PATRIMONIO HISTÓRICO ESPAÑOL DEL JUEGO Y DEL DEPORTE:

DIOCLES

(EL AS DE LOS CIRCOS ROMANOS)

Aurora Sejas Luengo

Yago Quintas López.

MUSEO DEL JUEGO

ÍNDICE

1. HISTORIA GENERAL DE ROMA

2. HISTORIA DEL CIRCO

3. REFERENCIAS A OTROS PERSONAJES FAMOSOS

4. BIOGRAFÍA DE DIOCLES

5. FUNCIONAMIENTO DE LAS CARRERAS

6. CONCLUSIONES

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

    7.1. ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

    7.2. ÍNDICE LAS ILUSTRACIONES

MUSEO DEL JUEGO

1. HISTORIA GENERAL DE ROMA

Para comenzar con un resumen de la historia general de Roma, vamos a recurrir a una cronología en la que hemos destacado algunos de los momentos y acontecimientos más importantes en el transcurso de su historia. Sin embargo, al ser tan extensa y compleja toda la información, hemos comenzado dicha cronología a partir del asesinato de Julio César (44 a.C).

Elegimos esta fecha ya que el objeto de este documento es el estudio del auriga Gaius Appuleius Diocles, que nació en el 104 d.c, y entendemos que todo lo ocurrido en torno a esa fecha es de relevancia para conocer mejor el momento histórico en el que vivió nuestro protagonista.

- Cronología básica de Roma desde el final de la dictadura de julio césar:

44 a.C.: Asesinato de César en los Idus de Marzo.
43 a.C.: Segundo Triunvirato. Marco Antonio, Lépido y Octaviano.
30 a.C.: Octaviano toma Alejandría de Egipto. Cleopatra y Marco Antonio se suicidan. Cesarión es asesinado. Egipto se convierte en provincia romana.
1 d.C.: Nace Jesús de Nazaret (la fecha de su nacimiento debe retrasarse hasta el 9-5 a.C., pero por convención se usa este año como inicio de nuestra Era).
14: Muere Augusto. Tiberio es proclamado emperador.
54: Proclamación de Nerón.
64: Incendio de Roma. Primera persecución general contra los cristianos.

MUSEO DEL JUEGO

70: Vespasiano, emperador. Destrucción de Jerusalén por Tito.
74: Se hace extensiva la ciudadanía romana a Hispania. Se construye el Coliseo.
79: Tito, emperaror. Erupción del Vesubio, destruyendo Pompeya y Herculano.
81: Domiciano es nombrado emperador.
98: Trajano es nombrado nuevo emperador, el primero originario de una provincia.
117: Adriano, es proclamado nuevo emperador de Roma. Fortificación del limes: abandono de Mesopotamia. Edifica el Muro de Adriano, en Britania.
167: La peste asola el Imperio y afecta gravemente a Roma.
180: Cómodo en el trono.
202: Edicto contra judíos y cristianos.
211: Caracalla y Geta, co-emperadores.
212: Caracalla asesina a Geta. Concesión universal de la ciudadanía romana a los habitantes del Imperio (Constitutio Antoniana).
216: Construcción de las Termas.
217: Asesinato de Caracalla.
222: Accesión imperial de Severo Alejandro.
230: Comienza el asalto persa en Oriente.
250: Primera persecución general contra los cristianos. Gran epidemia de peste.
268-270: Claudio II en el trono.
270: Aureliano, emperador.
302-304: Gran persecución anticristiana.
324: Constantino vence a Licinio. Fundación de Constantinopla.

MUSEO DEL JUEGO

337: Muere Constantino.
337: Constancio II en Oriente y Constante I en Occidente suceden a su padre.
366-384: Dámaso, obispo de Roma.
369: Reocupación de Britania.
379: Ascenso al trono de Teodosio.
380: Edicto de Tesalónica, decretando el catolicismo la religión obligatoria.
392: Prohibición del culto pagano.
395: Muerte de Teodosio y división del Imperio entre sus hijos. Arcadio recibe Oriente y Honorio Occidente. Fin de la unidad imperial y creación del Imperio Romano de Oriente.
475: Coronación de Rómulo Augústulo como emperador de Occidente.
476: Asesinato de Rómulo Augústulo a manos de Odoacro. Desaparición del Imperio Romano de Occidente.

2. HISTORIA DEL CIRCO

El circo romano como tal tiene sus orígenes en los antiguos hipódromos helénicos, de Grecia, cuyo modelo fue copiado por los reyes etruscos de Roma para proporcionar al pueblo divertimento en los días sagrados. Era un recinto de forma elíptica con gran capacidad para espectadores, donde se celebraban juegos públicos (los ludi circenses), aunque los más famosos eran las carreras de cuadrigas y carros.

El Circo Máximo de Roma es el más conocido, hoy cubierto de hierba, pero como institución del Imperio el esquema del circo se reprodujo

MUSEO DEL JUEGO

por los múltiples enclaves que dominaba, incluyendo Hispania. Uno de los circos mejor conservados es el de Tarraco (Tarragona), edificado a finales del siglo primero.

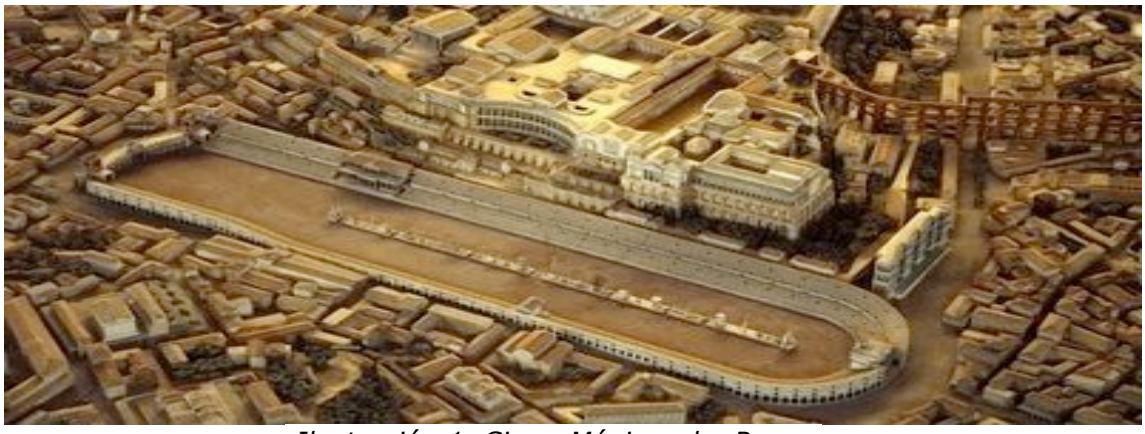


Ilustración 1. Circo Máximo de Roma

Una de las cuestiones más interesantes es que había varios equipos de cuadrigas, como luego veremos, (carros de cuatro caballos conducidos por un auriga-conductor), representados por colores: verdes, azules, rojos, etcétera. Y esos grupos eran apoyados por poderes políticos, no se conoce si directamente estaban conectados, pero sí que había más simpatía, por ejemplo, del pueblo hacia la facción verde y la aristocracia hacia la facción azul. Se dice que César era partidario de los verdes. ("paria", 2009, www.eshistoria.net)

El término Circo se refiere tanto a dichos espectáculos como al espacio estrictamente destinado a su desarrollo, es decir, sin incluir a las gradas destinadas a la ubicación del público. El circo fue una adaptación del hipódromo griego y estaba formado por un gran circuito para carreras de carros. Gradas de asientos rodeaban el ruedo excepto en la parte final, donde se localizaban los establos para los caballos y los carros. En el centro del circo, extendiéndose a

MUSEO DEL J

lo largo, casi de extremo a extremo, había un muro bajo, la spina, alrededor del cual corrían los carros. Competían cuatro equipos que vestían de verde, rojo, azul y blanco representando los elementos, y cada uno conducía cuatro caballos representando las estaciones. Una carrera duraba siete vueltas y cada día había 24 carreras. Frecuentemente había disturbios, aunque se suponía que el "pan y circo" apaciguaba al pueblo, que en ocasiones podía demandarles a través de los candidatos políticos.

También existían otras distracciones en el circo, tales como combates entre gladiadores, entre bestias salvajes y entre hombres y bestias salvajes. En el 55 a.C. se dice que el general romano Pompeyo Magno patrocinó cinco días de juegos circenses durante los cuales se mató a quinientos leones y a veinte elefantes. El circo también se utilizaba como lugar para celebrar ceremonias imperiales, en las cuales el emperador aparecía ante su pueblo normalmente como parte de la celebración de una victoria militar o de su acceso al trono. Las ciudades que tenían circo, incluidas Roma, Tesalónica (Grecia), Sirmium (la actual Sremska Mitrovica, en Serbia) y Constantinopla, continuaron llamándolo hipódromo. El circo más conocido fue el Circo Máximo en Roma, construido hacia el 600 a.C., y ampliado por Julio César en el siglo I a.C. Sus dimensiones exteriores eran de 610 metros de largo y 190 de ancho, mientras la zona interior era aproximadamente de 564 metros de largo y 85 de ancho. Tenía capacidad para más de 300.000 espectadores.

En los siglos IV y V d.C., bajo la creciente influencia de la Iglesia, las distracciones que tradicionalmente habían tenido lugar en el circo dejaron de ser apreciadas y finalmente desaparecieron. Hacia el siglo

MUSEO DEL JUEGO

VII d.C., los circos habían sido abandonados y fueron desmantelados para recuperar sus piedras o usados como vertederos de basura. ("Anónimo", 2010, www.elhistoriador.es).

Debido a que el principal punto del trabajo trata sobre la vida de uno de los más grandes deportistas de la antigüedad, llamado Diocles, vamos a describir brevemente la historia del circo en el cual debutó como profesional, a los dieciocho años, en su tierra natal, en el circo de Mérida, y acabó convirtiéndose en el ídolo de masas más famoso de la Roma Antigua, con unos beneficios económicos de 35.863.120 sestercios; para entendernos, lo que equivaldría ahora a unos 15.000 millones de euros. ("Las Alfaguaras", 2010,

www.yeguadalasalfaguaras.blogspot.com).

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 son escasos.

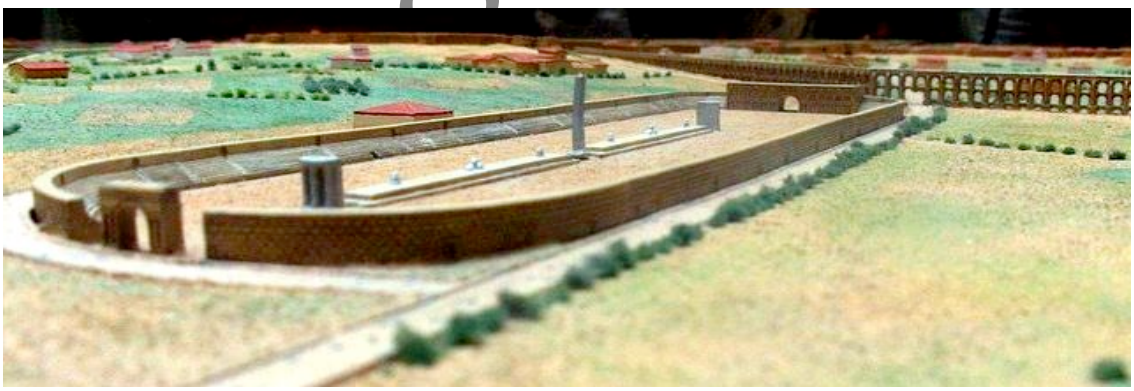


Ilustración 2. Maqueta del Circo Romano de Mérida.

Al tratarse de construcciones muy extensas en superficie, habitualmente estos solares se han reedificado, perdiendo así su estructura general. Por este motivo, su gran extensión, se edificó a

O DEL JUEGO

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.

Se supone que el inicio de su construcción fue 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. 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. ("Anónimo", 2010, www.spanisharts.com).

3. REFERENCIAS A OTROS PERSONAJES FAMOSOS

Haciendo alusión a lo expuesto en el apartado anterior sobre el Circo, hay que decir que el uso del Circo fue más extenso en el tiempo que el del Teatro y Anfiteatro, ya que las normas cristianas eran más benevolentes con estos incruentos espectáculos de carreras, aunque con la implantación oficial definitiva del cristianismo, sucedió lo mismo que en el Teatro, Anfiteatro y demás recintos dedicados al ocio.

A principios del S.IV, fue donde prohibieron las profesiones de aurigas y cómicos: "si un auriga o un pantomimo quisieran creer, se decide que primero renuncien a sus artes y sólo entonces sean admitidos, de tal modo que no vuelvan a aquéllas más tarde; por lo que si intentaran obrar contra la prohibición, sean expulsados de la Iglesia".

Se supone que el Circo siguió utilizándose, haciendo caso omiso al

MUSEO DEL JUEGO

edicto eclesiástico, ya que en el S.VI d.C., según datan la lapida sepulcral del auriga Sabinianus, aún se celebraban carreras. Sobre la inscripción de este auriga se encuentra un motivo típicamente cristiano: un cáliz semicircular flanqueado por palomas con ramas delante de ellas. Sólo se conserva parte de las tres primeras líneas de la inscripción: "Sabinianus, auriga, descansó en paz y vivió 46 años"

Ilustración 3. Inscripción funeraria del auriga Sabiniano

La pasión que despertaba este espectáculo se puede apreciar en las pinturas, esculturas y mosaicos de temática circense. Significativos del deseo de victoria para los aurigas son la leyenda uincas, que aparece a menudo bajo su forma griega nika en algunos mosaicos, el nombre de los favoritos: Eutimi uincas, Pannoni nika (aparecidos en pseudo-monedas contorniatas), Marcianus nicha, el nombre del auriga asociado a su factio: Eustorgius in prasino; Domninus in veneto o la aparición del monograma PL (o PE), interpretado como símbolo de la victoria y que hacía alusión a la palma y a la corona de laurel: palma et laurus). (Sanguino, 2009,

www.extremaduraaldia.com).

MUSEO DEL JUEGO

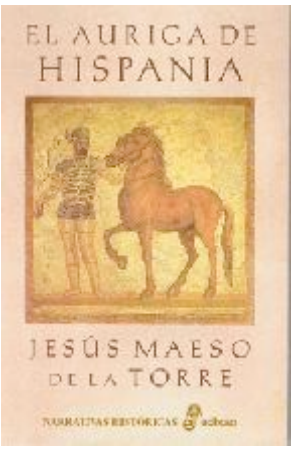
Ilustración 4. Auriga Marcianus. Museo Nacional de Arte Romano de Mérida.

También se hace mención, en el testimonio epigráfico de Diocles a: Avilio Terencio que fue el primero que venció 1.011 veces; Talo, a quien superó estando en la facción roja. Asimismo superó a Comunis, Venusto y Poncio Epafrodito, tres aurigas miliarios de la facción azul; y por último, a Flavio Escorpo, Pompeyo Musculoso y Fortunato de la facción verde.

4. BIOGRAFÍA DE DIOCLES

Cayo Apuleyo Diocles, nació en el año 104 en Lusitania, territorio que hoy en día corresponde a Portugal y el sudoeste de España (de origen hispano-romano). Se le considera el "recordman" de los aurigas, el "as" de las carreras circenses (carreras de carros). Su actividad "profesional" tuvo una duración de 24 años, a lo largo de la cual obtuvo un gran reconocimiento gracias a sus victorias (1462) con sus merecidos premios.

MUSEO DEL JUEGO



Se estima que se jubiló a los 42 años y se mudó a Palestrina (Praeneste) donde gozo de la fortuna cosechada hasta entonces.

Tiene en su haber un monumento honorífico en el circo de Calígula, cerca de la actual basílica del Vaticano, en el cual se detallan todos sus triunfos jamás igualados.

Ilustración 5. El auriga de Hispania.

En las carreras de carros se diferenciaban 4 bandos o facciones. La facción blanca, la azul, la verde y la roja. Estas constituían verdaderas asociaciones, empresas en las que había enormes capitales invertidos en caballos, carros, sueldos de los corredores ("deportistas"), establos, etc. Diocles fue un "agitador", un profesional a sueldo (conductor de carros). Se retiró siendo del bando rojo, aunque comenzó corriendo en la facción blanca y después con la verde. Su primera victoria llegó con la roja.

Obtuvo una gran cantidad de victorias en cada uno de los bandos, proclamándose el más sobresaliente de todos los "agitadores" (batió muchos records, tanto en carreras de carros tirados por un solo caballo como en carreras con dos, tres, cinco, seis o más caballos) y su caballo con más victorias se llamaba Pompeianus.

Convirtió a dos caballos en centenarios, ganadores de cien o más carreras; y a uno en bicentenario. Eclipsó con sus triunfos a sus más famosos antecesores en el circo. En un solo año, obtuvo 134 victorias

MUSEO DEL JUEGO

y en sus carreras de un sólo carro, obtuvo 18 triunfos. Desde la fundación de Roma, fue el primer auriga que venció ocho veces en carreras premiadas con 50.000 sestercios y, además, con los mismos tres caballos logró 29 premios de estas clase. Dos veces corrió en un día por un premio de 40.000 sestercios, con un tiro de seis caballos, saliendo victorioso las dos veces, cosa no conocida con anterioridad. Con siete caballos, enganchados uno al lado del otro y sin yugo, lo que no se había visto nunca, triunfó en una carrera de 50.000 sestercios y en una, de 30.000 sestercios, corrió y venció sin fusta. Otros aurigas famosos no lo igualaron. (Blázquez, 2006, www.cervantesvirtual.com).

Su fortuna en premios alcanzó la cifra de 35.863.120 sextercios, lo que serían en la actualidad unos 56 millones de euros, cifra nunca antes igualada. La lápida de Roma detalla minuciosamente las victorias de Diocles y sus records, lo que hace pensar que la afición a las estadísticas deportivas es muy antigua y no sólo actual. No se conoce otro auriga con sus marcas a lo largo de la historia romana (la lápida de Roma es, en su mayoría, un farragoso texto de números de victorias referentes a su vida profesional).

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración 6. Fragmento del mosaico del circo (Gerunda).

5. FUNCIONAMIENTO DE LAS CARRERAS

Hoy en día relacionamos los espectáculos circenses romanos con las carreras de cuadrigas, pero en realidad constaban de muchas y diversas actuaciones, sucediéndose las exhibiciones hípicas mezcladas con acrobacias, carreras de atletas, o las carreras de dos (bigae), tres (trigae), cuatro (quadrigae) o más caballos (en ocasiones se llegaban a juntar en un mismo tiro 6, 8 o 10 caballos, decemiuges), todo ello con una entrada espectacular precedida por el sonido de las trompetas.

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración 7. Biga

En el centro de la arena se encontraba el muro de separación (spina) de más de 230 m. Esta spina se decoraba con obeliscos, pilastras y esculturas. Alrededor de ella corrían los carros conducidos por los diestros aurigas. Por las dimensiones de la pista es difícil que pudieran competir más de cuatro carros a la vez (en el caso de la biga se llegaría incluso a carreras con 12 carros). Cada carrera (missus) constaba de siete vueltas (spatia) en sentido contrario a las agujas del reloj y las metas estarían en ambos vértices de la spina. En la spina se podía ver cómo las figuras que la decoraban, eran retiradas una a una según se sucedían las vueltas.

Cada uno de los equipos eran llamados “factio” o “facción”, bien diferenciados por un color, el blanco de la factio albata, el verde de la factio prasina, el azul de la factio veneta y el rojo de la factio russata (durante la República existían sólo dos factiones, la russata y la albata. A comienzos del siglo I se añade la factio prasina y la factio veneta y a finales del siglo III, los "blancos" se unieron a los

MUSEO DEL JUEGO

"verdes", y los "rojos" a los "azules", aunque no dejaron de existir en la arena).

Ilustración 8. Aurigas con sus respectivas facciones.

Las carreras empezaban con el lanzamiento de un pañuelo blanco (mappa), gesto realizado por el organizador del evento, cónsul o magistrado, personaje ataviado de manera ostentosa, y bajo él, en la arena, los carros estaban ordenados según les había correspondido en un sorteo previo. Se situaban los aurigas con sus caballos y delante de ellos una cuerda atada a piezas de mármol para marcar la salida rápidamente. De modo que, al comenzar al mismo tiempo, la carrera fuese más justa.

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

MUSEO DEL JUEGO

entre ellos o contra las columnas. Una carrera limpia era una carrera aburrida y un auriga arriesgado se convertía en un ídolo de masas, parecido si cabe a la popularidad de los grandes gladiadores romanos. Como se ha dicho anteriormente, completaban siete vueltas (algo más de ocho kilómetros), después de las cuales, el vencedor recibía la aclamación del público y compensaciones económicas por parte del organizador (o en Roma incluso por el emperador).

Más pasión que la lucha desataron en Roma las carreras de carros, llegando incluso a producir divisiones partidistas entre los asistentes. Existía cierta correspondencia cromática con las clases sociales. Los partidarios de los azules se reclutaban entre los miembros de la aristocracia, mientras los verdes eran gentes de estrato más humilde. Arrastraba tantas o más pasiones que el fútbol actual en el mundo antiguo.

Originalmente las carreras se celebraban en honor de Consus, una deidad agraria, por lo que el evento se integró en las fiestas celebradas en abril para honrar a la diosa de la cosecha (Cerealia). La carrera iba precedida también de un desfile (pompa) que partía del Capitolio, atravesaba el foro y llegaba al Circo Máximo. Tras el desfile se procedía al sorteo para determinar el lugar de salida de cada una de las facciones en liza: blancos, azules, rojos y verdes. Los carros estaban tirados generalmente por cuatro caballos (cuadrigas) y se situaban en su correspondiente calle (carcer). El presidente daba la salida, momento en el que estallaba el delirio.

MUSEO DEL JUEGO

Ilustración 9. Circo Máximo (Roma).

La carrera no era una cuestión de rapidez, sino de táctica y técnica. Colocarse bien y obstaculizar los progresos del contrario era más importante que poseer caballos veloces. El equino fundamental era el de la izquierda, ya que debía realizar los giros, por lo que no iba atado al carro sino a su compañero. Su nombre era "funalis". Era bastante fácil volcar el carro, chocar contra la spina o contra otro carro, lo que en el argot se llamaba "naufragar". La victoria se decidía en los últimos metros, cuando el público enloquecía apoyando a su color Los aurigae o agitatores iban de pie sobre los carros armados con su fusta, vestidos con una túnica corta sujeta al cuerpo con correajes, la tela de la túnica era del color de la facción a la que pertenecía, la cabeza estaba protegida por un casco y llevaban un pequeño cuchillo en el cinturón para cortar las riendas en caso de caída ya que muchas veces iban atadas al cinturón.

MUSEO DEL JUEGO

Los aurigae eran verdaderos héroes que hacían ganar y ganaban grandes sumas de dinero y honores. Además de dinero y regalos, el premio para el vencedor de la carrera era una palma, corona o una cadena de oro, que mostraba con orgullo al enfervorecido público que le había apoyado. Los aurigas se veían colmados de privilegios y honores si vencían. Si el auriga era un esclavo, con frecuencia recibía la ansiada libertad. En general, los aurigae salían de su condición humilde y recaudaban grandes fortunas gracias a las primas que recibían de los magistrados y del elevado salario que exigían a los dueños de las cuadras (domini factionum) con el pretexto de fichar por otra factio. Los aurigas más famosos comenzaban a ser llamados "miliari" si habían obtenido la victoria en más de mil ocasiones (como en el caso de Escorpo, Epafrodito, Musculoso, mencionados en el apartado 3, y como no, Diocles).

MUSEO DEL JUEGO

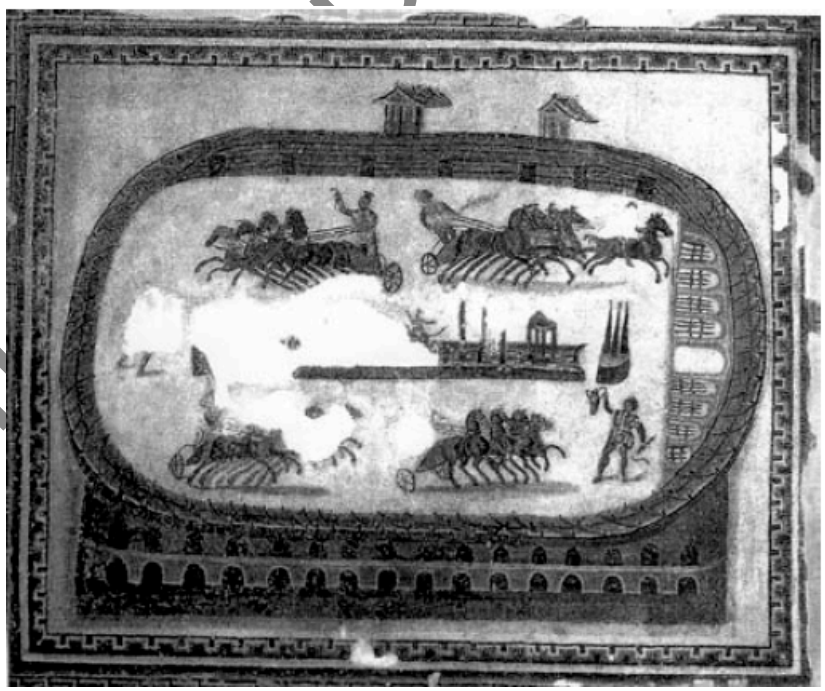


Ilustración 10. Carrera de cuadrigas

Pero no todo lo que rodeaba el mundo del auriga era tan maravilloso. Había también un mundo oscuro y diabólico que vagaba por el trasfondo de los ludi circenses. Las prácticas mágicas y los envenenamientos de rivales inmediatos estaban al orden del día en el mundo que rodeaba las carreras. En efecto, los aurigas poseían, aparte de su pericia como conductores de quadrigae, fama de hechiceros y de expertos envenenadores, cuyos conocimientos usaban en ocasiones para vencer o importunar al rival. Muchos aurigas profesaron la fe de Cristo ya que el auriga se jugaba la vida en cada carrera, pudiendo morir en cualquiera de los accidentes que, con cierta frecuencia, se producían en la arena del circo. Es natural, por tanto, que fueran gentes supersticiosas y que incluso fueran devotos creyentes de creencias que les asegurasen, no sólo la salvación del cuerpo, sino, además, en caso de un desastre irreparable, la salvación del alma.

En cuanto a los otros protagonistas de las carreras, los caballos, hay que decir que los mejores procedían generalmente de Hispania y en menor medida de la Península Itálica, Grecia y el norte de África. A los tres años empezaban a ser adiestrados y dos años más tarde ya estaban dispuestos para competir. Por otra parte, las yeguas eran destinadas al yugo, a los puestos centrales, mientras que los machos pura sangre eran los funalis. Ya entonces se buscaba que cada caballo tuviera su pedigrí, su cuadro de honor y su notoriedad, de manera que su fama se extendía en ocasiones a lo largo de todo el Imperio. Los aurigas podían convertirse en auténticas estrellas si conseguían muchas victorias, y lo mismo sucedía con algunos

MUSEO DEL JUEGO

caballos, a los que el público conocía y animaba como si fuesen personas.

Ilustración 11. Mosaico del circo de Barcelona.

Las carreras, al mismo tiempo, eran la ocasión perfecta para que los asistentes se divirtieran con otra de sus grandes pasiones: el juego y las apuestas (sponsio). La victoria de un carro y una cuadra hacía ricos a unos y pobres a otros, de manera que entre el público las alegrías y las tristezas iban y venían continuamente de una a otra factio. Los espectáculos eran anunciados en carteles realizados en colores rojo y negro que se distribuían por toda la ciudad. Junto con las distribuciones gratuitas de alimentos, los juegos eran la manera más utilizada para ganarse la simpatía popular. «Panem et circenses» ("pan y juegos de circo"), práctica de un gobierno que, para mantener tranquila a la población u ocultar hechos controvertidos, provee a las masas de alimento y entretenimiento. Así contentaban a la plebe, que de esta forma no se dedicaba a prestar atención a las cuestiones gubernamentales.(Sanguino, 2009, www.extremaduraaldia.com).

MUSEO DEL JUEGO

6. CONCLUSIONES

Como conclusiones o ideas que hemos sacado de este trabajo, pese a que al ser un trabajo de documentación bibliográfica e histórica es más difícil sacar conclusiones a cerca de algo concreto, podríamos recalcar la importancia de la figura del deportista durante esta época.

De esta forma llegamos a deducir que probablemente desde las primeras civilizaciones hasta hoy en día, quizá actualmente con más fuerza que nunca, encontramos personajes de grandísima importancia e influencia aun siendo del ámbito deportivo su procedencia. Esto solamente pone más de manifiesto que históricamente y culturalmente para muchas civilizaciones el papel del deporte y del deportista como modelo de persona, pese a que se les idealice a menudo, es algo de gran relevancia social y política.

Por ello, y porque lo vivimos día a día, es importante que en nuestra sociedad moderna, en la que tenemos acceso a toda la información y conocimiento, seamos capaces de conceder la importancia necesaria a la figura de los deportistas, siendo objetivos y en algunos casos teniendo en cuenta realmente cuales deberían ser nuestras preocupaciones primarias o de mayor importancia, y cuáles no son tan importantes ni nos aportan verdaderamente algo positivo. Ya que a menudo los valores y conceptos unidos a deportistas de élite no son los más señalados para la educación, ni para la formación ociosa ni para la educación tradicional enfocada al trabajo.

Es importante conocer el motivo de la gran fama de la que gozan o han gozado tantos deportistas durante la historia, y sin dejar de disfrutarla o apoyarla, tenemos que utilizarlo para nuestro propio

MUSEO DEL JUEGO

entretenimiento y tiempo de ocio, sin que llegue a significar lo máximo en nuestras vidas ya que siempre hay otras cosas de importancia. De esta forma seremos libres de aceptar el "panem et circenses" de manera voluntaria y sabiendo que podemos elegir y que se nos dan más opciones, no únicamente la opción de ser espectadores de la realidad que mueven otras personas a nuestro alrededor.

MUSEO DEL JUEGO

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

1. "Anónimo". 10/10/2010. Circo Romano [Consulta online]. Dirección: http://www.elhistoriador.es/romacirco.htm

2. "Paria".21/9/2009. El Circo Romano [Consulta online] Dirección: http://www.eshistoria.net/2009/09/el-circo-romano.html

3. "Las Alfaguaras".5/11/2010. Diocles, "El Hispano"[Consulta online]. Dirección: http://yeguadalasalfaguaras.blogspot.com/2010/11/diocles-el-hispano.html

4. "Anónimo". 18/12/2010. Circo de Mérida (Emerita Augusta) [Consulta online].Dirección:http://www.spanisharts.com/arquitectura/imagenes/roma/merida_circo.html

5. Sanguino, J.; 09/02/09. Ludi Circenses en el Circo Romano de Emerita [consulta online]. Dirección: http://www.extremaduraaldia.com/reportajes/ludi-circenses-en-el-circo-romano-de-emerita/72710.html

6. Blázquez Martinez, JM, 2006. Las carreras de carros en su origen y en el mundo romano. Versión digital, Gabinete de Antigüedades de la Real Academia de la Historia. [Consulta online]. Dirección: http://descargas.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01394964233793741080024/023120.pdf?incr=1

7. García y Bellido, Antonio (1955): El español Diocles, as de los circos romanos, en: Arbor, XXXII, p. 252 ss

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

0. Escultura de Diocles. Procedencia: http://yeguadalasalfaguaras.blogspot.com/2010/11/diocles-el-hispano.html

MUSEO DEL JUEGO

1. Circo Máximo Romano. Procedencia: http://amphitheatrum.blogspot.com/2008/10/circos-en-hispania.html
2. Maqueta del circo romano de Mérida del Museo Nacional de Arte Romano. Procedencia: https://redul.wikispaces.com/Circo+romano+en+M%C3%A9rida
3. Inscripción funeraria del auriga Sabiniano. Autoría: Juan Sanguino Collado
4. Auriga Marcianus. Museo Nacional de Arte Romano de Mérida. Autoría: Juan Sanguino Collado.
5. El auriga de Hispania. Procedencia: http://www.interplanetaria.com/contenido.php?id=aurigaHispania
6. Fragmento del mosaico del circo (Gerunda). Autoría: Wikimedia Commons.
7. Biga. Autoría: Juan Sanguino Collado.
8. Aurigas con sus respectivas facciones. Autoría: Juan Sanguino Collado.
9. Circo Máximo (Roma). Procedencia: www.artehistoria.jcyl.es
10. Carrera de cuadrigas. Autoría: José María Blázquez Martinez.
11. Mosaico del circo de Barcelona. Autoría: José María Blázquez Martinez.

MUSEO DEL JUEGO