

Reflejos de Apolo

Deporte y Arqueología en el Mediterráneo antiguo

Museo de Zaragoza

Octubre 2009 - Enero 2010



Textos

Área de Educación y Comunicación (C. Gómez)
sobre CABRERA BONET, P., MORENO CONDE, M.,
coords. *Reflejos de Apolo. Deporte y Arqueología
en el Mediterráneo Antiguo*, Madrid, 2005.

Fondos

Museo Arqueológico Nacional, Madrid

Museo de Zaragoza (104)

Museo de Teruel (92)

Fotografías

Museo Arqueológico Nacional, Madrid

Museo de Teruel (92)

Museo de Zaragoza, J. Garrido (104)

Grafismo

A. Meléndez, J. Berrio, M. Valls, O. Soler (1, 2, 12,
27, 28, 40, 46, 56)

Edita

Gobierno de Aragón, Departamento de Educación,
Cultura y Deporte, Dirección General de
Patrimonio Cultural, Museo de Zaragoza

Producción gráfica

a + d ARTE DIGITAL, S. L.

Depósito legal: Z-3.650/2009

La iconografía del arte helénico

muestra una particular inclinación hacia la representación de escenas de competición, bien sean estas entre hombres, o bien tengan como protagonistas a personajes de su rica Mitología.

Siendo estas manifestaciones artísticas el reflejo de la sociedad que las genera, cabría preguntarnos ¿qué significado tenía para los antiguos griegos la competición, «el espíritu agonal»?

Se considera que es uno de sus rasgos más definitorios, ya que se extendía a todas las facetas de la vida, tanto personal como social y no sólo a los juegos olímpicos, quizá la manifestación más conocida del espíritu agonal.

La razón de esta prevalencia del espíritu agonal en el mundo heleno quizá habría que buscarla en las características del medio geopolítico en el que se desenvuelve su vida: un territorio hostil poco propicio al desarrollo de la agricultura, que les obliga a buscar el buen «estado de forma» ya que sólo estas habilidades les proporcionarán alimento. La división en polis que les mantendrá en continua contienda entre ellas, sin olvidar la influencia filosófica que considera la competición deportiva como el origen del bienestar que proporciona el sentimiento del propio vigor.

A partir de esta idea se busca perfección física y moral, la excelencia, que a nivel personal les proporcionará el afianzamiento de su identidad y aumento de autoestima. Y a nivel social, la toma de conciencia de rasgos comunes que les permitirá identificarse como pueblo y como clase, la aristocracia, ya que la participación en los diferentes juegos (agones) estará reservada a los hombres y ciudadanos. En este contexto no tiene importancia que el premio sea «sólo una corona para el ganador».



Los modelos míticos

Los mitos surgen como respuesta a las preguntas existenciales que se hace la humanidad: la muerte, el nacimiento, la creación de la Tierra, etc. A través de la formulación por contrarios: vida frente a muerte, dioses contra hombres, etc., se explica la realidad para conseguir librar al ser humano de la angustia de la arbitrariedad, a la vez que se crea la ilusión de poder influir en lo sobrenatural.

La Mitología griega, particularmente rica, está en el origen de la cultura mediterránea, su transmisión oral durante generaciones explica las diferentes versiones que hay al referirse a la misma historia.

Los dioses y los héroes encarnan la perfección física e intelectual y sus acciones están regidas por el espíritu agonal.

El universo heleno se llena de dioses que rigen y protegen la competición: Zeus, Apolo, Poseidón y Atenea, los juegos atléticos; de héroes que son referentes en la consecución de la gloria que proporciona una vida excelente aún a costa de la muerte como es el caso de Aquiles; o la inmortalidad olímpica como Hércules.

Apolo, patrono de los juegos deportivos que se celebraban en su honor en Delfos, encarnaba la más alta expresión de la excelencia física y moral, ideal que caracterizó a la Grecia antigua. Por ello, los atletas griegos buscaban participar de la inmortalidad del espíritu divino, de esos reflejos del dios, a través del ejercicio gimnástico, la competición deportiva, el esfuerzo y el triunfo.

1. Ánfora con Heracles y el león de Nemea

Cerámica. Técnica de figuras negras*
Pintor de Príamo, C. 520 a. C. M.A.N.M.**

El primero de los trabajos de Heracles fue vencer al león que aterrorizaba a la ciudad de Nemea. Tras la muerte del animal, conseguida mediante la argucia de taponar una de las salidas de la cueva, necesitó la ayuda de Atenea para desollarlo. Junto al héroe y su protectora aparecen Hermes que canta la victoria, y su compañero Jolao.

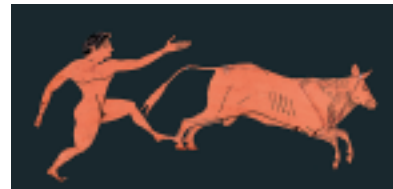


1

2. Copa con Teseo y el toro

Cerámica. Técnica de figuras rojas***
Pintor Oltos. C. 510 a. C. M.A.N.M.

Mítico rey de Atenas, ejemplo de los efebos atenienses. Venció al Minotauro en el laberinto gracias al ovillo de hilo que le había entregado Ariadna, su enamorada. La historia se recoge en el séptimo trabajo de Hércules.



2

3. Ánfora con Aquiles y Ajax

Cerámica. Técnica de figuras negras.
Grupo de Legaros. 510- 500 a. C. M.A.N.M.

Los héroes Aquiles y Ajax echan las suertes en un tablero para conocer su destino en la Guerra de Troya. La diosa Atenea les llama al combate. Ajax fue un valeroso guerrero, el más fuerte después de su primo Aquiles, que se suicidó al negarle los griegos las armas de este último.



3

* Cerámica de figuras negras: Técnica de decoración nacida en el s. VII a. C., que pintaba sobre fondo claro escenas en negro, con grabados finos y pequeños toques rojos y blancos.

** Museo Arqueológico Nacional, Madrid.

*** Cerámica de figuras rojas: Técnica de decoración iniciada hacia el año 530 a. C. y que sustituye a la técnica de figuras negras. Las escenas se dibujaban en rojo o se grababan sobre la arcilla fresca, sobre fondo en negro. Esta técnica comenzó a desaparecer en el s. III.

4. Ánfora con la lucha de Heracles y Tritón

Cerámica. Técnica de figuras negras
Ática. Hacia 530 a. C. M.A.N.M.

Tritón, ser híbrido que conocía la ruta oculta hacia los confines del mundo y el Jardín de las Hespérides, en el acto de ser derrotado por el héroe. Al vencerlo, la enseñanza protegida se transmite a los hombres. Tritón, ser polimórfico durante el enfrentamiento se transforma en serpiente, león y fuego.



4

8. Apolo

Mármol
Roma. M.A.N.M.

Apolo, hermano gemelo de Artemisa, es uno de los más importantes dioses olímpicos. Era la deidad del oráculo de Delfos. Representa el ideal de joven imberbe, se le conoce como dios de la luz y el sol; de la verdad y la profecía; del tiro con arco; de la medicina y la curación (pero también capaz de producir enfermedades), de la música, la poesía y las artes, etc.



8

10. Contorniato con el busto de Alejandro Magno con vista del Circo Máximo

Bronce
Segunda mitad del siglo IV-siglo V. M.A.N.M.

Este tipo de medallas con círculo inciso en el borde se fabricaron desde mediados del siglo IV y el V, muestran escenas greco romanas en el reverso, aquí una carrera de cuadrigas en el circo. En el anverso aparecen, además de Alejandro Magno, Nerón o Trajano. No son monedas ni medallas de carácter oficial, pudiendo ser utilizadas en los juegos, como regalo, como mágico talismán o amuleto.



10

La guerra y la caza como espacio agonal

El espacio de competición por excelencia en el mundo griego antiguo, es la guerra. La preparación física y mental que se consigue con los juegos atléticos han de cimentar la victoria en el campo de batalla, en ella se alcanzará la gloria, a ella se supeditará la excelencia.

Sólo los ciudadanos que han alcanzado el equilibrio adquirido a través del cuidado y cultivo del cuerpo y de la mente son dignos vencedores, ellos son la aristocracia. De ellos dependerá la supervivencia de la polis, siempre en lucha con las ciudades-estado vecinas.

Una actividad física cotidiana es la caza. La importancia que se le otorga en la sociedad griega es tal que tiene como diosa

protectora a Artemisa, nada menos que hermana gemela de Apolo, representada como una arquera. En la caza se pone a prueba la resistencia, la templanza ante el peligro y la destreza en el manejo de las armas, arco y jabalina, que van a ser tan importantes en la guerra.

Jenofonte, escritor y filósofo griego (c. 430 a. C.-c. 355) en su tratado sobre la caza, al hablar sobre el esfuerzo físico y el adiestramiento en la persecución al animal que le supone al hombre, recomienda su práctica a los soldados para resistir la presión y las exigencias del combate, en especial a los oficiales ya que les permitirá salvar su vida y la de sus compañeros.

12. Lécito con hoplitas en duelo

Cerámica. Técnica de figuras negras
Ática. Hacia 520-510 a. C. M.A.N.M.

El hoplita era un ciudadano-soldado de infantería pesada que formaba parte de la milicia ciudadana en las ciudades-estado griegas. Eran fáciles de mantener y armar como lanceros, y además podían pagarse el coste del armamento. Filósofos y dramaturgos griegos conocidos pertenecieron a sus falanges.



12

14. Enócoe etrusca, con el rescate del cadáver de un héroe

Cerámica. Técnica de figuras negras.
Etruria. Grupo de Orvieto
500-490 a. C. M.A.N.M.

Lucha heroica por recuperar el cadáver de un compañero muerto para otorgarle, tras su muerte bella, las honras debidas en lucha con el enemigo que busca la destrucción de esa belleza agonal.



14

15. Crátera de columnas con hoplitas

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Ática.
Circa 460 a. C. M.A.N.M.

Despedida de un joven hoplita de su familia, representa el momento ritual de ingreso del efebo en la comunidad de los varones guerreros.



15

16. Ánfora con partida de la caza

Cerámica. Técnica de figuras negras
Ática. Grupo de Legaros
520-510 a. C. M.A.N.M.

Tres aristócratas parten de caza mostrando su linaje: caballos, vestidos y perros. La caza y la guerra unidas como espacio agonal de los héroes.



16

17. Copa con cazador y toro

Cerámica. Técnica de figuras negras
Ática. Pintor del Centauro. Año 540 a. C. M.A.N.M.

La caza está aquí concebida como un ejercicio preparatorio para la guerra y sus combates singulares. Como adversario el toro, figura de noble lucha en el imaginario mediterráneo.



17

El mundo del gimnasio y de la palestra

El gimnasio y la palestra es el lugar de entrenamiento de los jóvenes aristócratas griegos, las mujeres están excluidas. A través de esta ejercitación alcanzarán la excelencia, sus cuerpos serán fuertes y bellos, y su mente cultivada.

El ejercicio físico ha de ser duro y diario, no hemos de olvidar que el último fin de este ejercicio es la victoria en la guerra, y que cuando un hoplita combatía debía hacerlo con una impedimenta que rozaba los cuarenta kilos de peso.

En el gimnasio se entrena, se socializa a los jóvenes y se busca compartir ideas que fomentarán el aprendizaje intelectual para formación del ciudadano libre. Su significado está ligado a la palabra *gymnos*, desnudez, pues así es como competían los

jóvenes griegos para dar más importancia a la belleza del cuerpo y como tributo a los dioses. En origen el gimnasio se establece en arboledas sagradas junto a los cauces de los ríos y son poco más que un cercado, con el paso del tiempo se construyen bellos edificios que han de estar fuera del recinto de la ciudad por la gran cantidad de espacio que requerían. Básicamente constan de un patio de arena central y alrededor de él se disponían habitaciones para desnudarse, lavarse o ungir el cuerpo con aceite. En este espacio se entrenaba en las disciplinas atléticas «ligeras»: carrera, disco y jabalina. Estaban protegidos por Heracles y Hermes, y en Atenas, por Teseo.

18. Lécito con hombre y efebo

Cerámica. Técnica de figuras rojas Ática.
Años 440-420 a. C. M.A.N.M.

Escena de palestra con estrigile y aríbalo. Las relaciones que se establecían en el gimnasio y la palestra entre los varones incluía la admiración por la belleza del cuerpo de los jóvenes.



18

19. Aríbalo globular

Cerámica. Técnica de figuras negras
Corinto. 675-550 a. C. M.A.N.M.

Contenedor de aceite para masajear los músculos antes y después de la competición. Se comenzaba con ligeras friegas con telas de lino antes de aplicar el aceite, que podían aportar los atletas o que se distribuía por el gimnasio, controlado por el gimnasiarca.



19

27. Copa de atleta con estrigile

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Ática. Atribuida a Antifón. 490-480 a. C. M.A.N.M.

El atleta después del esfuerzo físico se limpia la piel con el estrigile, en el suelo un pico que se usaba para alisar el suelo. El saco que aparece a la izquierda bien podría ser para entrenar si es un púgil o para llevar el disco en otras disciplinas, semejándose a nuestras bolsas de deporte.



27

La palestra era un lugar asociado al gimnasio, donde se entrenaban en las disciplinas «pesadas»: lucha, boxeo, salto y pancracio (boxeo y lucha en las que se permitía todo tipo de golpes, excepto morder, semejantes a las Artes Marciales Mixtas actuales).

Con el paso del tiempo la palestra se convirtió, además de en lugar de entrenamiento, en un espacio educativo, institución pública abierta a todos los hombres libres, donde filósofos y oradores establecen sus escuelas, Platón y Aristóteles acuden a

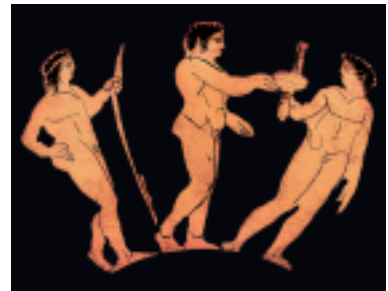
ellas. En este ideal de excelencia, los jóvenes griegos que han de regir los asuntos públicos se educan a través del entrenamiento físico, la música, la poesía (a veces parte de los entrenamientos y competiciones), y la filosofía. Apolo, Heracles y Hermes están presentes en la palestra, sin olvidar a Eros que protege las relaciones.

Los niños griegos libres accedían a la palestra a los doce años e ingresaban en el gimnasio a los dieciséis.

28. Copa de efebos en la palestra

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Ática. Final del s. V a. C. M.A.N.M.

Intercambio de la antorcha en las carreras nocturnas (lampadedromía) que se celebraban en las fiestas de las Panateneas. La victoria la representa la diosa Nice (Niké).



28

31. Estrigile

Bronce. M.A.N.M.

Tras el ejercicio los atletas se quitaban los restos de aceite y el sudor con la estrigile. En algunas tumbas se han encontrado como elementos votivos, mientras que en los enterramientos de las mujeres se encuentran espejos y jarrones.



31

33. Cabeza de atleta

Mármol
Siglo I. M.A.N.M.

Cabeza masculina, cuyo tipo original remite al del Doríforo de Policleto. Destaca la representación del ideal de belleza griego clásico que copia fielmente el escultor romano autor de la obra.



33

El deporte y las mujeres

Las mujeres tenían prohibido la ejercitación atlética y tampoco recibían educación. No podían asistir a los Juegos Olímpicos bajo pena de muerte en algunos casos. Tales leyes no se aplicaban en Esparta que les obligaba a ejercitarse en carrera, lanzamiento de disco, jabalina y lucha.

Su participación, se permitía en los juegos culturales que se celebraban durante las Olimpiadas. En Olimpia se conocen

competiciones a pie entre mujeres en honor de la diosa Hera, son las Heraria. Atalanta es la heroína griega, gran cazadora y consagrada a Artemisa, que fue abandonada en el monte Partenio por su padre que sólo quería hijos varones. Avisada de que si se casaba sería convertida en animal, anunció que sólo lo haría con el joven que la venciera en competición de carrera, hazaña que consiguió Hipómenes.

38. Ascos con Atalanta e Hipómenes

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Sicilia. Primer cuarto del s. IV a. C. M.A.N.M.

Representación de la competición entre Atalanta e Hipómenes, el valiente joven que la venció con las manzanas que le había entregado Afrodita: al recoger Atalanta las que el joven dejaba caer le aventajó. Zeus los convirtió en león después de su boda, en el pensamiento griego se creía que estos animales no se cruzaban entre sí, con lo que les abocaba a la soledad. También les condenó a tirar del carro de la diosa Cibeles.



38

40. Ánfora de Nola con danza pírrica

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Ática. Pintor de Munich, año 480 a. C. M.A.N.M.

Durante las fiestas Panateneas que se celebraban todos los años en Atenas, muchachas desnudas bailaban esta danza al son de la música de la flautista (*auletris*) y en honor de Artemis protectora de las mujeres. Las fiestas Panateneas eran las más antiguas e importantes de Atenas dedicadas a Atenea, la diosa de la ciudad. Las fechas de celebración eran entre el 23 y el 30 de hecatombeón, que equivale a la segunda mitad de nuestro mes de julio.



40

41. Estátero de Elis

Plata. Elis, circa 421-385 a. C. M.A.N.M.

Moneda de plata también llamada tetradracma, valía cuatro dracmas. Cabeza de Hera tocada con *stephanos* (corona) con el nombre de la diosa, HRA. Reverso: Rayo de Zeus dentro de una corona de olivo, y a los lados del rayo F - A A la diosa Hera estaban dedicados los juegos protagonizados por las mujeres. El premio a la vencedora era una corona de olivo.



41

Las grandes competiciones

Las competiciones deportivas son en su inicio juegos de carácter fúnebre que se celebran en honor de un difunto. La primera noticia escrita que se tiene proviene de la Iliada de Homero c. 700 a. C, canto XXIII, que describe cómo fueron los juegos que Aquiles organizó en honor de su amigo muerto Patroclo. Con el paso del tiempo estas competiciones se celebran en honor a los dioses y adquirirían un profundo significado religioso, cultural y atlético.

Los juegos panhelénicos donde podían participar todos los habitantes del mundo griego, eran los más importantes y venían a constituir una especie de circuito que mantenía viva la competencia entre iguales. Se celebraban cada cuatro años (era la olimpiada, medida de tiempo griega que significa cuatro años) y seguían un orden establecido a través de los cuatro santuarios más importantes de la antigua Grecia. Así el primer año se

celebraban los juegos en Olimpia, el segundo en Nemea e Istmia, el tercer año en Delfos, y el cuarto año se repetía.

Los días que se celebraban los Juegos se decretaba «la tregua sagrada», en la que se interrumpían las frecuentes guerras, la preparación de las mismas y construcción de armas. Los Juegos se anunciaban por medio de mensajeros en todas las ciudades al mismo tiempo.

ATENAS

Las panaceas eran fiestas religiosas de Atenas en honor de la diosa Atenea, eran anuales y se celebraban juegos y certámenes de canto y poesía, en los que sólo podían participar los habitantes de Ática. El premio al vencedor era una corona de olivo, árbol sagrado de Atenea y premios en metálico o en especie. Fueron instituidas por el tirano Pisistrato en el siglo VI.

42. Ánfora panatenaica de Cleófrades

Cerámica. Técnica de figuras negras
Ática. Pintor de Cleófrades, circa 480 a. C. M.A.N.M.

Ánfora que se entregaba al triunfador en las fiestas panateicas y que contenía aceite. Tiene representada a Atenea en actitud de combate junto a la leyenda: «premio de los juegos de Atenas». En el reverso la disciplina en la que el vencedor ha ganado el ánfora (aquí, carrera de carros).



42

44. Tetradracmas de Atenas

Plata. Atenas. Siglo V a. C. M.A.N.M.

Las monedas de Atenas llevaban en el anverso la cabeza de Atenea, su diosa, con casco. En el reverso, como era diosa de la sabiduría, una lechuza que la significa, junto a ella una rama de olivo y las iniciales de la ciudad, ATE.



44

OLIMPIA

Los Juegos Olímpicos, que toman su nombre del santuario de Olimpia, se celebraron por primera vez en el año 776 a. C, con una frecuencia de cada cuatro años; en el año 393, Teodosio el Grande los suprimió por considerarlos cultos paganos. En 1896, el barón de Coubertín, recuperó el espíritu olímpico en las Olimpiadas actuales celebradas cada cuatro años, excepto en el periodo de las Guerras Mundiales (1920 y entre 1936 y 1948)

Se celebraban durante cinco días, del 12 al 16, entre los meses de julio y septiembre actuales. Tenían lugar en el santuario de Zeus

en Olimpia y su desarrollo seguía un riguroso ritual para conseguir su protección:

1º día: se realizaba juramento olímpico ante el altar a Zeus, y los rituales

2º día: pruebas ecuestres y pentatlón

3º día: carreras de las diferentes distancias

4º día: lucha, boxeo, carreras de hoplitas y pancracio

5º día: sacrificios y banquetes rituales

Pertenecían a los juegos panhelénicos y su premio era una corona de olivo.

46. Copa con Pélope y Enómao

Cerámica. Técnica de figuras rojas.

Ática. Ceramista Sotades pintor del Hippacontista, circa 420-410 a. C. M.A.N.M.

El rey Enómao retaba en carrera de carros al aspirante a la mano de su hija Hipodamía, con ánimo de evitar el oráculo, que le había predicho que su yerno lo mataría. Pélope conseguirá la victoria gracias al carro dorado tirado por pegasos, la muerte de Enómao sucedió al desintegrarse su carro.



46

47. Tetradracma póstuma de Alejandro Magno

Plata. Amfípolis, circa 315-294 a. C. M.A.N.M.

La cabeza juvenil de Hércules va cubierta con la piel del león de Nemea, en recuerdo a su hazaña. En el reverso: Zeus entronizado como dios supremo del panteón, en su brazo derecho águila posada y con la mano izquierda sujeta el cetro; a la izquierda, L y antorcha (marca de la ceca de Amfípolis. Y la leyenda ALEXANDROU.



47

48. Sólido de Teodosio

Peso 4,45 g; 20-21 mm; eje 7 h

Oro. Treveris. 379-383 d. C. M.A.N.M.

El sólido es una moneda de oro creada por el emperador Constantino.

Busto de Teodosio con diadema de perlas, manto y coraza.

Reverso: VICTOR – IA AVGG. Dos emperadores sentados sosteniendo el globo; debajo entre ambos una palma; detrás una Victoria con las alas desplegadas.

Teodosio fue el emperador que suprimió los juegos en el año 393.



48

DELFO (50)

Los Juegos Píticos se celebraban en honor de Apolo y las Musas y tenían un carácter poético. Pertenecían al circuito de los juegos panhelénicos y su recompensa era una corona de laurel. Su nombre deriva del episodio en que Apolo mató a la serpiente Pito que atemorizaba a los habitantes del lugar.

ISTMIA (53)

Llamados Juegos Ístmicos, se celebraban en Corinto en honor de Poseidón y las Oceánidas (dioses fluviales hijos del Océano). Eran de carácter atlético y estaban en el circuito de los juegos

panhelénicos. La corona al vencedor era de pino. Su celebración era bianual.

NEMEA (55)

Los juegos Nemeos se centraban en la competencia de pruebas hípicas. Se dedicaban a Zeus en su santuario de Nemea, y desde el siglo I podían participar las mujeres. Míticamente se instituyen para conmemorar los doce trabajos de Hércules. La recompensa al ganador era una corona de apio verde y tenían carácter panhelénico. Se celebraban cada dos años, evitando coincidir con los Juegos Ístmicos.

50. Estátero de Caulonia

Plata, circa 550-480 a. C. M.A.N.M.

Apolo, desnudo, en posición de avanzar, con el brazo derecho doblado y sosteniendo una rama; delante figurita humana corriendo; a la derecha, bajo un círculo, un pequeño ciervo. Esta moneda pertenece al tipo llamado incuso en el que las monedas reproducen en el reverso el mismo cuño que en el anverso está en relieve.



50

53. Estátero de Poseidonia

Plata, circa 530-500 a. C. M.A.N.M.

Poseidón, a quién se dedican los juegos ístmicos, blandiendo el tridente y con manto sobre la espalda. Detrás leyenda con caracteres griegos arcaicos POM. Reverso: El mismo tipo incuso, excepto la leyenda y el tridente, que están en relieve.



53

55. Tetradracma de Nicomedes IV de Bitinia

Plata, 92-74 a. C. M.A.N.M.

Cabeza del rey con diadema. Reverso: Zeus de pie a la izquierda, con cetro y corona, el nombre del rey a la derecha: BASILEOS/EPIFANOUS/NIKOMHDOU a la izquierda entre la leyenda y la figura, águila sobre rayo y monograma HS.



55

Las disciplinas deportivas: las pruebas

Se iniciaron las pruebas con las carreras a pie, más tarde se incorporaron la lucha, el pentatlón, lanzamiento de disco y jabalina, etc. Finalmente las disciplinas de los Juegos Olímpicos Antiguos fueron doce.

LA CARRERA A PIE (56, 57)

Las carreras a pie fueron las primeras pruebas atléticas que se celebraron en los Juegos Olímpicos. En la primera edición se realizó una carrera de 185 ó 190 metros, era la longitud del estadio y se llamaba *stadion* (la prueba de 200 m actuales). El vencedor fue Coroebo de Élide.

Más tarde, se incorporó la carrera en la que se recorría el estadio dos veces (ida y vuelta), los 400 m actuales, llamada *diaulos*. En los XV juegos se inició el *dolichos*, carrera de resistencia con 1.500 m, que se amplió a 3.800 m.

Los hoplitodromos eran carreras en las que los participantes llevan armas.

PENTATLÓN (60, 61)

Prueba de cinco disciplinas: lanzamiento de disco, de jabalina, salto de longitud, carrera a pie y lucha. Se incorporaron en los Juegos de 708 a. C. Es el precedente del moderno decatión.

56. Ánfora con hoplitódromo y Atenea

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Ática. Pintor de la Sirena, 490-480 a. C. M.A.N.M.

Un joven deposita en el suelo (a los pies de Atenea) un escudo de hoplita y un casco. En las carreras con armas los participantes soportaban un peso entre 30 y 40 kilos.



56

57. Casco corintio

Bronce
Grecia, 550 a. C. M.A.N.M.

Casco que se utilizaba en los hoplitodromos, prueba que se celebraba el último día de los juegos y en la que se competía con armas. Servía para protección del guerrero y como signo distintivo por medio del color de los penachos, apareció en Corinto en el siglo VIII a. C.



57

58. Greba

Bronce. M.A.N.M.

La greba o *cnémide*, se adaptaba al contorno de la pierna protegiéndola. Son un arma defensiva empleada en las carreras con armas.



58

60. Escifo con discóbolo

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Ática. Pintor: Marrón. 490-480 a. C. M.A.N.M.

Un joven atleta realiza el entrenamiento en una de las disciplinas que forma parte del pentatlón: el lanzamiento de disco. El *paidotribes*, o entrenador, vigila sus movimientos.



60

61. Discóbolo

Bronce
Siglo IV a. C. M.A.N.M.

El lanzador de disco. Esta prueba se introdujo en el programa olímpico en los XVIII Juegos Olímpicos. El record en la antigua Grecia lo ostentaba *Phaylos* de Crotona, con un lanzamiento de 28,1 metros. Es una prueba que ha sufrido pocas variaciones hasta hoy, aunque el disco original era de piedra. La medalla de oro en los Juegos de 2008 la consiguió Leonardo Díaz, de Cuba, con una distancia de 40'80 m.



61

COMBATE (63, 67)

Era una prueba independiente y también formaba parte del pentatlón. No había diferenciación por pesos, y se prolongaba hasta que uno de los púgiles se rendía o quedaba KO. El pankration era una prueba de combate en la que no había reglas, tan sólo se prohibía morder al contrincante. Según Homero se practicaba el combate, pertrechados únicamente con cinturón y correas de piel.

PRUEBAS ECUESTRES (68, 70, 73)

Eran las pruebas de más prestigio, sólo los ricos podían competir por lo costoso que resultaba adquirir y mantener los caballos y los carros. Daban gran popularidad al ganador, que curiosamente, no era el jinete o el auriga, sino el propietario. Existían gran cantidad de pruebas: carreras de caballos, carreras de carros, de mulas o potros.

63. Lécito con púgiles

Cerámica. Técnica de figuras negras
Ática. Final del s. VI, comienzos del V a. C. M.A.N.M.

Combate entre un personaje mítico (¿?) vestido y un púgil anónimo, desnudo. El pugilato se introdujo en los XXXIII Juegos (688 a. C.) y también se añadió, a partir de la 41ª (616 a. C.), el boxeo para niños.



63

67. Estátero de Aspendos

Plata. Aspendos, circa 370 - 330 a. C. M.A.N.M.

Hondero disparando a la derecha; en el campo *triskele*. Reverso: Dos luchadores enfrentados; en medio DA. La pareja de luchadores es un tema poco habitual en las monedas.

Aspendos fue una ciudad griega fundada por colonos de Argos.



67

68. Lécito con auriga en el hipódromo

Cerámica. Técnica de figuras negras
Ática. Grupo de Haimon, circa 480-450 a. C. M.A.N.M.

Un auriga de túnica larga y blanca sujeta las riendas de los corceles, representadas de manera sucinta. Los griegos no conocían las riendas bifurcadas, con lo que llevaban dos guías de mano para cada caballo, que en ocasiones, a pesar del peligro, ataban a la cintura.



68

70. Lécito con apóbates

Cerámica. Técnica de figuras negras
Ática. Grupo de Haimon, circa 480-450 a. C. M.A.N.M.

En la carrera con apóbates, un atleta revestido con las armas del hoplita, descendía del carro en marcha, para volver a subirse a él, momento que se ha representado en el vaso. Las carreras de cuadrigas se introdujeron en los XXV Juegos (680 a. C.).



70

73. Estátero de Filipo II de Macedonia

Oro. Pella, circa 340-328 a. C. M.A.N.M.

Cabeza de Apolo, con corona de laurel. Reverso: Biga al galope, debajo de los caballos ánfora; leyenda: FILIPPOU. La biga en el reverso alude a la victoria de la cuadriga del rey en Olimpia.



73

Premios y vencedores

En la competición sólo vale la victoria, el esfuerzo y el entrenamiento no tiene sentido si no se alza con la corona. ¿Nice o Niké? Era la diosa del triunfo que ceñía la corona al campeón.

En los juegos panhelénicos, se declaraba vencedor al primero que ganaba la prueba y recibía como premio una corona tejida con la planta sagrada de cada santuario. Su premio era la gloria,

la excelencia, y el reconocimiento de sus conciudadanos que les erigían estatuas, manutención para el resto de su vida y los mejores lugares en las ceremonias ciudadanas.

Había otros juegos locales celebrados con distintas frecuencias y en los que podía haber premios en metálico, como en los juegos Panatenaicos en los que se entregaban ánforas con aceite de los olivos sagrados de Atenea.

77. Ánfora con Nice

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Ática, pintor de Sabourof, 470-450 a. C. M.A.N.M.

La diosa de la Victoria corona a un atleta vencedor.



81. Crátera de campana con Nice sobre biga

Cerámica. Técnica de figuras rojas
Campania, pintor de Branicki, 350-340 a. C. M.A.N.M.

La Victoria alada sobre biga de caballos, de patas blancas como indicación de los animales al servicio de la divinidad. Es símbolo del triunfo sobre la muerte y la adquisición de un nuevo estado.



82. Ánfora panatenaica con combate

Cerámica. Técnica de figuras negras
Atenas, 500-480 a. C. M.A.N.M.

Dos varones luchan cuerpo a cuerpo agarrados por los brazos. Los concursos atléticos e hípicos celebrados durante las fiestas de las Panateneas en Atenas, recibían como recompensa una determinada cantidad de aceite de los olivos sagrados, entregada en ánforas como la presente.



83. Estátero de Crotona

Plata, circa 500-480 a. C. M.A.N.M.

Anverso: Trílope délfico; a la izquierda Leyenda retrógrada con caracteres arcáicos KRO; a la derecha, un cangrejo. Gráfica de perlas. Reverso: El mismo tipo incuso, excepto la leyenda; el cangrejo y la decoración superior del trílope en relieve. El trílope délfico se ofrecía a los dioses en agradecimiento por la victoria.



86. Tetradracma de Atenas

Plata, s. I a. C. M.A.N.M.

Cabeza de Atenea *Parthenos* a la derecha, la famosa estatua de culto de Fidias a la que estaban dedicados los juegos.



91. Tetradracma de Filipo II de Macedonia

Plata, Pella, circa 359-354 a. C. M.A.N.M.

Cabeza de Zeus con corona de laurel. Reverso: Filipo II a caballo a la izquierda; lleva *causia*, (sombbrero de alas anchas), clámide y botas de montar, levanta el brazo derecho en saludo. Leyenda: FILIPPOU.



Competiciones en Iberia

El espíritu de competición fue común a toda la cultura mediterránea. La exaltación del mejor, del vencedor está presente en las representaciones escultóricas y decorativas.

Iberia también participa de este espíritu agonal, conocemos a través de la arqueología y de testimonios escritos, la existencia de competiciones unidas a celebraciones religiosas, victorias en la guerra y a ritos de iniciación de los jóvenes al mundo de los adultos.

Los contactos comerciales de Grecia en Iberia, y la fundación de colonias griegas, origen de algunas de nuestras ciudades, se documentan arqueológicamente desde el siglo V a. C., y según las fuentes escritas se remontan al año 776 a. C, año de la primera Olimpiada. Rosas, Ampurias y otros enclaves en el sudeste peninsular formarían parte de asentamientos dedicados a este fin.

Si bien conservamos vasos griegos con representaciones de atletas importados por la aristocracia ibera, pronto empezamos a encontrar realizaciones indígenas inspiradas en la competición.

El conjunto escultórico de guerreros ibéricos batiéndose o cazando, emparentado con el frontón del templo de Zeus en Olimpia, encontrado en el Cerrillo Blanco de Porcuna (Jaén); el anillo decorado con el cuerpo desnudo de un atleta en el tachón de Punta de Vaca (Cádiz); la estrigile de bronce de Villaricos (Almería); la enócoe decorada con tres varones que desnudan su cuerpo de Alcantarilla (Murcia) o los relieves esculpidos de Osuna (Sevilla), donde se escenifica la guerra, nos ponen en íntima relación con el espíritu agonal o de competición que nos es común a toda la cultura mediterránea, deudora de Grecia.

92. Danza lúdica

Kalathos

El Castellillo, Alloza, Teruel, s. II-I a. C.

Museo de Teruel

Entre otras figuras, dos personajes desnudos bailan asiendo un ánfora vinaria por las asas. El vino fue importante objeto de prestigio entre las aristocracias ibéricas y el baile aquí representado debe ponerse en relación con posibles juegos funerarios o actividades semejantes, ¿en las que los vencedores reciben un ánfora vinaria?



92

Ludi circenses

En el Imperio Romano también se celebran Juegos, los más conocidos por el mundo actual gracias al cine y a la literatura. Los más antiguos eran los celebrados en la República en honor a Júpiter, el Zeus griego (Ludi Magni).

Aunque los juegos tenían carácter religioso, hay rasgos que los distinguen de los juegos griegos. Pierden su objetivo de la búsqueda de la excelencia física y moral individual, se convierten en un espectáculo de masas.

Como tal espectáculo ya no es la elite aristocrática la que participa de la competición, en Roma los atletas son profesionales a

sueldo, gente sin prestigio personal, que busca la victoria para así lograr la fama que le reporte importantes beneficios económicos.

Con el paso del tiempo, sin perder del todo su carácter religioso, se convierten en un instrumento de propaganda y manipulación para la aristocracia y el poder imperial (*panem et circenses*).

En tiempos de Augusto se regularizaron las carreras de carros (*ludi circenses*) y de atletismo (*certamina athletarum*).

Todas las ciudades importantes del Imperio tenían un circo y un anfiteatro para celebrar carreras de carros y luchas respectivamente.

93. Atleta de Santanyi

Bronce
Santanyi (Mallorca). S. I. M.A.N.M.

Esta estatuilla de atleta tendría una función decorativa en la casa romana señalando la importancia que los jóvenes romanos le daban al entrenamiento físico. Reproduce modelos griegos.



93

94. Emblema de mosaico con cuadriga

Mármol y calcárea
Roma, siglo III. M.A.N.M.

En esta escena de circo están representados tres de los personajes que participaban en las carreras de carros: el auriga vencedor con palma, pertenecía a la cuadra de azul (*factio veneta*), una de las cuatro que corría en la carrera; es aclamado por el *iubilator* (esclavo que azuzaba a los caballos) que levanta el brazo; delante de los caballos el *sparsor*, esclavo que esparcía agua en la arena y daba de beber a los caballos.



94

99. Balsamario

Bronce
Arenas de San Pedro (Ávila). Siglos II-III. M.A.N.M.

Este vaso antropomorfo, pieza muy lujosa, servía para contener el aceite perfumado o el bálsamo que eran usados en la palestra y en los baños, y eran aplicados por masajista.



99

104. Púgil

Lucerna de volutas
Caesar Augusta. Siglo I d. C. Museo de Zaragoza.

Un púgil, de perfil, en actitud combativa.



104

107. Atleta corredor

Bronce
Siglo I. M.A.N.M.

Esta estatuilla muestra el movimiento de un corredor en marcha. Este tipo de pruebas atléticas no tuvieron mucha fortuna en la occidental del Imperio, donde se prefería el boxeo y la carrera de caballos. Los atletas romanos competían vestidos con túnica corta.



107

110. Esculapio

Bronce
Siglo I. M.A.N.M.

Dios de la medicina, las imágenes del dios romano recrean los anteriores modelos griegos y helenísticos. Tuvo un sinfín de santuarios destinados a invocar el poder benéfico del dios y la protección de los atléticos cuerpos de los hombres.



110

111 – 112. Tablas I y V de la *Lex Coloniae Genetivae Iuliae*

Bronce
Osuna, Sevilla. Siglo I. M.A.N.M.

Esta ley regulaba la vida de la *Colonia Genua Iulia*, en honor de César. Se recogen en la ley disposiciones variadas entre ellas las referentes al derecho de usar la *toga praetexta* de pontífices y augures en los juegos públicos, fiestas y espectáculos gladiatorios. Otras aluden a los días de fiesta en honor de la triada capitolina y a los asientos que pueden ser ocupados en los juegos por los distintos estamentos ciudadanos.



111-112

114. Sestercio de Trajano

Bronce. Roma. 103 – 111 d. C. M.A.N.M.

Cabeza de Trajano con corona de laurel. Reverso: Vista aérea del Circo Máximo de Roma.

El sestercio es una moneda romana de bronce que equivalía a cuatro denarios.



114

116. Denario romano republicano de L. Plaetorio

Plata. Roma. 74 a. C. M.A.N.M.

Busto de *Juno Moneta* (el término moneda deriva del nombre del templo dedicado a la diosa Juno en Roma, ya que la casa donde se acuñaban las monedas estaba anexa a él). Reverso: Boxeador victorioso corriendo; en la diestra lleva la palma de la victoria, en la izquierda el *caestus* (guante de tiras de cuero reforzadas con plomo para la lucha). Leyenda: L. PLAETORI-L.F.Q.S.C.



116

Formas de la cerámica griega

Ánfora

Vasija cerámica de gran tamaño con dos asas y un largo cuello estrecho. Fue utilizada como el principal medio de transporte de la uva, vino, aceitunas, aceite de oliva, cereales, pescado, y otros productos básicos.

Las «Ánforas panatenaicas», que contenían aceite, se ofrecían como premio en los Juegos panatenaicos.

Copa

Vaso cerámico con dos asas, montado sobre un pie destinado a contener líquidos para ser bebidos.

Crátera

Gran vasija de boca ancha y con dos asas destinada a mezclar agua con vino, según el gusto clásico de no beberlo sólo. Se incluía en el servicio de mesa, sacándose el vino con una cuchara. Cuatro son las formas más abundantes: crátera de columnas, de volutas, de cáliz y de campana.

Enócoe

Vaso cerámico de tamaño menor, de figura parecida a las actuales jarras. Se utilizaba para sacar el vino de la crátera o del estamno a fin de servirlo con más comodidad.

Lécito

Vaso griego con cuello estrecho y asa. Estaba destinado a contener aceites y pomadas, su uso fue relegado con el tiempo a funciones fúnebres.

Aríbalos

Vaso globular de cuello estrecho y borde ancho. Se utilizaba para guardar perfumes.

Escifo

Vaso cerámico hondo con dos asas. Destinado a beber de forma individual, adquirió significación funeraria.

Hidria

Vasija de tamaño grande usada para transportar agua. Contaba con tres asas: una a cada lado del cuerpo del recipiente usadas para levantarlo y transportarlo, y una tercera, situada en el centro respecto a las otras dos, usada para verter el agua.

Ascos

Vaso de perfil curvo con la parte superior cóncava, en uno de los extremos se situaba la boca con cuello corto, y en el otro el asa que iba a terminar sobre el cuello.

Estamno

Vasija de tamaño grande, con amplia embocadura y de gran concavidad, en su parte más ancha tiene dos asas. Su uso estaba dedicado al almacenaje de vino y a conservarlo fresco.



Ánfora



Aríbalos



Copa



Escifo



Crátera



Hidria



Enócoe



Ascos



Lécito



Estamno

