PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE: CIRCO ROMANO DE MÉRIDA

Laura Maldonado

Carla Martín Montero

Beatriz Martínez Naranjo

Año 2010

MUSEO DEL JUEGO

Coordinadores de la obra

Manuel Hernández Vázquez

Alejandro Barceló Hernando

Matilde Arroyo Parra

Autores

Laura Maldonado

Carla Martín Montero

Beatriz Martínez Naranjo

CIRCO ROMANO DE MÉRID

Año 2010

Edita: MUSEO DEL JUEGO S.L.

C/ Comunidad de Madrid nº 3

28230 LAS ROZAS

Cif: B4023106

www.museodeljuego.org

MUSEO DEL JUEGO

INDICE

1. Introducción

2. Método de trabajo

3. Resultados

- Mérida
  - Topografía
  - Historia sucinta de la ciudad
  - Fundación y colonización de *Augusta Emerita*
  - Población y extensión
- Circo: Partes y extensión
  - Características generales del Circo Romano
  - El Circo de Mérida
  - Espectáculos celebrados en el circo
- Conclusiones
- Anexos
  - Folleto turístico del Circo de Mérida
- Bibliografí

MUSEO DEL JUEGO

INDICE FOTOGRÁFICO

INTRODUCCIÓN

El proyecto que vamos a desarrollar está centrado en la obra romana situada en la ciudad de Mérida, ésta es el Circo Romano.

Hemos elegido esta obra por su gran interés no sólo a nivel artístico sino también por su gran relevancia en el ámbito de la actividad física y el deporte, que es nuestra área de estudio.

La cultura romana fue una de las grandes culturas de toda la historia universal. El Imperio Romano nos dejó una gran herencia cultural, que podemos hallar en las ciudades de Mérida, Tarragona, Sagunto, Segóbriga… Todas ellas y muchas más constituían lo que en la era romana se conocía con el nombre de la Hispania Romana.

En todas sus colonias, los romanos reprodujeron las construcciones de monumentos de la capital (Roma). Los administradores romanos sustentaron estas obras de construcción como medio de extender y fomentar la romanidad, y esas mismas ciudades se hacían rivales por la grandiosidad de esas construcciones vecinas.

FOTO 1. Mapa de la Península Ibérica con detalle de Lusitania

MUSEO DEL JUEGO

MÉTODO DE TRABAJO

Para elaborar este proyecto hemos obtenido información de diversas fuentes, tales como bibliografía especifica del museo y la ciudad de Mérida, obras de Historia del Arte y Cultura Clásica, folletos informativos obtenidos en Mérida, información de internet y fuentes orales de docentes especialistas en Arte y Cultura Clásica.

Con toda esta información hemos elaborado una selección de los datos más interesantes, y con todo ello hemos abordado el proyecto sobre el Circo Romano de Mérida.

MERIDA (EMÉRITA AUGUSTA)

Topografía

El conjunto arqueológico de Mérida está incluido de manera dispersa dentro de la ciudad actual, a pesar de que la sensación que nos da es de cierta descontextualización, es decir el visitante puede caer en el error de observar el yacimiento, no como un único conjunto sino como meros monumentos históricos aislados.

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 2.Vista exterior del Circo del Mérida

Hay que tener presente que cuando la ciudad es proyectada, en los inicios del Imperio, la planificación de una ciudad giraba en torno a la seguridad militar de los nuevos territorios conquistados, si bien es

cierto que la fundación de Mérida no fue militar, pero sí sirvió de cobijo a una gran masa de soldados licenciados, los cuales fueron agraciados con lotes de tierra, situadas en las zonas más próximas. La ciudad fue concebida como sede del control administrativo de un amplio territorio: La provincia de Lusitania.

A la hora de una fundación se ha de tener en cuenta la existencia de ciertos recursos susceptibles y necesarios de ser explotados, de modo que permitan su desarrollo y expansión. En cuanto a su posición dentro de la Península Ibérica posee un gran desinterés puesto que se ubica en un importante lugar de control vial que le otorga el río Guadiana. Además de proporcionarle fertilidad a las tierras de las riberas. La topografía elegida para la ubicación de la ciudad se puede caracterizar por los siguientes aspectos:

- Facilidad de tránsito de una vía fluvial, el Guadiana tanto de norte a sur como de este a oeste. De modo que el urbanismo se articula en torno a un puente, que permite ejercer las funciones de control de la Lusitania. Por tanto Mérida se levanta como un importante nudo de comunicaciones.

- Facilidad de captación de aguas para abastecimiento de una población, importante pues la ciudad llegará a alcanzar cotas demográficas importantes.

- Recursos naturales en las proximidades.

- Abundancia de materiales de origen cristalino que permitió la construcción de edificios de carácter urbano de grandes dimensiones y monumentalidad.

<u>Historia sucinta de la ciudad</u>

El nombre de Mérida procede de los soldados romanos licenciados los 'eméritos', que conquistaron este territorio y fundaron una colonia (25–24 a. C.) que se convertiría en una de las ciudades más importantes de su Imperio: Emérita Augusta.

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 3. Vista aérea

Sus habitantes gozaron de la consideración de ciudadanos romanos y Mérida, la capital de la Lusitania, crecería con todas las construcciones arquitectónicas características de las ciudades romanas: murallas, torres, puentes sobre el Guadiana (que era navegable y hacía de la ciudad un importante centro comercial), aljibes, red de cloacas, acueductos, canalizaciones de agua recorriendo toda la colonia desde los pantanos de Proserpina y Cornalvo, termas, baños, naumaquia gran estanque de forma ovalada, teatro, anfiteatro, circo, arcos de triunfo arco de Trajano, templos de Diana o de Marte, obeliscos, estatuas y calzadas, que enlazaban esta floreciente colonia con Andalucía y Castilla (la que unía Sevilla con Salamanca se denominaría ruta de la Plata en la edad moderna, tras la conquista de América).

Conquistada por Eurico en el 468, Emérita Augusta fue la capital del reino hispano-visigodo. En el 713 es conquistada por Muza y tras varias sublevaciones Muhammad I desmanteló la ciudad. Su decadencia se inicia con la caída del califato y deja de ser la capital de la provincia, en favor de Badajoz. En 1228 Alfonso IX la reconquista y la entrega en vasallaje al arzobispo de Compostela, quien la cederá en señorío a la Orden de Santiago. Su término tiene una superficie de 835,9 km2 y 52.518 habitantes (datos de 1995).

Fundación y colonización de *Augusta Emerita*

Según nos dice Dión Casio en su *Historia Romana*, "terminada la guerra, Augusto licenció los más veteranos de sus soldados y les concedió que fundasen una ciudad en Lusitania, llamada Augusta Emerita". Gracias a las leyendas de las primeras monedas acuñadas por la ceca emeritense sabemos que fueron los veteranos de las

MUSEO DEL JUEGO

legiones quinta *Alaudae* y décima *Gemina* quienes recibieron como premio a sus servicios el honor de asentarse en aquella típica fundación del Imperio Romano en los comienzos del reinado de Augusto y cuando aún se desarrollaba la dura guerra cántabra que hizo movilizar y proyectar hacia Hispania, hasta lograr su final victorioso, grandes recursos militares y económicos de todo el inmenso imperio que Roma había logrado crear.

El nombre de Augusta es debido al emperador, mientras que el de Emérita se debe a los *veterani emeriti* de la guerra cántabra.

Con la fundación de esta ciudad, claro exponente de la política imperial romana, Roma buscó enlazar la España más romanizada (la Bética) con las tierras que lo estaban menos: las del oeste y, sobre todo, las del norte peninsular. Mérida fue, en principio, el guardián de Roma y un símbolo de su grandeza en medio de tierras lejanas romanizadas gradualmente con el paso del tiempo.

Para su ubicación se buscó un lugar estratégico. Unos pequeños cerros limitados por el arroyo Albarregas, al norte y al oeste; al oeste, el río Guadiana. El resultado final es una especie de triángulo cuyo vértice se encuentra en confluencia de ambos ríos, ofreciendo un emplazamiento relativamente fuerte por su situación natural.

Por otra parte, la creación de esta nueva ciudad estuvo también motivada por la división reciente que de toda el área peninsular había realizado Agrippa, en nombre de Augusto, en el año 27 a.C. En su trazado urbanístico copio la planta regular de aquellos campamentos de veteranos de las legiones quinta y décima.

Población y extensión

A falta de la información directa proporcionada por los textos, se recurre frecuentemente a otros elementos para calcular la población de una colonia; la superficie, la longitud de la muralla y el aforo de los edificios de espectáculos, permiten hacerse una idea aproximada del número de habitantes.

La capacidad de estos edificios varía según el caso, igual que hoy en día la respuesta del público es diferente según el tipo de espectáculo (teatro: 6.000; anfiteatro: 17.000; circo: 28.000). Según los

MUSEO DEL JUEGO

cálculos, una de cada cinco personas asistía al teatro, una de cada tres al anfiteatro, y al circo una de cada dos. Partiendo de esta base, contaríamos con un número de habitantes que oscilaría entre los 30.000 y los 55.000.

En las primeras décadas la población debió crecer rápidamente, ya por crecimiento natural, ya por la llegada de nuevos veteranos y sus familias. Asimismo es de suponer que durante los siglos siguientes aumentarse gradualmente dicha población. El origen de este primer el grupo de veteranos debió de ser Italia, dado que en la época de Augusto Italia abastecía aún a la mayoría de las Legiones. Posteriormente la ciudad ejerció gran atractivo sobre otras regiones del Imperio; así llegaron gentes de Lusitania, de la Bética, de la Tarraconense, de Mauritania, de Numidia, de África proconsular, de Siria etcétera. La condición social de estos emigrantes era muy variada: soldados y legionarios, responsables del poder y de la administración, artistas, escultores, médicos, artesanos etcétera.

En cuanto a la extensión hay escasa información. El trazado de la muralla debió de seguir la línea de alturas máximas entre los dos ríos. Pudo partir del Guadiana apoyándose en las alturas del cerro de San Martín, seguir luego por detrás del teatro y anfiteatro, continuar hasta la puerta de la Villa y, de aquí, volver al Guadiana por las alturas que van en dirección noroeste hasta el cerro de Calvario. No obstante, hoy por hoy, es imposible precisar con exactitud la extensión del recinto amurallado, pudo haber incluso varios, y así existen diversas valoraciones; desde las 19 hectáreas de extensión para J. R. Mélida y las 70 de Martín Almagro Basch (M. Almagro Basch. "La topografía de Augusta Emérita" p.p.201 en *Symposion de ciudades augústeas* –1976–).

Además, el de Mérida, como otros núcleos urbanos, debió de crecer desde su fundación de tipo romano castramental, a lo largo de todo el Imperio hasta convertirse en una ciudad abierta y más extensa. Se supone que hacia el Albarregas y hacía más allá del Guadiana surgieron barrios a extramuros del recinto inicial de la ciudad, bordeando las calzadas de mayor tráfico, aunque los hallazgos no confirman esta suposición y sólo se ha encontrado alguna casa aislada.

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 4. Plano de la Ciudad de Mérida.

Teniendo en cuenta el importante papel propagandístico que, como capital de la Lusitania, habría desempeñar en una zona de incipiente armonización, Mérida fue proyectada "a lo grande". Cronológicamente debió seguir este proceso de equipamiento:

1. Puente sobre el Guadiana. Vía hacia Híspalis. 25−23 a. C.
2. Alcantarillado e *insulae* con las que está relacionado.
3. Dique del río.
4. Puente sobre el Albarregas. Vía hacia Salamantica y Asturica.
5. Muralla de la ciudad y sus puertas. 23 a. C.
6. Acueducto de Cornalvo.
7. Teatro de Agrippa. 16 a. C.
8. Acueducto de Los Milagros.
9. Acueducto de San Lázaro.
10. Anfiteatro. 8 a. C.

MUSEO DEL JUEGO

11. Circo.

CIRCO: PARTES Y ESTRUCTURAS

Características generales del circo romano

Los circos romanos eran edificios destinados a las carreras de carros, carreras de caballos y otros espectáculos hípicos. Su forma está condicionada por las características que se desarrollaban en ellos, por lo tanto comprenden una pista alargada dividida por una barrera central alrededor de la cual los carros daban un total de siete vueltas con el fin de llegar vencedores a la línea de la meta. Este es uno de los espectáculos preferidos por los antiguos romanos.

El ambiente era similar al de los deportes de masas actuales, surgiendo equipos o con colores distintivos a los que se apoyaba desde las gradas.

Arquitectónicamente, tenían una planta rectangular con un semicírculo lateral en uno de sus lados más cortos, a modo de los actuales circuitos de carreras. Podemos distinguir tres partes bien diferenciadas:

El graderío del edificio situado sobre un alto *podium* que lo eleva para separarlo de la pista de carreras. En planta está formada por dos graderías rectas, que corresponden a los lados largos del rectángulo y una semicircular en el lado corto. El otro lado, sin gradas, corresponde a la puerta de entrada de los participantes -*porta pompae*-, las caballerizas y los puestos de salida llamadas *carceres*. Este lateral no era perpendicular a los dos alzados laterales, sino que estaba ligeramente inclinado -en planta- para así equilibrar la salida de los participantes y ajustar las distancias que cada uno recorre. Habitualmente, sobre él, se situaba el "*pulvinar*" o palco presidencial. En su frente, en las gradas semicirculares, se abre la "*porta triunphalis*" sobre la que se instala el palco de jueces o tribunal *iudicium*.

Los espectadores se situaban en los graderíos (cavea), divididos en tres zonas (summa, media, et ima cavea) según su categoría social. En el circo se mezclaban hombres y mujeres lo que no ocurría en otros espectáculos.

MUSEO DEL JUEGO

Por último, en las fachadas laterales se abrían las puertas para el acceso del público a las gradas, a las que se accedía por pasillos abovedados y escaleras que comunicaban con los "*vomitorium*". Las fachadas se decoraban con pilastras y arcos ciegos. Su estructura está compuesta de hormigón y mampostería, conformada de manera similar a las de los teatros y anfiteatros.

En su centro se ubicaba la *Spina*, elemento que separa en dos mitades longitudinales el circo con el fin de diferenciar los sentidos direccionales de la carrera. La arena disponía de dos metas: meta prima, habitualmente en la curva, y meta secunda en uno de los laterales o en frente de la *porta pompae*.

La *Spina* es una construcción de planta rectangular muy alargada, que separa en dos la arena del circo. Su disposición no era exactamente central, esto es, sobre el eje longitudinal exacto, si no que se desviaba ligeramente para facilitar la salida de la curva a los participantes. Se componía de un *podium* decorado, sobre el que se colocaban pedestales con estatuas, obeliscos o columnas conmemorativas. Dependiendo de la longitud del circo, se dividía en tramos, para así celebrar carreras más o menos largas. Encontramos también siete huevos y siete delfines que indicaban las vueltas dadas por los carros.

Estas cáracteristicas eran frecuentemente variadas, dependiendo del diseño y tamaño de cada circo. Lo más normal es que se cambiasen la ubicación los palcos y las metas.

<u>El circo de Mérida</u>

El circo romano de Augusta Emérita hoy integrado en la fisonomía de la avenida Juan Carlos I, se hallaba situado extramuros de la ciudad antigua, junto a una de las vías de comunicación principales.

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 5. Vista aérea

Esta vía partía del interior de la ciudad y se bifurcaba en dos una vez fuera del recinto amurallado, dirigiéndose a Cordoba y Zaragoza.

El circo de Augusta Emérita fue restaurado en el siglo IV d.C. dato conocida gracias a una inscripción hallada en el recinto. Durante el siglo V continuaría funcionando según se deduce de las inscripcion es funerarias relacionadas con aurigas aparecidas e3n las cercanías de Mérida y fechadas en esa época.

El circo de Mérida está en un estado de conservación aceptable, aunque a simple vista parezca deplorable, ya que los restos de este tipo de construcciones, los circos, son escasos. Al tratarse de construcciones muy extensas en superficie, habitualmente estos solares se han reedificado, perdiendo así su estructura general. También motivo de su gran extensión es que fue edificado a unos 500 m. fuera de la muralla, en una vaguada situada en un lateral de la vía de acceso a la ciudad, facilitando así la construcción de su graderío.

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 6. Zona de la arena del circo

Su datación es complicada: se supone su inicio hacia el año 20 y su inauguración en el 50. Las competiciones que se celebraron en ella gozaron de gran aceptación por el público, por lo que se remodeló y actualizó permanentemente.

Su estructura se compone de graderío y arena, como los anfiteatros pero en una planta distinta, esta es casi rectangular, con semiarcos en los lados menores, y unas medidas de 440 m. de largo por 115 m. de ancho.

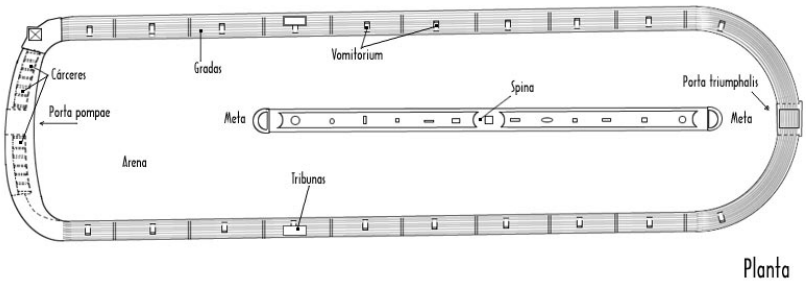


FOTO 7 .Esquema del Circo de Mérida

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 8.Cavea

FOTO 9. La arena

FOTO 10. La espina

Se conservan bastante bien las entradas de acceso, en concreto la monumental "Porta Pompa" o puerta de los desfiles. En ella existen los restos de 12 carceres o aparcamientos de carros. Estas eran rectangulares, con cuatro pilares en sus vértices y un muro perimetral con palestras adosadas. Desde estos recintos se accedía a las posiciones de salida de las carreras. En el lado opuesto se encontraba la Porta Triumphalis.

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 11. Detalle de uno de los accesos al graderío.

Las medidas de la arena son grandiosas: 400 m. de largo por 95 m. de ancho. En su centro longitudinal se encontraba el muro de separación -spina- de más de 230 m. Esta, se decoró con obeliscos, pilastras y esculturas. Alrededor de ella corrían los carros, bien de dos caballos, bigas, o de cuatro, cuadrigas.

FOTO 12. Vista aérea de la espina del circo de Mérida

El graderío perimetral tendría una capacidad de unos 30.000 espectadores, y en él se ubicaban dos palcos, uno para los jueces -tribunal iudicium- y otro, el presidencial, para las autoridades. La grada sur se edificó sobre la ladera de una vaguada y la norte sobre una estructura de arcos. Tenía 11 filas de asientos separadas por un pasillo perimetral. Estaba elevado y delimitado con la arena por un alto podium.

MUSEO DEL JUEGO

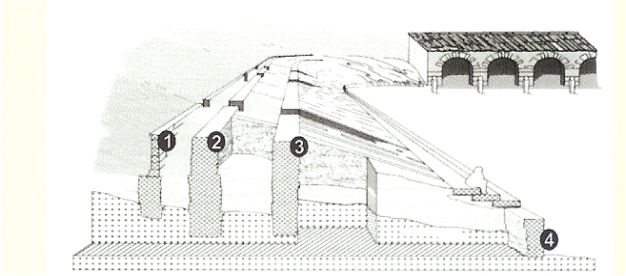


FOTO 13. Graderío.

MUSEO DEL JUEGO

Espectáculos celebrados en el circo

A pesar de que el origen arcaico de estos espectáculos era de tipo religioso, ya que se celebraban en honor al dios Consus. Lo cierto es que posteriormente derivó a lo que conocemos en la actualidad. Todos los estudiosos de la época coinciden en que si había una herramienta de control de la plebe era sin duda alguna dos elementos de ocio: la primera, la celebración de banquetes para el pueblo, la otra los espectáculos gratuitos, bien en la arena del anfiteatro con la lucha de gladiadores o las carreras de cuadrigas en el circo, como la representación de obras en el teatro.

Todo ello conformaba el ocio romano, una necesidad que evadía a la plebe de los verdaderos problemas sociales y que servía al emperador como arma propagandística y de control de las insurrecciones populares. Un romano, fuera el más pobre como el más rico disponía de un lugar en las gradas del circo y por un momento esas diferencias económicas o sociales quedaban relegadas a un segundo lugar, porque frente a un espectáculo de esa magnitud todos formaban un único bloque.

No había romano ilustre que no hubiera celebrado un espectáculo a coste propio de mayor envergadura que el anterior, porque de eso se trataba... los juegos significaban poder y la estimación temporal de la plebe, muy útil cuando ésta decidía en el senado, y muy importante cuando de ello dependía el status social. No importaba el coste, porque ese era un control absoluto de la masa.

Dichos espectáculos, con frecuencia, los financiaba algún personaje

perteneciente a las clases dirigentes con fines electorales y propagandísticos.

Posiblemente, dentro de los numerosos espectáculos que los gobernantes romanos ofrecían al pueblo, los celebrados en el Circo fuesen lo que más éxito y afluencia de público obtuviesen. Así lo demuestran lo amplio de sus gradas -hasta 225.000 plazas en el Circo Máximo de Roma-, los numerosos escritos con reglamentaciones y las crónicas de los eventos que en ellos se sucedieron.

Concretamente en España tenemos numerosos datos en forma de lápidas funerarias, pinturas, mosaicos, murales... Además, fueron sin duda los que más tiempo estuvieron en activo, ya que los espectáculos hípicos continuaron celebrándose una vez desaparecidas las luchas de los anfiteatros por influencia de la nueva religión: el cristianismo. Es más, su máximo esplendor llegó en el S. IV, llegándose a poner de moda la expresión "panem et circus", esto es "pan y circo".

Actualmente los espectáculos circenses los relacionamos con las carreras de cuadrigas, pero lo cierto es que constaban de diferentes actuaciones, habían exhibiciones de jinetes con acrobacias, o carreras de dos (bigas), tres (trigas), cuatro (cuadrigas) o más caballos, todo ello con una entrada espectacular precedida por el sonido de las trompetas. En el centro de la pista se situaba una mediana oval *spina* decorada con figuras que eran retiradas una a una según se sucedían las vueltas.

MUSEO DEL JUEGO

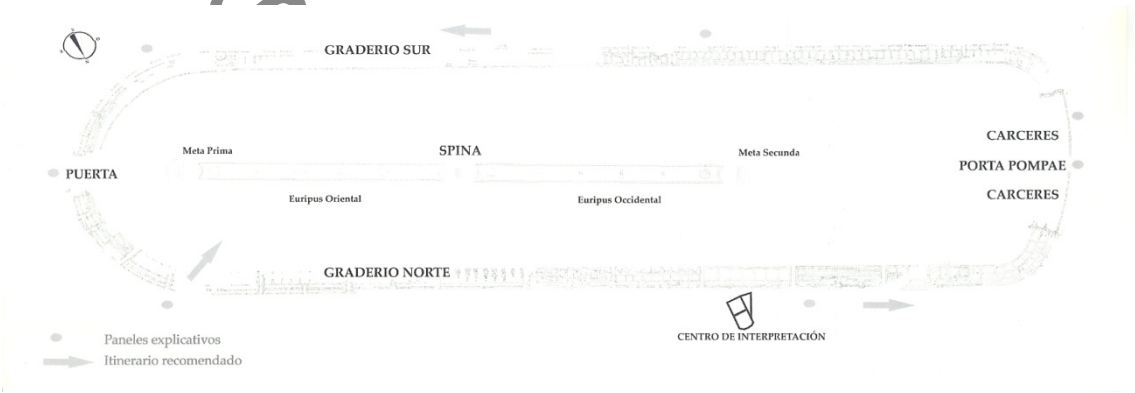


FOTO 14. Esquema de Circo Romano

Las carreras empezaban con el lanzamiento del pañuelo blanco (mappa), este gesto era hecho por el organizador del evento, ornamentado de una manera ostentosa, bajo él, en la arena, se situaban los jinetes con sus caballos y delante de ellos se situaba una cuerda atada a piezas de mármol para marcar la salida, cada uno de los equipos eran llamados *factio*, estos estaban diferenciados por un color (blanco-albata, verde-preasina, azul-veneta, roja-russata) esto servía para que el público hiciera sus apuestas a la cuadriga vencedora. Bajo estos colores latían diferentes tendencias políticas y sociales: los azules solían representar a la aristocracia, mientras que los verdes eran seguidos masivamente por las clases populares. Los aurigas podían convertirse en auténticas estrellas si conseguían muchas victorias, y lo mismo sucedía con algunos caballos, a los que el público conocía y animaba como si fuesen personas.

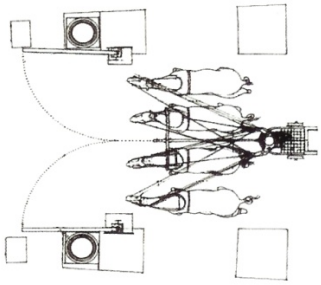


FOTO 15. Detalle de la colocación de una cuadriga en el interior de una *carcer*

Además del auriga y los caballos protagonistas principales del evento existían entre otros el *iubilator*, encargado de animar a la cuadriga de su facción dentro de la arena, el *esparsor*, responsable de refrescar a su equipo y un representante de cada facción que formaba parte de los *iudices* (jurado).

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 16. Representación de la cuadriga, los caballos, la auriga, lubilator y esparsor

Al inicio de la carrera el estruendo era increíble ya que cuanta más dificultad mayor era la expectación, los circos eran relativamente estrechos así que cuando la factio giraba se podrían producir choques entre ellos o contra las columnas. Una carrera limpia, era una carrera aburrida, un auriga o jinete arriesgado, se convertía en un ídolo de masas, parecido si cabe a la popularidad de los grandes gladiadores romanos. Se completaban 7 vueltas, después de las cuales, el vencedor recibía la aclamación del público y compensaciones económicas por parte del emperador o en su defecto del organizador.

FOTO 17. Carrera de cuadrigas

Los juegos comenzaban con un desfile inaugural (*pompa*) por las calles de Mérida, desfile encabezado por el magistrado que ofrecía los juegos, quien, al llegar al Circo, declaraba inaugurado el espectáculo. Estos juegos solían incluir las siguientes competiciones:

MUSEO DEL JUEGO

- Ludus Troianus, que consistía en un simulacro de batalla entre los jóvenes de la aristocracia.

- Exhibiciones ecuestres, acrobacias a caballo realizadas por jinetes expertos (*desultores*).

- Carreras pedestres, en las que durante horas y horas los participantes daban cientos de vueltas a la pista del circo.

- Carreras de carros, que eran el plato fuerte de los juegos. Los carros eran tirados por dos, tres o cuatro caballos. Cada carrera consistía en dar siete vueltas a la pista alrededor de la espina central.

Los juegos circenses servían además para realizar apuestas de grandes sumas de dinero, que enriquecían a unos y arruinaban a otros.

Es posible que con la implantación oficial del cristianismo y con los concilios de Elvira y Arlés en los primeros años del siglo IV que prohibían las profesiones de aurigas y cómicos, comenzase el declive del circo.

Exactamente no se conoce hasta qué momento se utilizó el circo para sus fines propios, quizás hasta el siglo IV, época en que se fecha el fallecimiento del auriga Sabiniano, enterrado en la basílica de Casa Herrera.

A parte de los ya mencionados espectáculos, debemos citar también la inundación del circo. Algunos autores modernos creen que el circo se transformó en naumanchia, es decir, en un lugar en que celebrar simulacros de batallas navales. Sin embargo, su extensa superficie hace más que problemática esta hipótesis. El que fueran inundadas ciertas partes de la arena convirtiéndolas en estanque, plantea el imponderable técnico de su ejecución. Quizás se tratar de la simple instalación de fuentes en el recinto. De cualquier forma continua siendo una incógnita.

La pasión por este tipo de espectáculo quedó reflejada en abundantes obras de arte: pintura, escultura, cerámica, mosaico, orfebrería…

MUSEO DEL JUEGO

CONCLUSIONES

En primer lugar nos gustaría señalar la gran importancia que es la conservación de instalaciones deportivas españolas para enriquecer el patrimonio cultural nacional. No todas las naciones tienen la fortuna de contar con un patrimonio cultural tan rico como el nuestro, por ello, es una obligación de todos los ciudadanos españoles la colaboración en la conservación de todos los monumentos, instalaciones, espacios naturales… para que sigamos conservando estos maravillosos tesoros.

Contar con infraestructuras de estas características proporciona una llamada turística atrayendo a gran cantidad de viajeros interesados, aumentando así el turismo español y por tanto enriqueciendo económicamente el país.

Centrándonos en el Circo de Mérida, nuestro objeto de estudio, opinamos que es maravilloso el poder encontrar un monumento de tal tamaño y grandeza de nuestros antepasados dentro de una ciudad, mezclándose diferentes siglos de arquitectura, lo que da a Mérida un valor cultural grandioso, no sólo nacional, sino mundial.

Así mismo es importante señalar la importante labor que han realizado los conservadores y las autoridades al no utilizar el amplio terreno que ocupa el Circo de Mérida para realizar otras edificaciones, como ha ocurrido en los terrenos de la mayoría de Circos de esta época

MUSEO DEL JUEGO

ANEXOS

Folleto turístico del Circo Romano de Mérida

El circo romano de *Augusta Emerita*, hoy integrado en la fisonomía de la Avda. Juan Carlos I, se hallaba situado extramuros de la ciudad antigua, junto a una de las vías de comunicación principales.

Esta vía partía del interior de la ciudad y se bifurcaba en dos una vez fuera del recinto amurallado, dirigiéndose a *Corduba* (Córdoba) y *Caesaraugusta* (Zaragoza).

Para su construcción, a principios del s. I d.C., se utilizó una amplia explanada. La ligera pendiente que presenta el terreno hacia el río Albarregas sirvió para instalar las gradas al sur, mientras que en las zonas más bajas, al norte, fue necesario nivelar el terreno mediante potentes rellenos de arcilla y roca picada.

La **CAVEA** o graderío se construyó por fases, dividiéndose en sectores (*cuni*) que se iban elevando mediante sistemas diversos.

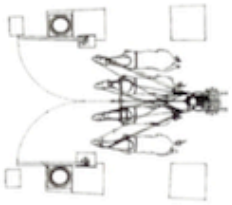
El graderío está compuesto por cuatro partes fundamentales:

FACHADA (1): Realizada mediante sillares de granito, sufrió el expolio de sus materiales una vez abandonado el edificio.

MUROS EXTERIOR Y MEDIO (2 y 3): Paralelos a la fachada y el podio, tienen funciones meramente constructivas. Junto con otros muros transversales que los unen, forman un cajón relleno de tierra arcillosa y roca picada, sobre el que se asentaban las filas de asientos.

PODIO (4): Marca el fin del graderío y el comienzo de la arena. Alterna tramos realizados con sillares de granito y otros fabricados en piedra trabada con cal.

Lo primero en construirse fueron las *CARCERES*. En cada *carcer* se situaba un carro antes del inicio de la carrera y en este momento previo el presidente de los juegos se aseguraba del correcto estado de los caballos, los cocheros (aurigas) y los carros. Estas casillas de salida estaban formadas por cuatro pilares y solían estar cerradas por unas puertas que se abrían simultáneamente. En el circo romano de *Augusta Emerita* se pueden observar doce *carceres*, dispuestas en número de media docena a ambos lados de la llamada ***PORTA POMPAE***, puerta principal de entrada por la que accedían los aurigas durante el desfile inaugural. Este acceso aparece perfectamente centrado con respecto al eje longitudinal del circo, que viene definido por la ***SPINA*** o barrera central. Destacan en ella dos ***EURIPI*** o estanques que eran abastecidos mediante canalizaciones de plomo. La ***ARENA***, donde se desarrollaba la carrera, tenía una superficie de 30000 metros cuadrados.



Detalle de la colocación de una cuadriga (carro tirado por cuatro caballos) en el interior de una *carcer*. (Imagen vista desde arriba). *

* Dibujos extraídos de la serie "El Circo en Hispania Romana".

BIBLIOGRAFÍA

- Gómez, J.M; Almodovar, J.; Manzanero, F. *Cultura Clásica*. Madrid, 2002. EDITEX.

- Ramirez, J.A.; Arias, M.; García Fuentes, MªA.; Del Castillo, B.; Pallol, B. *Historia del Arte 2.* Madrid, 2003. SM.

- VVAA. *Museo Nacional de Arte Romano.* Madrid, 2000. Guías Artísticas Electa.

- Álvarez, J. Mª; De la Barrera, J.L.; Velázquez, A. *Mérida.* León, 2001. Turismo Everest.

- Barroso, Y.; Morgado, F. *Mérida, Patrimonio de la Humanidad, Conjunto Monumental.* Mérida, 2003. Boysu S.L.

- Folleto informativo del Circo Romano de Mérida.

- Fernández Algaba, M.; *Vivir en Emérita Augusta*. Madrid, 2009. La Esfera de los Libros.

http://www.artehistoria.com

http://www.google.com

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

FOTO 1 Mapa de la Península Ibérica con detalle de Lusitania

FOTO 2 Vista exterior del Circo de Mérida

FOTO 3 Vista aérea

FOTO 4 Plano de la Ciudad de Mérida

FOTO 5 Vista aérea

MUSEO DEL JUEGO

FOTO 6	Zona de la arena del circo
FOTO 7	Esquema del Circo de Mérida
FOTO 8	Cavea
FOTO 9	Arena
FOTO 10	Espina
FOTO 11	Detalle de uno de los accesos al graderío
FOTO 12	Vista aérea de la espina del Circo de Mérida
FOTO 13	Graderío
FOTO 14	Esquema de Circo Romano
FOTO 15	Detalle de la colocación de una cuadriga en el interior de una *carcer*
FOTO 16	Representación de la cuadriga, los caballos, la auriga, lubilator y esparsor
FOTO 17	Carrera de cuadrigas

MUSEO DEL JUEGO