Breve historia de los Gladiadores

Breve historia de los Gladiadores

Daniel P. Mannix

nowtilus
www.nowtilus.com

Colección: Breve Historia
www.brevehistoria.com

Título original: *The way of the Gladiator*
Autor: Daniel P. Mannix
Traducción: Manuel de la Pascua para Grupo ROS

Edicion original en lengua inglesa: © 2001 ibooks, Inc., New York
Edicion española: © 2004 Ediciones Nowtilus, S.L.
Doña Juana I de Castilla 44, 3º C, 28027 Madrid

Editor: Santos Rodríguez
Diseño y realización de cubiertas: Carlos Peydró
Diseño de interiores y maquetación: Juan Ignacio Cuesta

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece pena de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

ISBN-13: 978-84-9763-639-1

ÍNDICE

PRÓLOGO 9

INTRODUCCIÓN 15

NOTA DEL AUTOR 19

CAPÍTULOS

I 21
II 45
III 71
IV 79
V 91
VI 105
VII 125
VIII 141
IX 159
X 177
XI 185
XII 203
XIII 215
XIV 225

GLOSARIO 251

BIBLIOGRAFÍA 253

Prólogo

Juan Antonio Cebrián

presenta

GLADIADORES, EL MACABRO ESPECTÁCULO DE ROMA

«Soportaré ser quemado, herido, golpeado y asesinado por la espada.»

ESTAS PALABRAS ENCABEZABAN el juramento de cualquier gladiador romano, en ellas se encerraba toda una filosofía vital que orientaría las acciones de unos hombres dedicados en cuerpo y alma a la supervivencia.

Gladiador, del latín *Gladiator*, etimológicamente significa el que lucha con la espada. Los orígenes de las luchas entre gladiadores se sitúan en el periodo etrusco. En ese tiempo recogemos los primeros testimonios que nos hablan de combates realizados para honrar a ilustres ciudadanos o guerreros fallecidos. Esas prácticas fueron asimiladas por los romanos primigenios y tardaron poco en ser incorporadas a las costumbres de aquella civilización. Lo que en principio fue un puro asesinato de esclavos y enemigos prisioneros, se convirtió, paulatinamente, en luchas profesionalizadas.

En la época republicana de Roma los notables pagaban abundantes sumas para contratar los servicios de estos hombres. En el año 264 a.C. queda reflejado un combate entre tres parejas de gladiadores para conmemorar el funeral de Juno Bruto. En Hispania el primer combate de gladiadores fue organizado en el 206 a.C. por Cornelio Escipión, el Africano, con el propósito de honrar la memoria de su padre y tío desaparecidos hacía pocas fechas. Otro claro impulsor fue Julio César, cuando no reparó en gastos a la hora de convocar grandes fastos que le sublimaran como líder de los romanos.

Durante todo el siglo I a.C. la popularidad de los potentes gladiadores se incrementó notablemente; miles de ellos morían en las arenas de los circos. La crueldad llegó a tal extremo que el propio Octavio Augusto se vio obligado a dictar normas reguladoras de aquellos sanguinarios eventos. Protocolos muy difíciles de acatar para un fervoroso público ávido de originalidad y sensaciones distintas al aburrimiento.

El imperio potenció y ensalzó la figura del gladiador, convirtiéndole en un «semidios» al que se le otorgaban presuntos poderes mágicos; incluso se llegó a pensar que su sangre curaba determinadas enfermedades como la epilepsia.

Los gladiadores eran habitualmente esclavos, reos de guerra o condenados por delitos graves. Bien es cierto que, en numerosas ocasiones algunos ciudadanos libres o legionarios de mermado patrimonio se incorporaban a las escuelas de adiestramiento con el fin de intentar mejorar una precaria situación.

Algunos emperadores se involucraron tanto en el espectáculo que, finalmente, también se convirtieron en auténticos luchadores; fue el caso de Cómodo, hijo y mal sucesor del insigne Marco Aurelio, quien participó en 735 combates proclamándose a sí mismo «vencedor de mil gladiadores». Cómodo fue un criminal, vicioso y perturbado. Era frecuente verle ceñir los atributos del dios Hércules del que se creía una reencarnación para visitar el circo y allí masacrar a decenas de infelices disfrazados de animales.

Pero, ¿qué premios esperaba el gladiador por su esfuerzo? Varios y en este orden: seguir vivo, mejorar su situación económica y, por fin, la tan ansiada liberación que llegaba cuando un gran luchador acreditaba poseer cuantiosas victorias ganando de ese modo respeto y admiración de un pueblo entusiasta con sus héroes. Al liberado se le entregaba la *rudi* o espada de madera, signo supremo de la libertad para un gladiador. Un caso especial fue el del pompeyano Publius Ostorius, hombre libre que venció en 51 combates consiguiendo miles de sestercios y el amor de innumerables damas patricias; obviamente fue un hecho excepcional.

Los festejos en Roma eran constantes. Fue durante el siglo I d.C., cuando el emperador Vespasiano mandó construir el anfiteatro Flavio, conocido popularmente como «el Coliseo». En ese magno recinto ovalado y con capacidad para casi 50.000 personas se dieron cita las celebraciones más importantes del Imperio romano. En los 30.000 m^2 que

ocupaba se encontraban los subterráneos donde se ejercitaban los gladiadores, además de espacios habilitados para albergar centenares de bestias que, posteriormente, subirían en plataformas a la arena circense. Muchos emperadores utilizaron los juegos para complacer y tomar el pulso de la sociedad romana.

Los gladiadores desfilaban ante la multitud con sus vistosas indumentarias, tras esto se situaban frente al emperador y levantando sus brazos armados emitían el famoso saludo: «¡Ave César, los que van a morir te saludan!». Acto seguido realizaban un pequeño entrenamiento y, sin más, se entregaban a una lucha violenta y feroz por parejas jaleados por un populacho que, previamente, había cruzado sus apuestas. El delirio lo cubría todo y los gobernantes romanos sonreían satisfechos.

Existieron muchos tipos de gladiadores diferenciados gracias a las armas y defensas que utilizaban: los *secutores* iban armados con espada y escudo, lo que les proporcionaba extremada agilidad, convirtiéndoles en temibles para el combate; los *tracios* utilizaban rodela y puñal corto; los *retarii* manejaban redes emplomadas y afilados tridentes; los *mirmillones* usaban espada larga y grandes escudos; los *essedarii* combatían a caballo o en carros de guerra.

También existían gladiadores especializados en la lucha contra animales y, así, una larga lista donde aparecen todo tipo de armas, corazas, cascos y utensilios que hacían de aquellos hombres auténticas máquinas preparadas para matar.

Cada victoria de Roma era celebrada con enormes matanzas en sus anfiteatros. Una de las más destacadas fue la organizada por el emperador Trajano después de su victoria en la Dacia reuniendo a más de diez mil gladiadores que lucharon y murieron a lo largo de varias semanas para mayor gloria del Imperio.

Cuando los espectáculos de gladiadores eran organizados por las instituciones romanas se convertían en gratuitos. No obstante, surgieron empresarios privados que montaron con la autorización pertinente, combates por su cuenta. En ese caso se cobraba una entrada que las élites pagaban gustosas dispuestas a contemplar a vi los mejores luchadores del momento. Por todas las provincias se esparció la costumbre de ver morir a hombres de forma violenta en la arena, sólo la refinada Grecia quedó al margen de éstas prácticas, por entender que aquello no era más que un capítulo injusto y vergonzante para la condición humana.

Con los años, los combates de gladiadores alcanzaron la perfección, miles de guerreros luchaban en la recreación de enormes batallas, terrestres y navales. Los presupuestos eran altísimos, se dice que el emperador Tiberio llegó a pagar 100.000 sestercios por una terna de gladiadores invencibles. Siempre que se preparaba una celebración de este tipo se anunciaba días antes por toda la ciudad. La noche previa a los combates era muy sugestiva para los gladiadores, ya que se les concedía el placer de una suculenta cena y el amor de mujeres bellas especialmente escogidas para la ocasión. Mientras tanto, las gentes hacían noche en torno a los anfiteatros con la ilusión de ocupar los mejores asientos en la esperanza de contemplar la vida o la muerte de sus idolatrados gladiadores.

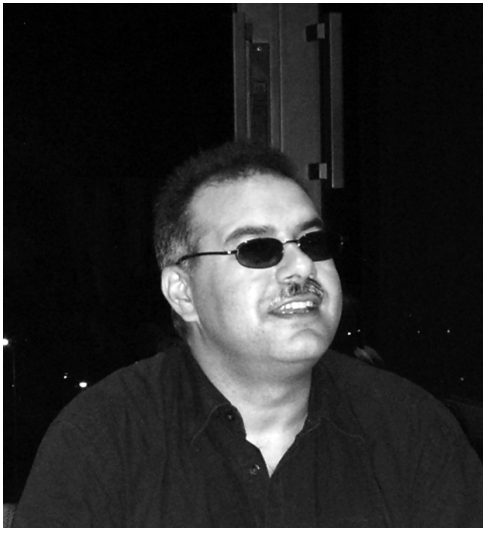
En el siglo IV el emperador Constantino denostó este tipo de lucha, aunque sin llegar a prohibirla. La llegada del cristianismo provocó enormes críticas que enflaquecieron el ánimo de los romanos hacia lo que había sido uno de sus espectáculos más valorados durante siglos. Fue Honorio quien en el año 404 decidió acabar con las luchas mortales entre gladiadores.

Aquel episodio brutal quedó cerrado definitivamente, pero su memoria perduró durante generaciones hasta hoy.

En esta fascinante obra del gran divulgador, usted, querido lector, sentirá cómo su imaginación le trasladará a los escenarios que acogieron este sorprendente capítulo de uno de los imperios más violentos en la historia humana.

Conocerá episodios peculiares, circunstancias clarificadoras y, sobre todo, lo más importante, a sus protagonistas, ésos que tiñeron de vida y muerte las arenas del circo romano.

Juan Antonio Cebrián
✞ 20-10-2007



— in memoriam —

INTRODUCCIÓN

«...Un lugar sin justicia ni clemencia, donde sólo los más hábiles o los más despiadados podían sobrevivir».

LEÍ POR PRIMERA VEZ LA ALUCINANTE HISTORIA sobre los juegos en Roma de Daniel Mannix cuando tenía 14 años. Creo que leí el libro de una sentada o, más exactamente, acurrucado debajo de las sábanas con una linterna, de manera que nadie pudiera ver mis ojos saliéndoseme de las órbitas, asombrados ante la orgía de sangre en el Coliseo. Aunque esta sangrienta historia esté basada en las evidencias y los relatos de la época, Mannix (¡hasta su nombre suena como el de un gladiador de la Galia!) tiene una increíble habilidad, como un buen novelista, para que las escenas cobren vida y consigan transportarnos hasta allí.

Releyendo esta historia ahora, me doy cuenta de que me deja con la boca abierta de asombro. Los números te dejan pasmado, todos esos animales y seres humanos ma-

sacrados, los indescriptibles actos de crueldad, están más allá de lo explicable.

En Pompeya se alardeaba de la muerte de 10.000 hombres durante el curso de ocho espectáculos, y en uno de ellos se arrojaron 20 elefantes, 600 leones y más de 400 leopardos contra gétulos armados con dardos. Después de la victoria de Trajano sobre los dacios, 11.000 animales fueron masacrados por *bestiarios*, gladiadores especializados en luchar contra animales. A los toros y a los burros se les entrenaba para violar a las mujeres. Los estadios se inundaban para que flotas de navíos pudieran luchar hasta la muerte y se echaban cocodrilos e hipopótamos al agua para que atacaran a cualquiera que cayera en ella. De hecho, se inventó cualquier forma imaginable de torturar o de matar hombres, mujeres o niños, para divertir, impresionar y aplacar al populacho romano.

El coste, por supuesto, era asombroso. Un político se quejaba de que: «Me ha costado tres herencias callar la boca a la gente». (Pero, como sabemos todos, ¡a nuestros políticos todavía les cuesta bastante dinero hacer que les traguemos!).

Los gladiadores no eran unos pobres infelices condenados a una muerte segura. Tenían sus habilidades especiales y estaban orgullosos de ellas: los *retiarios* luchaban con una red y un tridente, los *secutores* con un escudo y una espada; los *dimachaerus* luchaban con una espada corta; había arqueros partos, asirios y sus hondas mortíferas, germanos especialistas en jabalina, sijs del subcontinente indio, con sus aros arrojadizos, afilados como cuchillas; irlandeses pelirrojos armados solamente con sus *shillelahs*, capaces de partir los cráneos y hoplitas griegos con una perfecta disciplina.

Estos gladiadores podían ganar dinero y mucho, si eran especialmente hábiles y tenían suerte. Además, podían también tener mujeres, muchas, y algunas de alta cuna. Y podían ganar su libertad. De hecho, el escritor roma-

no Epícteto dice que los gladiadores solían pedir más luchas, de manera que pudieran distinguirse y ganar más dinero.

Uno de los grandes placeres de este pequeño clásico es la manera en que Mannix consigue hacer que los gladiadores reales cobren vida. Basando sus mini biografías en hechos históricos reales, ha conseguido insuflar vida y muerte en personajes que únicamente conocíamos por inscripciones en sus tumbas o por historiadores que fueron sus contemporáneos.

El mundo de los juegos romanos que aparece retratado vívidamente en parece, a primera vista, increíble por su ferocidad. «Esto no podría pasar ahora», nos decimos. Pero el populacho romano que soltaba risotadas ante la vista de los seres humanos, incluidas mujeres y niños indefensos, además de gladiadores, siendo desgarrados por animales salvajes, o quemados vivos, o crucificados o descuartizados, pues bien, este pueblo no puede descartarse como «antiguo». Sólo necesitamos asomarnos a las cámaras de gas, los campos de la muerte de Camboya, las fosas comunes de Ruanda y de Kosovo, para darnos cuenta de que el populacho está siempre con nosotros, siempre pidiendo más sangre.

Michael Stephenson, ex-Director Editorial
del Club del Libro Militar

Nota del autor

Se han utilizado tantas fuentes durante la preparación de este libro que sería imposible nombrarlas todas. En muchos casos, sólo se tomó una referencia de algún libro. Sin emargo, algunas de las obras fundamentales sobre los juegos romanos aparecen en la bibliografía. Algunas de las secuencias, especialmente las de las descripciones de los espectáculos en los tiempos de Carpophorus, son un compendio de muchas fuentes. Para las descripciones de cómo Carpophorus entrenaba a los animales que tenían relaciones sexuales con mujeres, he utilizado a Apuleyo y también la técnica empleada por un caballero mejicano al que conocí en Tijuana y que hacía películas porno de 16 milímetros sobre el tema.

La descripción de la batalla de los *venatores* con leones y tigres es una combinación de varias fuentes originales, como el relato de J.A. Hunter de cómo los guerreros Masai cazan con lanza a los leones o los comentarios de Mel Koontz y Marbel Stark, ambos domadores profesionales de leones. La lucha con cocodrilos está descrita por Estrabón, pero he añadido material a partir de lo que me contó un indio seminola que luchaba con cai-

manes en Florida. Los combates entre gladiadores están todos tomados de relatos contemporáneos o del *graffiti* (dibujos en las paredes) de Pompeya. Las luchas con toros están tomadas de los *graffiti* de las luchas, de relatos contemporáneos, de los frescos de Cnossos, de incidentes de los que he sido testigo en corridas de toros y de las sugerencias que me ha hecho Pete Patterson, un payaso de rodeo.

La batalla entre los *essedarios* y los hoplitas griegos es una combinación de las descripciones de Tácito de los carros de guerra británicos, la descripción de Hogarth de la falange hoplita en *Philip and Alexander of Macedon*, extractos de *Roping* de Mason, y de la manera en la que evolucionaban los escuadrones británicos a principios del siglo diecinueve. Las luchas de elefantes provienen de fuentes contemporáneas y del capitán Fitz-Bernard, que vio elefantes de guerra en la India.

La descripción de la taberna de Chilo está tomada de *Pompeii* de Amedeo Maiuri y de mis propias notas sobre una tienda de vinos de la misma ciudad. La conversación entre los hombres es casi toda del *Satiricón* de Petronio. Aunque mi relato sobre la muerte de Carpophorus es completamente ficticio, se vieron también osos polares en la arena, posiblemente durante el reinado de Nerón. Los romanos creían que el cuerno del narval era el del unicornio. El narval, que es un mamífero como la ballena o el delfín, puede producir marfil.



NERÓN FUE PROCLAMADO EMPERADOR y, durante dos semanas, el populacho protagonizó disturbios por las calles de Roma. La economía del imperio más grande que el mundo había visto se estaba desmoronando como un castillo de arena. El coste de mantener un enorme ejército, equipado con las últimas catapultas, ballestas y las galeras más rápidas estaba sangrando las reservas de la nación y, además, había que pagar altos subsidios a las naciones dependientes de Roma. El gobierno empobrecido no tenía ni los fondos ni el poder para detener los disturbios callejeros.

En medio de esta crisis, el Almirante de la Flota se apresuraba en su cuadriga para consultar con el primer tribuno.

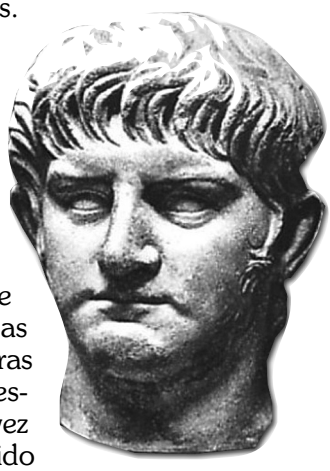
«La flota mercante está en Egipto, esperando la carga», anunció. «Los barcos pueden cargarse con maíz, para alimentar a la gente hambrienta, o con arena especial de la que su utiliza para las carreras de cuadrigas. ¿Qué debemos hacer?».

«¿Estás loco?», exclamó el tribuno. «La situación está fuera de control. El emperador es un lunático, el ejército está a punto de amotinarse y la gente se muere de hambre. ¡Por todos los dioses, que traigan la arena! ¡Tenemos que borrar de sus mentes todos los problemas!».

Pronto los heraldos anunciaron que las mejores carreras de cuadrigas que pudieran recordarse se iban a celebrar en el Circo Máximo. Trescientos pares de gladiadores lucharían hasta la muerte y mil doscientos criminales condenados serían devorados por los leones. También habría luchas entre elefantes y rinocerontes, búfalos y tigres y leopardos contra jabalíes. Y, como número especial, veinte bellas jóvenes serían violadas por asnos.

La entrada para los sitios posteriores era gratuita. Las primeras treinta y seis filas de asientos tendrían un precio reducido.

Todo lo demás se olvidaría pronto. El gigantesco estadio, para más de 385.000 espectadores, estaba totalmente abarrotado. Durante dos semanas se celebraron los juegos, mientras la multitud vitoreaba, hacía apuestas y se emborrachaba. Una vez más, el gobierno había conseguido un respiro para intentar solucionar sus dificultades.



Nerón Claudio César Augusto Germánico.

Los juegos, como cortésmente se denominaba a estos espectáculos incalificables, eran una institución nacional. De ellos dependían para vivir millones de personas: los cazadores de fieras, los entrenadores de gladiadores, los criadores de caballos, los consignadores, los contratistas, los armeros, los encargados del estadio, los promotores y los hombres de negocios de todo tipo. El haber abolido los juegos habría dejado a tanta gente sin trabajo que la economía nacional se habría venido abajo. Además, los juegos eran la droga que mantenía al populacho romano anestesiado, de manera que el gobierno pudiera operar a sus anchas.

Un actor llamado Pilades le dijo desdeñosamente a César Augusto: «Tu puesto depende de cómo mantengamos al populacho entretenido». Juvenal escribió amargamente: «Al pueblo que ha conquistado el mundo ahora sólo le interesan dos cosas: el pan y el circo».

En cierto sentido, la gente estaba atrapada. Roma se había sobreextendido. Se había convertido, casi tanto por accidente como por estrategia, en la nación dominante del mundo. El coste de mantener la «Pax romana» sobre la mayor parte del mundo conocido era un empeño demasiado costoso, incluso para los enormes recursos del poderoso imperio. Pero Roma no se atrevía a abandonar a sus aliados o a retirar a sus legiones, que retenían a las tribus bárbaras, de una frontera que se extendía desde el Rin en Germania hasta el Golfo Pérsico. Cada vez que se abandonaba un puesto fronterizo, las hordas salvajes penetraban en el territorio, saqueaban la zona y se acercaban a los centros neurálgicos del comercio romano.

De manera que el gobierno romano estaba constantemente amenazado por la bancarrota y no había ningún estadista que pudiera encontrar una solución a las dificultades. El coste de su gigantesco programa militar era sólo uno de los quebraderos de cabeza de Roma. Para impulsar la industria en sus distintas naciones satélites, Roma intentó una política comercial sin restricciones, pero los trabajado-

res romanos eran incapaces de competir con la mano de obra más barata extranjera, y pidieron aranceles más altos. Cuando estos se impusieron, las naciones satélites no pudieron vender sus productos en la única nación que tenía dinero. Para romper este círculo vicioso, el gobierno se vio finalmente obligado a subsidiar a la clase trabajadora romana para maquillar la diferencia entre su «salario real» (el valor real de los que producían) y los salarios necesarios para seguir manteniendo su nivel de vida relativamente alto. Como resultado, miles de trabajadores vivían del subsidio y no hacían nada más, sacrificando su nivel de vida por una vida más fácil.

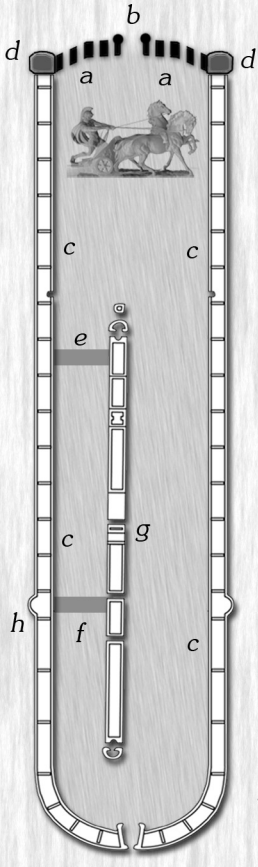
La clase rica de Roma, que vivía en palacios y comía en banquetes donde se servían tales exquisiteces como lenguas de tordos en miel silvestre y ubres de cerda rellenas de ratoncitos fritos, debían sus riquezas a las grandes fábricas donde trabajadores esclavos producían enormes masas de productos mediante lo que hoy en día se conoce como método de *cadena de montaje*. Los granjeros desposeídos y los trabajadores sin empleo tenían un sólo grito: «¡Que paguen los ricos!». El gobierno respondía elevando los impuestos año tras año sobre los plutócratas, pero había un punto más allá del cual no se atrevían a pasar. Después de todo, eran los impuestos que pagaban estos ricos los que conseguían que el sistema continuara funcionando y el gobierno no se atrevía a arruinarlos. Se hicieron intentos de abolir el trabajo de los esclavos en las fábricas, pero los hombres libres pedían menos horas de trabajo y salarios más altos, de manera que, desde el punto de vista económico, sólo podía emplearse a los esclavos. Además, los propietarios de las grandes fábricas tenían mucho poder político y luchaban contra cada esfuerzo por derribar sus propiedades sobornando a senadores, contratando a miembros de grupos de presión y asegurándose el apoyo de los líderes de los trabajadores sin escrúpulos. Un romano propietario de una fábrica encontraba mucho más rentable gastar

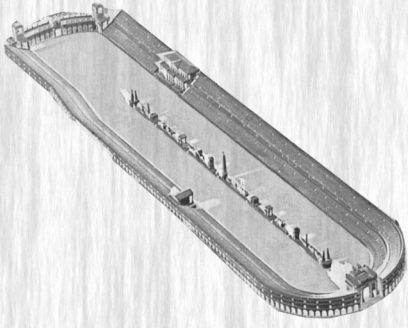
miles de sestercios en este tipo de prácticas que perder sus esclavos. Y los hombres libres romanos preferían el subsidio de desempleo y los juegos frente a la necesidad de trabajar para vivir.

Para el populacho romano, sumergido en un enredo económico que no podía entender y que era incapaz de romper, el circo era la única panacea para sus problemas. Los grandes anfiteatros se convirtieron en los templos, hogares, lugares de reunión y en el ideal del hombre corriente. Como los juegos eran ostensibles ceremonias pías en honor de los dioses, se gratificaba su sentido religioso. Cada hombre era capaz, durante unas cuantas horas, de habitar un edificio mucho más espléndido que el Palacio Dorado de Nerón, en lugar de su atestada casa de vecinos. Aquí podía reunirse con otros hombres libres, tener un sentimiento de unidad ya que se sentaba con su facción para animar a un equipo dado en las carreras de cuadrigas e imponer sus deseos al emperador, ya que los romanos se decían a sí mismos: «Sólo en el circo el pueblo manda». Los romanos reverenciaban el valor y a cada romano le gustaba considerarse un luchador duro y fuerte. En Roma, los muchachos se identificaban con los gladiadores de fama, al igual que hoy en día un entusiasta del boxeo puede identificarse con un boxeador de éxito.

También había otras atracciones. Las apuestas eran tan altas que se podían ganar o perder fortunas en el circo en unos pocos minutos, y sólo mediante la apuestas podía un hombre corriente conseguir fortuna. Además, no importaba lo mal de dinero que pudiera estar un romano, tenía la satisfacción de saber que estaba por encima de los miserables que estaban en la arena. Aunque pocos romanos se interesaban por el ejército, mal pagado y con una férrea disciplina, aún se consideraban como verdaderos luchadores y gritaban insultos y consejos a los gladiadores que luchaban en la arena. Nada gustaba más al populacho romano que el que algún dignatario de alguna nación satélite enfer-

Planta del Circo Máximo





a - Puertas de salida
b - *Porta Pompae*: puerta central
c para las procesiones
d - Hileras de asientos
e - Torres del *oppidum*
f - Salida carreras
g - *Metae* (meta)
h - *Spina*, colocada ligeramente en diagonal
- *Tribal Judicum*: sitios de los jueces

mara durante los juegos y tuviera que abandonar el anfiteatro. Los hombres libres dirían con satisfacción, «¡Estos griegos afeminados, no pueden soportar la vista de la sangre como nosotros los romanos!» y esperaban el próximo espectáculo con renovado placer.

Los juegos, que venían a costar un tercio de los ingresos totales del imperio y que necesitaban miles de animales y de hombres cada mes, empezaron como festivales no más sangrientos que cualquier fiesta de pueblo. Los primeros juegos en el 238 a.C. presentaron exhibiciones de monta, acróbatas, funambulistas, animales amaestrados, carreras de cuadrigas y espectáculos atléticos. Había boxeo, pero en lugar de los guantes, se utilizaban unas correas de piel suave para cubrir los nudillos. La milicia representaba una simulación de una batalla y la élite de la caballería, compuesta por jóvenes ricos, montados en caballos pura sangre y vestidos con armadura de oro y plata, realizaban ejercicios. Había también carreras de caballos en la que los jinetes tenían que saltar de un caballo a otro mientras iban a galope tendido. De vez en cuando se representaban espectáculos históricos, como el Sitio de Troya, en la que una maqueta de madera que representaba Troya era atacada por soldados vestidos como guerreros griegos y finalmente era incendiada en medio de trompetas y grandes aplausos. Los productores del espectáculo cobraban la entrada.

Más tarde, este tipo de espectáculo empezó a parecer muy insulso para los romanos. El único de los espectáculos que continúo fue las carreras de cuadrigas, que, como las carreras de caballos actuales, era un deporte perfecto para apostar. Sin embargo, incluso las carreras de cuadrigas cambiaron totalmente su carácter. En lugar de ser una sencilla carrera, se tuvieron que hacer lo suficientemente sangrientas y excitantes para mantener el interés popular.

El Circo Máximo, el anfiteatro más antiguo de Roma, se diseñó especialmente para las carreras de cuadrigas. Aunque en los primeros días los juegos tenían lugar en un

campo abierto cerca de la ciudad y las cuadrigas corrían simplemente alrededor de una ruta marcada en el suelo, describiré cómo eran las carreras en el Circo Máximo alrededor del año 50 d.C. para dar una idea de este *deporte* en su punto más alto.

Construido originalmente alrededor del año 530 a.C., el Circo Máximo medía unos 550 metros de largo por 180 metros de ancho, es decir, más del triple que el mayor campo de fútbol del mundo. Tenía la forma de una larga U. En la parte abierta de la U estaban los compartimentos para las cuadrigas, con unas puertas que se abrían todas de golpe al mismo tiempo, igual que en las carreras de caballos actuales. En el centro del anfiteatro había un largo muro, denominado *spina*, que las cuadrigas tenían que rodear siete veces, para totalizar una distancia de unos nueve kilómetros.

La *spina* era el centro de atención de todo el circo. Tenía estatuas sobre columnas, fuentes de agua perfumada, altares a los dioses e incluso un pequeño templo dedicado a la Venus del Mar, la diosa patrona de los aurigas. Los aurigas siempre quemaban incienso a esta Venus, antes de comenzar una carrera. En el centro de la *spina* había un obelisco, traído de Egipto, coronado por una bola de oro. Esta bola relucía al sol, y era el objeto más llamativo del circo. El obelisco, excepto la bola, se encuentra hoy en día en el centro de la Plaza de San Pedro en Roma, delante de la catedral.

Cerca del final de la *spina* había dos columnas, cada una coronada por un travesaño de mármol. En unos de los travesaños se encontraba una hilera de huevos de mármol. En el otro travesaño había una fila de delfines. Los huevos eran los símbolos de Cástor y Pólux, los gemelos divinos que eran los santos patrones de Roma, y los delfines estaban consagrados a Neptuno, el patrón de los caballos. Cada vez que las cuadrigas daban una vuelta, se quitaban un huevo y un delfín, de manera que la multitud sabía

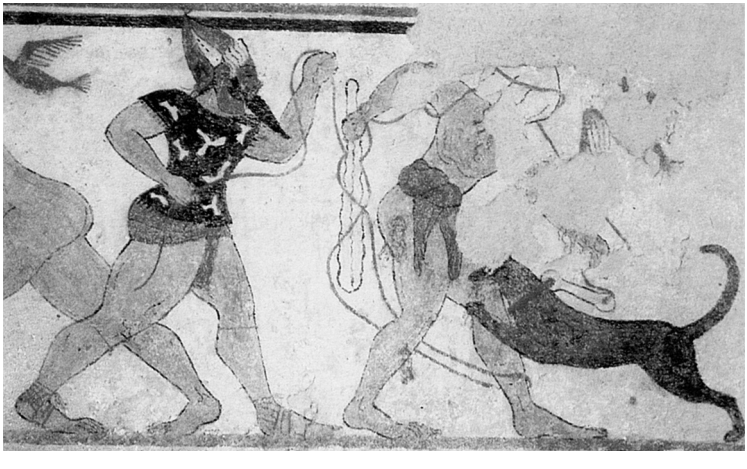
cuántas vueltas quedaban por dar. En los extremos de la *spina* había tres conos de unos 6 metros de alto, adornados con bajo relieves. Estos conos, denominados *metae*, actuaban de paragolpes para que la elegante *spina* no sufriera daños producidos por los giros de los carros. Plinio dice que los *metae* tenían aspecto de cipreses.

Las carreras eran gestionadas por varias grandes corporaciones que eran las empresas más lucrativas del mundo romano y que tenían miles de accionistas. Las acciones de estas compañías eran tan valiosas que pasaban de padres a hijos como posesiones de incalculable valor. Estas corporaciones tenían grandes oficinas en el corazón de los distritos empresariales de todas las ciudades, así como en la misma Roma. Además de estas oficinas, los compañías poseían grandes bloques de edificios cerca de los distintos circos (había circos de todo tipo prácticamente en todas las ciudades del imperio) y esos edificios servían de barracones y de establos. Estos edificios solían estar ubicados alrededor de una pista para que los equipos se entrenaran. Las compañías también poseían incontables criaderos de caballos e incluso mantenían flotas de barcos con compartimentos incorporados para transportar caballos de un circo a otro. El tamaño de los criaderos de caballos puede imaginarse por el comentario de un agente gubernamental que, en el año 550 d.C. fue enviado para disolver las granjas, una vez que las carreras fueron abolidas. De una de ellas dijo: «Ya era tan reducida que el propietario tenía sólo cuatro caballos, así que decidí que no merecía la pena preocuparse por ella».

El número de trabajadores empleados por estas compañías, incluyendo a los cuidadores de ganado, mozos de cuadra, conductores, etcétera, es desconocido, pero es interesante echar una mirada a la lista parcial de personas implicadas en una carrera en sí. Además de los aurigas estaban los *medici* (los médicos), los *aurigatores* (los ayudantes de los aurigas), los *procuratores dromi* (los hombres que ali-

saban la arena antes de la carrera), los *conditores* (que engrasaban las ruedas de los carros), los *moratores* (que enganchaban los caballos), los *sparsores* (que limpiaban los carros), los *erectores* (que bajaban los huevos y los delfines) y los *armentarii* (mozos de cuadra). Además había también caballerizos, entrenadores, veterinarios, talabarteros, sastres, guardias del establo, ayudantes para vestirse y aguadores. Incluso había un grupo especial que no hacía nada salvo hablar a los caballos y animarlos mientras eran conducidos hasta sus compartimentos de salida.

Los aurigas eran en su mayoría esclavos, aunque había unos pocos hombres libres voluntarios, que tenían la esperanza de conseguir fama y fortuna. Esclavo o no, un auriga con éxito era un héroe en Roma y podía ganar grandes sumas de dinero. Algunos aurigas se retiraron millonarios, habiendo comprado su libertad o siendo liberados por un dueño agradecido que había compartido sus ganancias. El emperador Calígula regaló a Eutychus, un famoso auri-



Tumba del Auriga en Tarquinia. Estos hombres gozaron de gran prestigio en su tiempo. Fresco que representa a «Phersu». Segunda mitad del siglo VI a.C.

ga, dos millones de sestercios (unos 70.000 euros). Crescens, un hombre de raza negra que empezó a correr con carros cuando tenía trece años, había ganado 60.000 euros cuando murió a los veintidós. Triunfó en treinta y ocho carreras, viniendo desde atrás en la última vuelta para ganar, lo que era considerado una proeza encomiable. Un hombre ganó quince bolsas de oro en una hora. Aunque la suma habitual que se llevaba un auriga por ganar una carrera era de sólo de 2.000 euros, recibía mucho más en bonos de la compañía, regalos de los admiradores, sobornos de los apostadores que querían chivatazos y de negocios que utilizaban su imagen en vasijas, placas y camafeos.

Probablemente el auriga más famoso fue un hombre pequeño, moreno y nervudo, llamado Diocles. Fue el primero que ganó mil carreras. Diocles tenía pasión por los caballos y la ropa. Se paseaba arrogantemente por Roma con una túnica de seda bordada y tenía sus propios equipos, lo que era tan poco habitual como que un *jockey* de hoy en día tenga su propia cuadra. Juvenal escribió amargamente: «Los hombres decentes refunfuñaban cuando veían a un ex-esclavo que ganaba cien veces más que un senador». Pero Diocles era un ídolo de las masas. Había empezado como esclavo, mozo de cuadra de un noble español, y luego había sido enviado a Roma con un cargamento de caballos y allí había sido comprado por un patricio que había admirado su asombrosa habilidad con los temperamentales purasangres. Corrió su primera carrera a los veinticuatro años y, siendo un principiante, fue forzado ilegalmente a ir por la parte exterior. Las posiciones se suponía que se echaban a suerte, aunque normalmente se apañaban. Para tomar la cuerda, un carro exterior tenía que cruzarse delante de los demás, lo que significaba una muerte prácticamente segura. Diocles no lo intentó. Siguió a la cola de los demás hasta la última vuelta y luego, dando una lección de conducción, adelantó a los otros tres carros y ganó la carrera.

Lo habitual era que el dueño de una cuadra de carreras compartiera la bolsa con el auriga, así que Diocles ganó pronto el dinero necesario para comprar su libertad. Luego empleó sus ganancias en comprar caballos, a los que entrenaba él mismo, y también compró su propio carro de carreras. Tenía una cuadra de sementales y ganaba más de 35.000 euros solamente por suministrar los caballos. Además de sus otros privilegios, Diocles, como cualquier otro auriga famoso, tenía el derecho de gastar bromas a las personas que quisiera, incluyendo a los miembros de la nobleza.

Otra fuente de ingresos muy lucrativa de Diocles era hacer carreras insólitas con grandes apuestas. Una vez corrió dos veces en un día, la primera vez conduciendo un tiro de seis caballos (girar con un tiro de seis caballos al final de la *spina* a toda velocidad era una proeza increíble) y ganó 40.000 sestercios. Luego, condujo un carro con siete caballos sin yunta, es decir, sólo con las riendas, y ganó 50.000 sestercios. Pero quizá su proeza más notable fue ganar una carrera sin utilizar el látigo, por una apuesta de 30.000 sestercios. El látigo lo utilizaban los aurigas no tanto para golpear a los caballos sino para guiarlos en los giros. Mientras se rodeaban los conos al final de la *spina* a toda velocidad, el auriga señalaba al caballo cuándo debía girar colocándole en látigo en los hombros, y si uno de los caballos intentaba girar antes de tiempo, el auriga le daba un ligero latigazo. Las riendas estaban atadas a la cintura del auriga, de manera que pudiera conseguir más palanca en el giro, pero esto hacía más difícil controlar a cada caballo de forma individual. Los caballos eran extremadamente valorados, mucho más que los esclavos. El entrenamiento comenzaba cuando los caballos tenían tres años y era tan detallado que un caballo no podía correr hasta que tuviera cinco. Algunos tiros eran tan inteligentes que podían conducirse ellos mismos. Un auriga se cayó cuando su tiro se encabritó a la salida de los cajones, pero los caballos continuaron corriendo y ganaron la carrera. También consiguieron el premio. Los

escultores hacían estatuas de los caballos famosos, algunas de las cuales aún perduran. Debajo de las estatuas hay inscripciones del tipo: «Tuscus, conducido por Fortunatus de los Azules, 386 victorias» o «Victor, conducido por Gulta de los Verdes, 429 victorias ». Lucio Vero tuvo un caballo llamado Volucris al que recompensaba con una bolsa de monedas de oro después de cada carrera y el emperador Adriano construyó un mausoleo para su caballo, Boríst enes, que aún permanece en pie. El más famoso de todos estos caballos fue Incitatus, que perteneció al emperador Calígula. Incitatus tenía una habitación de mármol, un comedero de marfil y bebía en un cubo de oro. Los muros de su establo estaban decorados por los artistas más famosos y acudía a las cenas de estado, donde sus esclavos personales le servían avena y maíz. Incluso Calígula planeó hacerle cónsul.

A un caballo que hubiera ganado más de cien carreras se le denominaba *centenario* y llevaba un arnés especial. Diocles fue propietario de nueve *centenario*, todos ellos entrenados por él mismo. Llegó a tener un caballo que gano más de doscientas carreras. Este caballo, de nombre Passerinus, era tan venerado que los soldados patrullaban las calles cuando dormía para evitar que la gente pudiera hacer ruido. El mejor caballo de un tiro siempre se colocaba en la parte interior (lado izquierdo) y nunca iba uncido, sino simplemente sujeto con tirantes. Cuando se giraba, este caballo era el que más cerca estaba de la *spina* y su velocidad y su seguridad eran las que marcaban la diferencia entre la vida y la muerte del auriga. El segundo mejor caballo se colocaba en la parte exterior (derecha) del tiro y, normalmente, tampoco iba uncido al yugo. En los giros, tenía que tirar del carro mientras que el *centenario* del interior pivotaba pegado a los conos. Los dos caballos centrales iban uncidos al asta del carro y fundamentalmente aportaban potencia de arrastre, aunque todo el tiro tenía que conocer perfectamente sus tareas respectivas.

Como hoy en día, había inacabables argumentos sobre los mejores piensos y las mejores granjas. Los caballos no eran herrados, así que el estado de sus cascos era crucial. Los caballos sicilianos eran muy rápidos, pero poco fiables, los íberos buenos sólo para las carreras cortas (tenían los cascos demasiado blandos) y los libios eran los mejores para las carreras largas. Había varias razas que hoy ya no tenemos, como por ejemplo, el orinx, que tenía rayas como las cebras, pero que parece que era una raza de caballos domésticos.

Aunque hay innumerables estatuas de aurigas romanos en los museos y aunque tenemos muchos registros deportivos del tipo «Scorpus de la facción Blanca obtuvo un primer puesto siete veces, un segundo puesto veintinueve veces y un tercer puesto sesenta veces», no he sido capaz de encontrar una descripción detallada de una sola carrera. Sin embargo, hay muchas referencias dispersas de los incidentes que ocurrían en las carreras, y es posible imaginar cómo era una de ellas. Vamos a representar una carrera durante los *Ludi Magni* (los grandes juegos), siendo Diocles uno de los aurigas.

Durante las últimas semanas, prácticamente el único tema de conversación en Roma había sido la carrera y las apuestas. La gente pagaba grandes sumas por los últimos chivatazos, aunque normalmente fueran poco fiables. Séneca, el gran filósofo romano, exclamaba: «El arte de la conversación ha muerto. ¿Es que no se puede hablar de otra cosa que no sea la habilidad de los aurigas y de la calidad de sus tiros?». Diocles era un favorito tan claro que un senador comentó, «Si Diocles pierde, afectará más a la economía nacional que si ocurriera una derrota militar». Pero unos días antes de la carrera, las apuestas se alteraron súbitamente. Todo tipo de rumores se extendían por la ciudad. El dueño de uno de los *conditores* que engrasaban los carros decía que Diocles había sido sobornado para perder la carrera. Un tabernero había oído a dos miembros de la



Bajorelieve del siglo I d.C. con una cuádriga que se acerca a una curva. British Museum, Londres.

guardia pretoriana que decían que el emperador, que apostaba por otro equipo, había llegado a un acuerdo con el patrocinador de los juegos para repetir la salida si Diocles iba en cabeza. A la *madame* de un burdel le había dicho una de sus chicas, que había estado con el ayuda de cámara de un prominente político, que dos de los aurigas que competían habían hecho el juramento de eliminar a Diocles, emparedando su carro entre los suyos y derribándole. Un hombre que tenía una prima que conocía a un veterinario le había dicho que el *centenario* de Diocles, Passerinus, había sido drogado. La gente se apresuró a acudir al establo de Passerinus para probar el estiércol del caballo, por ver si la historia era cierta. Así que las apuestas subían y bajaban de acuerdo al último rumor, muchos de ellos deliberadamente difundido por apostadores de grandes sumas que especulaban con el resultado la carrera.

Las cuatro corporaciones que controlaban las carreras se conocían como los Blancos, los Rojos, los Verdes y los Azules, y los aurigas llevaban túnicas del color de su corporación, como los *jockeys* llevan los colores de las cuadras. Toda Roma estaba dividida en estas cuatro facciones, de hecho, nuestra palabra *facción* originalmente significaba un grupo de personas que apoyan a un equipo de carreras de cuadrigas. La gente llevaba flores de colores, cintas o pañuelos que mostraran a qué equipo apoyaban. Los romanos eran tan devotos a su facción que a menudo grababan en sus epitafios: «Memmius Regulus fue un hombre bueno, devoto marido y seguidor incondicional de los Rojos». «Nerón, que siempre fue hincha de los Verdes, tiñó la arena de color verde en su honor y el emperador Vitelio asesinó a cincuenta personas por abuchear a los Azules».

El día de la carrera la ciudad estaba casi desierta, ya que casi todo el mundo estaba en el Circo Máximo. Las tropas tenían que patrullar por las calles vacías para impedir los saqueos. Las carreras comenzaban al amanecer y duraban hasta el ocaso. En primer lugar se hacía una procesión, dirigida por el *editor* (el hombre que daba los juegos), que habitualmente era un político que optaba a un cargo y necesitaba votos. El *editor* iba en una cuadriga, vestido con una toga púrpura como si fuera un miembro de la nobleza. Un hombre corriente sólo podía vestir la púrpura cuando era *editor* de unos juegos. Alrededor de la cuadriga marchaban sus esbirros, vestidos de blanco, con ramas de palma, y tras ellos iban un grupo de aristócratas, para demostrar que los hombres ricos y de buena cuna apoyaban también al *editor*. Luego iba una larga procesión de sacerdotes que llevaban imágenes de los dioses en literas, mientras hacían oscilar los incensarios y cantaban himnos. Entre la multitud se habían repartido pañuelos o pancartas con el eslogan político del *editor* «Vota por Eprius Marcellus, el amigo del pueblo » y se organizaban claques con animadores que gritaban el eslogan. A medida que el *editor* daba la

vuelta al estadio, saludando y sonriendo, todas las claques le vitoreaban y el resto de la gente se ponía en pie agitando los pañuelos o las pancartas y gritando.

Cuando terminaba la procesión, la multitud se sentaba para estudiar el programa de las carreras y hacer las apuestas de última hora, mientras los corredores de apuestas subían y bajaban por los pasillos. Aún existen hoy en día algunos de los programas grabados en marfil o en latón para la nobleza. Tienen el siguiente aspecto:



1.ª CARRERA

CUADRA DE CARRERAS	TIRO	COLOR DEL CABALLO	AURIGA	CAJÓN DE SALIDA
VERDES	PASSERINUS	GRIS	DIOCLES	III
	POMPERANUS	GRIS		
	TIGRIS	CASTAÑO		
	RAPTORE	NEGRO		

Y así sucesivamente para los cuatro equipos de la primera carrera.

Aunque los cajones desde los que salían las cuadrigas eran todos equidistantes del punto medio entre las gradas y el final de la *spina*, el auriga que tenía el cajón de la izquierda tenía ventaja, ya que podía ir directamente a la *spina* y tomar la pista interior. Los cajones estaban numerados del uno al cuatro y los aurigas sacaban su número de una vasija. Diocles sacó el número tres a partir de la izquierda.

Los esclavos regaban la pista para que no se levantara polvo, rastrillaban la arena y se aseguraban de que nadie hubiera arrojado pellejos de vino vacíos o huesos roídos. Cuando sonaba una trompeta, todo el mundo debía aban-

donar la pista. Mientras tanto, en el *paddock* detrás de los cajones de salida, los aurigas preparaban sus tiros. Llevaban túnicas cortas que les dejaban los brazos al descubierto, gorras de piel resistentes, que actuaban como cascos, y cada uno de ellos llevaba un cuchillo al cinto para que en caso de accidente pudiera cortar las riendas que se llevaban atadas a la cintura. La mayoría de los aurigas se recubrían de estiércol de jabalí, confiando en que el olor evitara que los caballos les pisotearan si se caían del carro.

Los carros de carreras eran muy ligeros y estaban hechos de madera con remates de bronce. Eran más bajos que los carros corrientes y el eje era más ancho. Cuando sonaba la trompeta para que se vaciara la pista, los cuidadores enganchaban los caballos. Había distintos tipos de enganche. Aunque el más habitual era colocar los dos caballos centrales uno a cada lado del asta del carro y uncidos juntos y los dos caballos exteriores unidos por tirantes, algunas veces el auriga sólo dejaba el caballo de la izquierda sin uncir. En muy raras ocasiones todo el tiro iba sólo con los tirantes, para conseguir así mayor maniobrabilidad. Las colas de los caballos siempre se ataban, de manera que no se enredaran con las riendas.

El enganche era algo digno de verse, con los caballos piafando y resoplando, con las crines tachonadas de perlas y piedras semipreciosas. Llevaban petos con amuletos de oro y plata y cada caballo llevaba alrededor del cuello una ancha cinta con el color de la cuadra. Los romanos defendían que las carreras de cuadrigas mejoraban la raza de los caballos, pero realmente esos caballos eran tan endogámicos y temperamentales que no servían ya para nada excepto para estas carreras suicidas en la arena, a toda velocidad.

Entonces sonaba otra trompeta y los aurigas subían a los carros relucientes y los mozos de cuadra conducían a los tiros hasta los cajones de salida, donde entraban por la parte de atrás. Los mozos se quitaban del medio, rápidamente. Había un momento de pausa. El *editor* de los jue-

gos se levantaba de su sitio y dejaba caer un pañuelo. Las puertas de los cuatro cajones se abrían al mismo tiempo y las cuadrigas salían.

Todos los aurigas intentaban tomar la pista interior alrededor de la *spina*. El resultado era que había tantos choques en esta primera y enloquecida vuelta que hubo que construir una puerta bajo las tribunas, cerca de la salida, de manera que los encargados de la arena pudieran retirar los trozos de carro y los hombres y caballos muertos, de manera que no bloquearan la pista cuando el resto hubiera dado la vuelta a la *spina* y comenzaran la segunda vuelta. Algunas veces la carrera no continuaba, ya que todos los carros acababan apilados en un amasijo en este punto.

Para solucionar este problema, se colocó una cuerda blanca, denominada la *Alba Linea*, que iba de la *spina* a las tribunas, lo suficientemente alta como para hacer caer a un tiro de caballos al galope. Un juez que se encontraba en un palco podía bajar esta cuerda si decidía que había sido una salida limpia. Si los carros no salían a la vez o si había demasiados empujones y acciones antirreglamentarias, no dejaba caer la cuerda y la carrera tenía que comenzar de nuevo.

Esta cuerda representaba una decisión crítica para el auriga. Si corría decididamente para tomar la pista interior alrededor de la *spina* y la cuerda no se bajaba a tiempo, el carro volcaría. Si retenía a los caballos demasiado y la cuerda se bajaba en el último instante, sería adelantado por las otras cuadrigas. Ayudaba conocer los prejuicios del juez. Si era un seguidor en secreto de los Azules y la cuadriga Azul se había quedado atrás, no dejaría caer la cuerda. Si los Azules iban en cabeza, dejaría caer la cuerda, sin importar nada de lo que hubiera pasado.

Supongamos que en esta carrera que estamos describiendo todas las cuadrigas salieron limpiamente y que la cuerda cayó cuando la cuadriga en cabeza se acercó a ella.

Podemos estar seguros de que esta primera cuadriga no era la de Diocles. Era famoso por retener a su tiro en los últimos lugares hasta la última vuelta, y luego venir desde atrás para conseguir la victoria. Es posible incluso que Diocles fuera el último cuando las cuadrigas dieran la vuelta a los conos en el extremo de la *spina* durante la primera vuelta.

La estrategia básica de todos los aurigas era dar las vueltas lo más ceñidas posible, pero había otros muchos trucos. Si ibas en cabeza, debías intentar cerrar a las otras cuadrigas, de manera que no pudieran adelantarte. Si estabas en el medio, intentabas cruzarte a las otras cuadrigas en los giros, para forzar a los aurigas a refrenar a sus caballos. Si tenías oportunidad, enganchabas una de tus ruedas por la parte interior de la rueda de una cuadriga rival, y 18 luego girabas bruscamente hacia afuera. Esta maniobra, realizada adecuadamente, podía sacar la rueda del rival de su eje, y así se eliminaba a un competidor de la carrera.



El auriga de Delfos.

Supongamos que en nuestra carrera al final de la quinta vuelta Orestes, el auriga griego de los Rojos, estaba por delante de Diocles, que corría por los Verdes. Diocles utiliza el látigo solamente para tres de los caballos, porque a Passerinus lo controla utilizando únicamente la voz. Orestes es un auriga muy hábil y al comenzar la sexta vuelta se las arregla para cerrar el paso a Diocles en los giros, de manera que el español no puede adelantarle. Entonces, las dos cuadrigas empiezan una carrera por la parte izquierda de la *spina*. A pesar de todo lo que hace Orestes, Diocles se pone a su nivel, pero por la parte exterior. Aún les queda

una vuelta más y Orestes se ciñe todo lo que puede, mientras Diocles gira con él.

Mientras giran, Orestes afloja las riendas demasiado mientras su tiro efectúa el giro. La barra del eje golpea uno de los conos y se rompe. Orestes sale despedido y mientras cae intenta sacar el cuchillo que lleva a la cintura para liberarse de las riendas, pero no puede liberarse a tiempo. Diocles ha tenido que tirar hacia atrás de las riendas con todo su peso, para evitar chocar con los restos del carro, ya que al romperse el eje de Orestes, su tiro ha quedado frente a Diocles. Orestes es arrastrado por sus caballos frenéticos, en un momento dado está medio de pie, y luego está boca abajo. Las otras dos cuadrigas que perseguían a los líderes ven la oportunidad de adelantarlos, pero Diocles grita a sus caballos y suelta las riendas. Se abren camino a través de los restos del carro de Orestes, pisoteando al auriga griego. Passerinus tropieza y casi cae, pero Diocles agarra las riendas del semental con ambas manos y le hace erguir la cabeza. Ahora ya han salvado el obstáculo y no tienen nada por delante. Un último esfuerzo final y cruzan la línea de meta mientras la multitud parece enloquecer. El cuerpo de Orestes está tan pisoteado que, como comentó un escritor de la época, «Ni su mejor amigo podría identificar el cadáver».

Diocles se retiró a los cuarenta y dos años, con una fortuna de 35 millones de sestercios (alrededor de 1.500.000 euros). Sabemos tanto de él porque publicó un libro de memorias, escrito por un «negro», comentarista deportivo de la época. Diocles dice ser el más grande auriga de todos los tiempos (sin duda, lo fue desde el punto de vista financiero), aunque admite que otros aurigas ganaron más carreras que él. «¿Pero qué tipo de carreras?», se pregunta. «En provincias hay muchas carreras amañadas. Yo siempre he corrido en los grandes espectáculos del Circo Máximo, donde la competencia es durísima. Nunca hubo otro auriga que ganara más de mil carreras en esas condiciones».

Muy pocos aurigas fueron tan afortunados como Diocles. Fuscus murió a los venticuatro años, habiendo conseguido sólo cincuenta y siete victorias. Aurelius Mollicus, un hombre libre, no un esclavo (parece ser, ya que tenía un nombre compuesto), murió después de conseguir ciento veinticinco victorias. Sin embargo, todos estos hombres tenían estatuas en su honor, con inscripciones elogiosas que intentaban, y que consiguieron, hacerlos inmortales. Las incripciones dicen: «¡Nunca perdió la cabeza en los *Ludi Plebei*!»; «Vino desde atrás para ganar los *Ludi Apollinares*»; «Un desconocido que superó a todos los sabios». Y así sucesivamente. Ahora se encuentran en los museos, para que los contemplen los turistas. La mayoría de ellos eran hombres apuestos, con brazos poderosos y hombros formidables. Vivían por todo lo alto y morían generalmente bajo los cascos de los caballos, mientras la multitud gritaba o pensaba: «Ahí van mis diez sestercios».

A menudo se decía: «El gran espectáculo del circo no son los juegos, sino los espectadores». Los juegos eran la gran salida emocional para un populacho que intentaba sacarle el máximo partido. Durante una carrera, la gente enloquecía literalmente. Las mujeres se desmayaban o, incluso, tenían orgasmos. Los hombres se mordían, se rasgaban las vestiduras, bailaban enloquecidos, apostaban hasta quedarse sin dinero y entonces se apostaban ellos mismos contra los tratantes de esclavos, para conseguir más dinero. Un hombre sufrió un síncope cuando el tiro Blanco iba el último. Cuando los Blancos se colocaron en el primer lugar en la última vuelta, el hombre revivió al enterarse de su buena suerte. Los viajeros que se acercaban a Roma podían oír los rugidos de triunfo cuando terminaba una carrera, antes de ver las torres de la ciudad. Si una facción pensaba que su equipo había llegado a algún apaño, se montaba un motín, y en una ocasión se llegó a producir un incendio que redujo a cenizas el Circo Máximo. Después de esto se dictó una ley para que todos los anfiteatros se cons-



Mosaico con la representación de una victoria de los aurigas Verdes. Museo Arqueológico, Madrid.

truyeran de piedra, aunque las gradas superiores se siguieron construyendo frecuentemente de madera.

Esta obsesión tenía incluso un nombre, se denominaba la *hippomania*: la locura por los caballos. Cuando Félix, un auriga famoso de los Rojos, murió en una carrera y su cuerpo era quemado en una pira funeraria, un hombre se arrojó a las llamas para perecer con su ídolo. El hijo de un noble, al que se le preguntó que es lo que más desearía como regalo, pidió la túnica que llevaba un famoso auriga de los Verdes. Cuando los germanos atacaban Cartago, la gente no quiso defender los muros de la ciudad porque estaban ocupados viendo una carrera de cuadrigas. Cuando Tréveris fue incendiada por las hordas bárbaras, el consejo de la ciudad señaló que el desastre tenía su parte positiva. «Ahora tendremos el espacio suficiente para construir una pista de carreras de cuadrigas en el centro de la ciudad», dijo el gobernador.

Para mostrar cómo creció la pasión por las carreras de cuadrigas he aquí un dato: en el año 169 a.C. había una

carrera al día durante los juegos, que tenía lugar por la tarde, como espectáculo culminante. En los tiempos de Cristo, bajo el mandato de César Augusto, había doce carreras al día. En los tiempos de Calígula, cuarenta años después, había veinticuatro carreras al día. Se formaron dos nuevas corporaciones, así que empezaron a competir seis cuadrigas en lugar de las cuatro habituales. Con el tiempo, el número se incrementó, hasta llegar a ser doce e incluso dieciséis cuadrigas, pero es que para entonces el populacho había perdido ya todo el interés por las carreras en sí, y lo único que quería era ver choques violentos.