potente industria alfarera instalada en dicho entorno.

De los once ejemplares seleccionados, diez se corresponden a parte del disco de diferentes tipos de lucernas cuya cronología, en función de sus pastas y los motivos representados, puede fijarse de un modo general entre los siglos I y IV d. C. Así, cabe identificar desde algunos fragmentos correspondientes a lucernas de volutas altoimperiales, hasta otros más cercanos a las de disco bajoimperiales. Entre los motivos representados rastreamos temas humanos (un busto de perfil y otro velado), mitológicos (cuatro figuraciones de Júpiter y dos de Helios), lúdicos (una cuádriga) o animales (un jabalí). El undécimo ejemplar, por el contrario, consiste en un asa plástica zoomorfa que cobra la forma, de nuevo, de un jabalí.

El conjunto descrito, antes que por sus formas primarias o sus motivos iconográficos, ha sido seleccionado en base a que se ha percibido en las diferentes piezas un proceso de retalla y acomodación que entendernos posterior a la fractura de las lucernas que les diesen origen. En todos los fragmentos correspondientes a discos se aprecia a simple vista que dicho recorte puede desde seleccionar el contorno del disco completo hasta constreñirse al motivo representado, el cual llega a ser perfilado con auténtica pericia en el ejemplar inv. 17797. En el caso del asa, el proceso de acomodación se limitaría al raspado de la superficie que haría las veces de base de la pieza, de modo que se le confiera una estabilidad suficiente como para permanecer en pie. En segunda instancia, en la totalidad de los elementos incluidos en el lote podría adivinarse una cierta selección iconográfica acomodada a los intereses o gustos del posible destinatario infantil de este tipo de objetos reciclados, afín a los temas representados en otras piezas elaboradas más expresamente como juguetes: figuraciones humanas y animales fundamentalmente.

R.S.G.

Bibliografía:

Rodríguez Martín, 2002.



Conjunto de recipientes de miniatura en cerámica

Columbarios, procedencia desconocida, Columbarios, Solar de la Torre de Mérida, Carretera de Circunvalación, Solar del MNAR, procedencia desconocida, Casa del Anfiteatro, Templo de Diana y Alcazaba (Mérida), siglos I-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 4265, 29391, 29706, 29716, 4266, 10315, 11593, 24942, 30746, 31387, 35016, 35848)

Entre las piezas seleccionadas contamos con varios ejemplares que, por diferentes circunstancias, no cuentan con información en torno a su lugar específico de hallazgo, más allá de su extracción del solar emeritense. El resto de las miniaturas disponen de datos al respecto más o menos sucintos, en función de su fecha de excavación, pero por lo general y salvo en el caso del cuenco inv. 35016, todas tienen en común el proceder de entornos situados fuera de los límites de la muralla fundacional, de lo que se puede colegir su posible deposición en los antiguos vertederos de la ciudad romana. Esta circunstancia podría verificarse más particularmente en el caso del jarro inv. 35848, cuyos datos contextuales específicos parecen moverse en este sentido.

En este conjunto de miniaturas, encontramos reproducidas tanto piezas de la vajilla de cocina (una olla), como vajilla de mesa (jarras, copas y platos) y elementos accesorios (una lucerna).

La producción de piezas de vajilla de mesa en escala más reducida a la real fue una práctica común en los alfares de época romana. Sin embargo, a día de hoy, es difícil aportar una explicación plausible sobre cuál sería la raíz de este fenómeno. Por un lado, en sintonía con el discurso de esta muestra, podrían haber formado parte del ajuar lúdico infantil. De igual modo, debido a que ampliamente aparecen en contextos votivos, también podrían pertenecer a los depósitos funerarios que acompañaban al difunto en el más allá, independientemente de su edad. Para finalizar, otra teoría no descartable, sería que conformaran parte de los modelos que el alfarero tendría como referencia para realizar su labor.

M.B.A. y R.S.G.



Bibliografía:

Sánchez Sánchez, 1992, n.º 97, 98 y 100; Bustamante Álvarez, 2012.

Conjunto de miniaturas de utensilios agrícolas y domésticos en metal

Circo romano y barriada de La Antigua (Mérida), siglos I-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 8180-8181, 10093, 10095, 10099-10100)

Las seis piezas que componen el presente conjunto se reparten en torno a dos lugares de hallazgo: de una parte, las dos primeras proceden de las inmediaciones del Circo romano, habiendo sido entregadas al Museo por Rafael Buyolo Alonso en 1954; y de otra, las cuatro restantes pertenecen al amplísimo depósito funerario excavado en la barriada de La Antigua en 1967. En realidad y aunque la vinculación a una sepultura sólo se encuentra confirmada para este segundo lote, podría colegirse que las dos miniaturas halladas en las inmediaciones del Circo también pertenecieron a un ajuar, tanto por su similitud formal entre sí como por las características del entorno general en el que se produjo su hallazgo.

Los ejemplares procedentes del Circo consisten en dos cuchillos de hierro de pequeño formato, ambos con la hoja ensanchada del lado del filo, desde donde adopta un perfil curvado hasta rematar en la punta. En el caso de la primera pieza, el mango remata en una terminación en T, mientras que en la segunda lo hace en una media luna. Respecto a las cuatro piezas procedentes de la barriada de La Antigua, están elaboradas en plata y consisten, por orden de numeración, en la miniaturización de una cuchara, un nuevo cuchillo, una hoz y un cazo. El trabajo de estos últimos objetos es muy fino, destacando la presencia en el cuchillo de una serie de protuberancias circulares con las que se enmarcan los dos extremos de la empuñadura, así como el desarrollo en la hoz de un mango de forma abalaustrada.

La existencia de miniaturas de utensilios propios de la vida cotidiana viene a estar relacionada íntimamente con el fenómeno descrito en la ficha precedente (n.º cat. 24), además de con una costumbre arraigada hasta la actualidad. A través de los materiales de las piezas seleccionadas se puede apreciar la distinción de dos niveles, y por lo tanto dos tipos de usuarios, en el manejo de tales utensilios: de una parte, uno de alto estrato social, que manejaría juguetes de lujo elaborados en metales nobles como la plata; y de otra, otro, de extracción más humilde, al que pertenecerían ejemplares como los de hierro. Una réplica a esta cuestión se rastrea en los elementos de escritura, haciendo uso las clases bajas de piezas de hierro por contraste con el empleo por las clases altas de instrumental elaborado en bronce o incluso plata.

R.S.G.

Bibliografía:

Sabio González, 2012, págs. 17 y 47 y n.º 16.20; Álvarez Sáenz de Buruaga, 1955, págs. 125-126.



Conjunto de *oscilla*

Solar de Blanes, procedencia desconocida y Calle John Lennon (Mérida), siglos I-II d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. DO2012/1/16, 13792 y DO2015/4/44)

Consortio de la Ciudad Monumental de Mérida (Inv. 8102/1367/1 y 6008/285/33)

Ninguna de estas piezas que componen el presente conjunto ha sido hallada en contexto; a lo sumo, algunas de ellas aparecieron en vertederos romanos, entre basuras y escombros de obra de las viejas *domus* emeritenses. Entre ellas, el *oscillum* en forma de flauta (inv. DO2012/1/16) fue hallado en un estrato fechado a mediados del siglo I d. C., en las excavaciones del solar de la calle Almendralejo, n.º 41, conocido como Corralón de los Blanes.

En Mérida tenemos constatados *oscilla* circulares, cuadrangulares y, uno en particular, en forma de flauta de Pan si bien su variabilidad morfológica debió ser aún mayor, conociéndose tipos en forma de pelta en otras ciudades del Mediterráneo. Para la presente muestra hemos seleccionado un ejemplar de cada uno de los tipos. El más destacado es sin duda el referido *oscillum* en forma de flauta de Pan. Este semidiós es comúnmente representado en la iconografía clásica como fauno, un ser que participaba del cortejo de Dionisos tocando la siringa o flauta compuesta por la unión de varios segmentos desiguales de caña. En la mitología romana, la ninfa *Sirinx* (o Siringa) fue convertida en esta planta ribereña para ponerla a salvo de Pan, quien en su exasperación sexual la había perseguido hasta la orilla del río; al agradarle a éste el sonido que producía el viento al pasar a través de las cañas, decidió fabricar con ellas un nuevo instrumento.

En su acepción clásica, el término *oscillum* hace referencia a un curioso objeto mueble que solía suspenderse de los arquitrabes de los patios de las casas romanas o de los pórticos públicos. Se presentaban como placas de mármol (las que nos han llegado, pues en origen debieron ser de madera o arcilla) de formas muy diversas y, por lo general, representando interesantes motivos figurados en cada una de sus caras. Estaban concebidos para ser mecidos por el viento, que los hacía girar sobre sí logrando un efecto transformista al mostrar alternativamente y con cada movimiento la imagen grabada en ambas caras. En ellas se representan frecuentemente motivos de temática mitológica (escenas báquicas o de sacrificio), animales terrestres y marinos y seres fantásticos (faunos o sátiros y grifos o esfinges). A partir de ello se les ha supuesto un contenido supersticioso y una misión apotropaica, aunque con el tiempo habrían de convertirse en un objeto de carácter recreativo u ornamental.

F.J.H.M.

Bibliografía:

Heras Mora, 2015; Sabio González, 2014a; Sabio González, 2014b; Heras Mora, 2012; Palma García, 1999.



IV. Dónde nos encontramos el juguete romano

Mérida no es Pompeya, donde la vida se vio detenida de súbito ante la erupción del Vesubio. Y es por ello que, salvo en el caso de algunos tableros labrados en elementos casi inamovibles, las manifestaciones del juego y el juguete no van a aparecer ligadas a los lugares en que fueron utilizados, sino en los que acabaron por otros motivos.

Uno de estos lugares son las tumbas, donde elementos propios del juego serían colocados junto al difunto que los usó en vida. En algunas sepulturas han sido halladas desde fichas hasta dados, cubiletes, o incluso alguna taba. Ya hemos podido comprobar este fenómeno a lo largo de la muestra a través de piezas como el cubilete de hueso (n.º cat. 17, fig. 4.1), algunos de los ejemplares seleccionados para el conjunto de fichas de pasta vítrea (n.º cat. 14) o la taba presentada en la primera parte (n.º cat. 4). En esta última parte nos servirá de ejemplo ilustrativo de lo dicho un espectacular conjunto hallado en la barriada de San Agustín compuesto de dos depósitos, uno sito fuera de la cubierta de la sepultura (fig. 4.2) y el otro al interior de la misma (fig. 4.3), y compuesto por gran multitud de fichas de muy diferentes materias, así como por tres dados y los restos de un pequeño mueble quizá consistente en un tablero de juego (n.º cat. 27).

En otros enterramientos, más eminentemente infantiles, lo que tendería a incluirse serían figuras y miniaturas como las que componen el espectacular depósito que presentamos a continuación (n.º cat. 28). En él se combinan terracotas que representan mujeres con pequeños objetos en los que se emulan elementos propios de la vajilla o incluso una lámpara. Y todos juntos se combinan para acompañar al joven difunto junto a otras piezas más vinculadas a otros aspectos de su vida cotidiana, como los instrumentos de escritura que emplearía en su educación (eso es algo que también sucede en la sepultura de la barriada de San Agustín). Nuevamente, rastreamos una similar circunstancia en el conjunto general al que pertenecieron ciertos ejemplares expuestos en otros puntos de la muestra, como el impresionante depósito de una inhumación juvenil, de mediados del siglo I d. C., procedente de la barriada de La Antigua y compuesto por



Fig. 4.1. Depósito funerario hallado en la avenida Vía de la Plata, en el que se incluyen un dado, un cubilete y seis fichas.

casi 60 objetos (inv. 10070-10128), entre los que se incluyeron la figura de ámbar n.º cat. 1 o varias de las miniaturas de utensilios tratadas en la ficha n.º cat. 25. Aparte de ellos, tal ajuar abarcaba casi todas las piezas del Museo elaboradas en ámbar, varios ejemplares notables de vidrio, algunos elementos de hueso, otros en bronce e hierro y, finalmente, un destacado lote de objetos elaborados en metales preciosos, como el oro o la plata, siendo éste el caso de nuestras miniaturas, así como, otra vez, de dos elementos de escritura, en éste caso cálamos.

Frente a estas piezas, cuyo uso fue truncado junto a la vida de la persona que las usaba, las que se rompían, bien en el momento de su fabricación o durante su empleo, eran arrojadas a la basura. A lo largo de la muestra se presentan muchos ejemplares, asociados tanto a juegos como a juguetes que, en función del lugar donde han sido hallados, tenemos la certidumbre o sospechas muy fundamentadas de que terminaron sus días en un vertedero antiguo, de donde los rescataría el arqueólogo, como tantas otras piezas. En relación a los juegos, no sólo hablamos de fichas o dados, sino de tableros completos. Y en el caso de los juguetes de representación realista destacan, junto a ejemplares aislados, verdaderas acumulaciones de terracotas posiblemente vinculadas a los desechos de la industria alfarera activa en la ciudad durante el periodo romano. Su magnitud es la que nos insta a presentar en esta parte de la muestra dos conjuntos de terracotas localizados en ambientes y circunstancias como los descritos.



Fig. 4.2. Depósito externo de una sepultura de la barriada de San Agustín. A la izquierda, se observan los restos de un posible tablero de juego.



Fig. 4.3. Depósito interno de la misma sepultura de la figura anterior. Abajo a la izquierda, se percibe un gran conjunto de fichas.

El primer conjunto procede del entorno de la carretera de Don Álvaro y estaría relacionado con los talleres instalados a orillas del Guadiana, aguas arriba de la ciudad (**n.º cat. 29**). A él, aparte de los numerosísimos ejemplares expuestos en la presente sección, pertenecerían multitud de recipientes de paredes finas y lucernas conservados en nuestra Institución. El segundo conjunto (**n.º cat. 30**),

de más dudosa interpretación, fue hallado en una de las salidas del anfiteatro emeritense en una excavación ya bastante antigua, por lo que no resulta fácil determinar si vuelve a tratarse de un vertedero formado a partir de los desechos de un alfar, arrojados aquí para nivelar el acceso al recinto tras una reforma del mismo, o si pudo encontrar algún tipo de función votiva, con lo que se asociaría quizá a la placa dedicada a la diosa Némesis colocada en el entorno y destinada a proteger a los gladiadores que accedían a la arena por esta puerta.

Conjunto de elementos asociados al juego hallado en una sepultura

Barriada de San Agustín (Mérida), siglo I d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. DO2013/4/78-80, 87, 90, 155, 131-133 y 136-137)

Consortio de la Ciudad Monumental de Mérida (Inv. 8174/447/8-10, 17 y 20, 8174/450/2, 8174/449/40-42 y 45-46)

La urbanización durante el primer decenio del segundo milenio de la zona periurbana, conocida como barriada de San Agustín, conllevó la exhumación de una amplia zona funeraria jerarquizada en torno a una vía extramuros de *Augusta Emerita*, un vial secundario y paralelo de la Vía de la Plata. Fueron documentados mausoleos y grandes edificios funerarios próximos a la vía, así como enterramientos individuales fechados en la segunda mitad y finales del siglo I d. C., como el que nos ocupa. La ubicación del enterramiento se localiza en la zona noreste de la colonia emeritense.

El excepcional estado de conservación del enterramiento, permitió el hallazgo y documentación del proceso funerario. Bajo el túmulo de tierra, que posiblemente sirvió de base para el cipo funerario, nos topamos con los restos del depósito funerario externo, con rasgos evidentes de filiación al mundo del juego. Se hallaron dos grupos de teselas de pasta vítrea y cuarcitas (inv. DO2013/4/78-80), junto a los restos estructurales metálicos de un mueble auxiliar, posiblemente una pequeña mesa que sustentara al tablero, no conservado (inv. DO2013/4/87, 90 y 155). Este tipo de fichas eran muy utilizadas en los distintos juegos de mesa que acompañaban la vida romana cotidiana. Formaban parte de juegos como el *termi lapilli* o tres en raya, *duodecim scripta* conocido actualmente como backgammon o el *latrunculi* muy parecido a las damas actuales. Acompañando las piezas descritas se hallaron restos de una jarra y olla cerámica, que escenifican el acompañamiento “espiritoso” de la última escena lúdica.

En el interior de la caja de ladrillos, cubículo final en el que descansarían los restos del difunto, junto a un espléndido depósito funerario y el ajuar personal; se hallaron tres dados (inv. DO2013/4/131-133) y un conjunto de veinticuatro fichas de vidrio (inv. DO2013/4/136-137), no siendo descabellado afirmar que constituirían el maletín de juegos que familiares y amigos procuraron al finado para una segunda vida plena de juegos y entretenimiento.

J.J.C.C.

Bibliografía:
Inédito.



Conjunto de posibles juguetes hallado en una sepultura

Carretera de La Corchera (Mérida), siglos II-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. DO2012/3/10-14, 16, 22, 24-31, 33-35)

Consortio de la Ciudad Monumental de Mérida (Inv. 8004/12/1, 4-6, 8, 18, 20-27, 29-31)

Este conjunto proviene de una excavación realizada en el valle del río Albarregas, una zona de notable interés arqueológico a pesar de hallarse fuera del perímetro amurallado de la colonia romana y constituir desde siempre un sector suburbano vinculado a dos importantes vías: el *alio itinere ab Olisipone Emeritam* y el *iter ab Emerita Caesaraugusta*.

Las terracotas halladas, un total de 22, formaban parte del ajuar funerario de una tumba de incineración romana. Un cinerario revestido con cuatro losetas de barro cocido y vinculado a un enterramiento femenino. Posiblemente una niña, dado el carácter del resto de los objetos personales también recuperados. Concretamente, una serie de recipientes en miniatura identificados como juguetes (platos, jarrita, lucerna y bañerita), dos *stili* y una pulserita, todo de bronce, además de una interesante muestra de objetos de vidrio: un ungüentario, dos platos y la propia urna con los restos calcinados. La mayor parte de estas figuritas son bustos femeninos sobre pedestal a excepción de una figura femenina exenta y representada de cuerpo entero y tres figuraciones de muchachos adolescentes. Del conjunto de bustos femeninos se distinguen tres representaciones de la diosa Minerva con el casco corintio. Todas estas piezas se realizaron con molde y tuvieron color, hoy apenas perceptible, al ser aplicado en frío y por ello tener poca adhesión al objeto.

La aparición de terracotas en las tumbas romanas es bastante frecuente, ya que estos objetos, usados a menudo como exvotos, imágenes de dioses domésticos o modelos de ideales de belleza, pasarían luego al enterramiento, bien como ofrendas, bien como recuerdos de la vida terrenal que acompañaran a la persona fallecida en su última morada o bien como talismanes contra los malos espíritus.

E.G.G.



Bibliografía:

Gijón Gabriel, 2000; Gijón Gabriel, 2004; Gijón Gabriel, 2012; Gijón Gabriel, 2014.

Conjunto de terracotas hallado en la carretera de Don Álvaro

Carretera de Don Álvaro (Mérida), siglos I-III d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 17913-17929, 17931-17948, 18049-18070, 18073-18074, 18077-18078)

Los ejemplares que componen el presente conjunto fueron hallados a las afueras de la ciudad de Mérida por la carretera que conduce a la cercana población de Don Álvaro, y más concretamente en las inmediaciones del ambulatorio conocido con el nombre de Obispo Paulo.

El basto conjunto de piezas de coroplastia localizado induce a pensar que, o bien estamos ante el descarte de una *figlina* (alfar) posicionada en las inmediaciones o bien podrían articularse como un depósito con finalidad votiva cuyos datos hoy en día se nos escapan. Un rápido análisis iconográfico de las piezas permite valorar que la variedad formal localizada es extrema, desde figuras antropomorfas oferentes, encapuchados o representaciones zoomorfas. Esta diversidad también es extrapolable a los distintos tipos pastas cerámicas macroscópicamente aisladas.

La función que se le otorga a este tipo de figuras es amplia y no existe un consenso unívoco su praxis. Es evidente que uno de los rasgos definitorios para su caracterización es la representación iconográfica que porten. Por ello, a las que personifican divinidades o símbolos propiciatorios se le asocia una función votiva y apotropaica. Estos datos se refuerzan con su continua aparición en depósitos funerarios que acompañarían al difunto en el más allá así como en espacios de alto simbolismo religioso (templo, lararios). Sin embargo, existen otras figuras que no se pueden asociar a ninguna figuración religiosa pudiendo ser simples figuras usadas por los más jóvenes como juegos de ahí su inclusión en este catálogo.

M.B.A.



Bibliografía:
Gijón Gabriel, 2004.

Conjunto de terracotas hallado en el vomitorio del Anfiteatro

Anfiteatro romano (Mérida), siglos II-IV d. C.

Museo Nacional de Arte Romano (Inv. 10372-10469)

El vasto conjunto de piezas seleccionado procede en su totalidad de las excavaciones efectuadas en el anfiteatro romano de Mérida, en el año 1957. Las circunstancias exactas del hallazgo, así como de las excavaciones practicadas en dicho edificio por Marcos Pous entre 1957 y 1959, nos resultan por lo general confusas e imprecisas, aunque sí podemos determinar que las terracotas que nos ocupan, junto a gran número de lucernas de orla perlada con las que compartirían pasta y quizá también cronología, habrían sido halladas en el entorno del vomitorio noroccidental.

Entre los ejemplares seleccionados se cuentan gran número de figuras femeninas (por lo general bustos, pero también alguna pieza de cuerpo completo y rasgos siniestros, sosteniendo un cántaro). Igualmente, constatamos varios caballos asociados a jinetes modelados toscamente a mano, así como una buena proporción de silbatos en forma de ave. Las pastas de las piezas, de tonalidad marrón oscura, marcan una gran diferenciación con las del conjunto n.º cat. 29. Asimismo, se aprecian defectos de fabricación en muchas de ellas, pareciendo haberse despegado las dos mitades que las componían incluso antes de su deposición.

Como todo lo que rodea a la excavación del Anfiteatro en general, el presente conjunto resulta bastante enigmático. Muchas terracotas ingresadas en el Museo antes de la Guerra Civil y que han perdido su información contextual, en función de su aspecto y cantidad podrían haber encontrado una procedencia similar a las nuestras (hablamos de ciertas piezas comprendidas entre los inv. 28582-28643, 29923-29926, algunas de las cuales hemos incluido en los conjuntos n.º cat. 19-22). Pero poco más podemos decir seguro, entrando en el ámbito de la especulación el que nos hallemos ante un depósito ritual, quizá en relación con la placa dedicada a Némesis hallada también en el vomitorio noroccidental, o ante un vertido de residuos efectuado por un taller alfarero situado en el entorno. Ante la segunda opción, que vendría a justificar tanto la similitud de pastas como la abundante presencia de desechos de fabricación, el vertido podría haberse efectuado, bien con el fin de nivelar la rampa de descenso del acceso donde fueron exhumadas, a consecuencia de una reforma del edificio, bien tras el abandono del uso original de este último.

R.S.G.

Bibliografía:

Gijón Gabriel, 2004.



Bibliografías

Bibliografía general sobre el tema

- AMORES CARREDANO, F.; y JIMÉNEZ CANO, C. (2014): “*Tabulae lusoriae en Hispalis*”, *Gerión*, 32. Madrid, pp. 251-270.
- ARLEGUI SÁNCHEZ, M.; y BALLESTER GÓMEZ, X. (1997): “El dado numantino”. *Kalathos*, 16. Teruel, pp. 213-222.
- AUSTIN, R. C. (1934-1935): “Roman board games”. *Greece & Rome*, 10-11, pp. 24-34 y 76-82.
- BACCHETTA, A. (2006): *Oscilla. Rilievi sospesi di età romana*. Milano.
- BALIL, A. (1959): “Muñecas antiguas de España”. *Archivo Español de Arqueología*, 32. Madrid, pp. 70-85.
- BALLESTER GÓMEZ, X.; y CINCA MARTÍNEZ, J. L. (1998): “El dado calagurritano”. *Kalakorikos*, 3. Calahorra, pp. 233-238.
- BARRACA DE RAMOS, P. (2001): “Los juegos en los conjuntos funerarios: diversión o ritual”. *Ocio y espectáculo en la Antigüedad tardía*. Madrid, pp. 91-99.
- BARRIL VICENTE, M.; y SALVE QUEJIDO, V. (2002): “Los grandes desconocidos de los ajuares de las necrópolis celtibéricas de Aguilar de anguita (Guadalajara): bolas, fusayolas y otros posibles elementos simbólicos”. *Actas del Primer Simposio de Arqueología de Guadalajara*. Sigüenza, pp. 383-400.
- BELL, R. C. (1969): *Board and Table Games from many civilizations*. Londres.
- BENDALA GALÁN, M. (1973): “Tablas de juego en Itálica”. *Habis*, 4. Sevilla, pp. 263-272.
- COLLANTES FERNÁNDEZ, F. J. (1991): “El juego en la Historia como elemento de cultura”. *Juegos, juguetes y ludotecas*. Madrid, pp. 71-75.
- CORREDOR MATHEOS, J. (1989): *El juguete en España*. Madrid.
- COSÍN CORRAL, Y.; y GARCÍA APARICIO, C. (1988): “Alquerque, mancala y dados: juegos musulmanes en la ciudad de Vascos”. *Revista de Arqueología*, 201. Madrid, pp. 38-47.
- COSTAS GOBERNA, F. J., e HIDALGO CUÑARRO, J. M. (1997): *Los juegos de tablero en Galicia*. Vigo.
- DA PONTE, S. (1986): “Jogos romanos de Conimbriga”, *Conimbriga*, 25. Coimbra, pp. 131-141.
— (1999): “Jogos e passatempos romanos”. *Castrelos*, 12. Castrelos, pp. 141-168.
— (2006): *Del rito al juego. Juguetes y silbatos de cerámica desde el Islam hasta la actualidad*. Almería.
— (2008): *El juguete popular en Guadalajara. Arqueología y tradición*. Guadalajara.
- FERNÁNDEZ GÓMEZ, F. (1997): “Alquerque de nueve y tres en raya. Juegos romanos documentados en Mulva (Sevilla)”. *Revista de Arqueología*, 193. Madrid, pp. 26-35.
- FITTÀ, M. (1997): *Giochi e giocattoli nell'Antiquità*. Milán.
- FRASER, A. (1996): *A history of toys*. Londres.
- GONZÁLEZ FERNÁNDEZ, M. L. (2001): “Ocio y entretenimiento en *Asturica Augusta* (Astorga, León)”. *Ocio y espectáculo en la Antigüedad tardía*. Madrid, pp. 159-174.
- JIMÉNEZ CANO, C. (2014): “La percepción del juego entre los romanos”. *De Roma a las provincias: Las elites como instrumento de proyección de Roma*. Sevilla, pp. 101-114.
— (2015): “Tipología preliminar de los juegos de tablero en Hispania”. *XVIII Congreso Internacional de Arqueología Clásica*. Mérida, pp. 137-140.
- KASTNER, M. (1995): “L'enfant et les jeux (époque romaine)”. *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*. París, pp. 85-100.
- LEÓN ALONSO, P. (1981): “Juegos y juguetes romanos”. *Historia* 16, 63. Madrid, pp. 75-82.
- LEPETIT, F. (2016): “Le *Ludus Septem Sapientum*. Une mise en scene?”. *Classica et Christiana*, 11. Iasi, pp. 179-192.
- LILLO REDONDET, F. (2007): *Ludus ¿Cómo jugar como los antiguos romanos?* Madrid, 2007.
- MAY, R. (1995): “Les jeux de table en Grèce et à Rome”. *Bulletin de l'Association Guillaume Budé*. París, pp. 51-61.
- MENA MÉNDEZ, C.; BUSTAMANTE ÁLVAREZ, M.; y GARCÍA CABEZAS, M.: “Ejemplo de *tabulae lusoriae* localizada en Villafranca de los Barros”. *IX Encuentros de Arqueología del Suroeste Peninsular* (en prensa).
- MORALES REYES, L. (2006): “La arqueología de la infancia”. *Arte, Arqueología e Historia*, 13. Córdoba, pp. 154-155.
- MURRAY, H. J. R. (1952): *A History of Board Games other than Chess*. Oxford.
- NIETO ALCAIDE, S. (1982): “Juguetes”. *Historia de las Artes Aplicadas e Industriales en España*. Madrid, pp. 631-638.
- RAMOS FOLQUÉS, A. (1977): “Tabas y dados”. *XIV Congreso Nacional de Arqueología*. Zaragoza, pp. 767-768.
- RIECHE, A. (1994): *So spielten die Alten Römer. Römische Spiele im Archäologischen Park Xanten*. Colonia.
- VAQUERIZO GIL, D. (2004): *Immaturi et Innupti. Terracotas figuradas en ambiente funerario de Corduba, Colonia Patricia*. Instrumenta, 15. Barcelona.
- VELÁZQUEZ JIMÉNEZ, A. (2010): *Repertorio de bibliografía arqueológica emeritense III*. Mérida.

Bibliografía específica de las piezas de la exposición

- Álvarez Sáenz de Buruaga, 1955 = ÁLVAREZ SÁENZ DE BURUAGA, J.: “Museo Arqueológico de Mérida (Badajoz)”. *Memorias de los Museos Arqueológicos Provinciales. 1954*. Madrid, 1955, pp. 123-132.
- Bejarano Osorio, 1997 = BEJARANO OSORIO, A.: “Intervención en un solar de la c/ General Aranda, n.º 42”. *Mérida. Excavaciones Arqueológicas 1994-1995. Memoria 1*. Mérida, 1997, pp. 36-42.
- Bejarano Osorio, 2012 = BEJARANO OSORIO, A.: “69. *Tabula lusoria*”. *El Consorcio y la arqueología emeritense. De la excavación al museo*. Mérida, 2012, pp. 210-211.
- Blázquez Martínez, 1984 = BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, J. M.ª: “*Tintinnabula* de Mérida y de Sasamón (Burgos)”. *Zephyrus*, 36-37. Salamanca, 1984, pp. 331-336.
- Bustamante Álvarez, 2012 = BUSTAMANTE ÁLVAREZ, M.: “Las cerámicas comunes altoimperiales de *Augusta Emerita*”. *Cerámicas Hispanorromanas II. Producciones regionales*. Cádiz, 2012, pp. 408-433.
- Chamizo de Castro, 2006 = CHAMIZO DE CASTRO, J. J.: “La Vía de la Plata: nuevos datos sobre la salida norte de *Augusta Emerita*”. *Mérida. Excavaciones Arqueológicas 2003. Memoria 9*. Mérida, 2006, pp. 15-35.
- Costas Goberna, 2002 = COSTAS GOBERNA, F. J.: “Los juegos de tablero de los hispanos en los primeros siglos de nuestra Era”. *Revista de la C.E.C.E.L.*, 2. Valencia, 2002, pp. 399-429.
- Gijón Gabriel, 2000 = GIJÓN GABRIEL, E.: “Conjunto de terracotas de una tumba romana”. *Mérida. Excavaciones Arqueológicas 1998. Memoria 4*. Mérida, 2000, pp. 505-524.
- Gijón Gabriel, 2004 = GIJÓN GABRIEL, E.: *Las terracotas figuradas del Museo Nacional de Arte Romano de Mérida*. Cuadernos Emeritenses, 24. Mérida, 2004
- Gijón Gabriel, 2012 = GIJÓN GABRIEL, E.: “27. Urna y ajuar funerario femenino”. *El Consorcio y la arqueología emeritense. De la excavación al museo*. Mérida, 2012, pp. 104-105.
- Gijón Gabriel, 2014 = GIJÓN GABRIEL, E.: “2. Ajuar funerario infantil”. *Ars scribendi. La cultura escrita en la antigua Mérida*. Madrid, 2014, pp. 14-15.
- Heras Mora, 2012 = HERAS MORA, F. J.; MÁRQUEZ PÉREZ, J.; y SABIO GONZÁLEZ, R.: “39. *Oscillum*”. *El Consorcio y la arqueología emeritense. De la excavación al museo*. Mérida, 2012, pp. 134-135.
- Heras Mora, 2015 = HERAS MORA, F. J.; y SABIO GONZÁLEZ, R.: “*Oscilla emeritenses*”. *XVIII CIAC. Centro y periferia en el mundo clásico*. Mérida, 2015, pp. 1443-1445.
- Nogales Basarrate, 2002 = NOGALES BASARRATE, T.: *Espectáculos en Augusta Emerita: Espacios, imágenes y protagonistas del ocio y espectáculo en la sociedad romana emeritense*. Monografías Emeritenses, 5. Mérida, 2002.
- Nogales Basarrate, 2003 = NOGALES BASARRATE, T.: “Sonajero, tintinnabulum”. *El Teatro Romano. La puesta en escena*. Zaragoza, 2003, pág. 170.
- Nogales Basarrate, 2009 = NOGALES BASARRATE, T.: “Campanilla, tintinnabulum”. *Sexo y erotismo: Roma en Hispania*. Murcia, 2009, p. 201.
- Palma García, 1999 = PALMA GARCÍA, F.; y CASILLAS MORENO, I.: “Fragmento de *oscillum*”. *Foro*, 14. Mérida, 1999, pp. 5-6.
- Rodríguez Martín, 2002 = RODRÍGUEZ MARTÍN, G.: *Lucernas romanas del Museo Nacional de Arte Romano (Mérida)*. Monografías Emeritenses, 7. Mérida, 2002.
- Ramos Sáinz, 1998 = RAMOS SÁINZ, M. L.; y FUENTES GHISLAÍN, 1998: *La manufactura de terracotas en época romana*. Oxford, 1998.
- Salido Domínguez, 2015 = SALIDO DOMÍNGUEZ, J.; y RODRÍGUEZ CEBALLOS, M.: “Figurillas de encapuchados hispanorromanos: Definición, clasificación e interpretación”. *Archivo Español de Arqueología*, 88. Madrid, 2015, pp. 105-125.
- Sabio González, 2012 = SABIO GONZÁLEZ, R.: *Catálogo de la colección de hierros del Museo Nacional de Arte Romano*. Cuadernos Emeritenses, 37. Mérida, 2012.
- Sabio González, 2014a = SABIO GONZÁLEZ, R.: “*Oscilla*. Acerca de cuatro ejemplares conservados en el Museo Nacional de Arte Romano de Mérida”. *Anas*, 23. Mérida, 2014, pp. 105-124.
- Sabio González, 2014b = SABIO GONZÁLEZ, R.: “*Oscillum*: Un objeto curioso y su presencia en Mérida”. *MNAR digital*, 0. Mérida, 2014, p. 11.
- Sabio González, 2014c = SABIO GONZÁLEZ, R.: “La trampa al descubierto: acerca de un dado trucado conservado en el MNAR”. *MNAR digital*, 3. Mérida, 2014, p. 6.
- Sabio González, 2015 = SABIO GONZÁLEZ, R.: “8. Sonajero de cerámica”. *Sexo, desnudo y erotismo en Augusta Emerita*. Madrid, 2015, pp. 28-29.
- Sabio González, 2016 = SABIO GONZÁLEZ, R.: *Un museo de curiosidades. Guía alternativa del Museo Nacional de Arte Romano*. Mérida, 2016.
- Sánchez Sánchez, 1992 = SÁNCHEZ SÁNCHEZ, M.ª A.: *Cerámica común romana de Mérida (Estudio preliminar)*. Series de Arqueología Extremeña, 3. Badajoz, 1993.



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE EDUCACIÓN, CULTURA
Y DEPORTE