

LA RAZÓN EN JUEGO: VIOLENCIA Y SUBJETIVIDAD EN LA ARENA ROMANA

Norma Hortensia Hernández García*
UAM-I.

Recibido: 14-diciembre-2011
Aprobado: 20-enero-2012

RESUMEN: El presente trabajo se interesa en el modo en que el fenómeno del circo y su espectáculo de sangre, genera formas específicas de subjetividad. Es decir, nos centraremos en el despliegue de ciertos actos que de inmediato nos muestran su carácter aniquilador, pero que en su desenvolvimiento generan no sólo una manera de inteligibilidad de la subjetividad dentro de su entorno, también produce relaciones significativas de los individuos respecto a su comunidad y respecto a sí mismos. Nuestro esfuerzo se encamina a llevar el interés hacia el modo en que una forma de violencia específica –la que está presente en los espectáculos romanos– participa en la formación de la inteligibilidad del mundo y de quienes se mueven en él. Nuestro objetivo es, por tanto, abordar la manera en que la violencia se integra a la experiencia de la razón presente en el mundo romano.

PALABRAS CLAVE: Roma, Gladiatura, Subjetividad, Sufrimiento, Individuación.

Abstract: This paper is intended to explore the cultural relevance of one of the most disturbing phenomenal of the roman antiquity: the Roman games. In particular, the guiding thread of the comunication will be the analysis of the subjectivity around of the espectacles of death. The very core of the paper is devoted to essay the development of framework through the concept of subjectivity. In spite of the bloody rouge character of the games, we focus our attention in the meaning relationships of the individuals with his comunity and themselves. The final intention is to do the rational experience, even in the distant roman World.

Key words: Rome, Gladiator, Subjectivity, Suffering, Individuality.

* Licenciada, maestra y doctora en Filosofía por la UAM. Correo electrónico: norma.hortensia@gmail.com

Al hablar del espectáculo que se presentaba en los juegos romanos, indefectiblemente nos encontramos con entretenimientos sangrientos, que llevan en sí mismos una dosis de violencia insoslayable, aunque siempre ponderada desde el observatorio que los focaliza. El presente trabajo no se detendrá tanto

en la evaluación de tal violencia, como en el modo en que el fenómeno del circo y su espectáculo de sangre, genera formas específicas de subjetividad. Es decir, nos centraremos en el despliegue de ciertos actos que de inmediato nos muestran su carácter aniquilador, pero que en su desenvolvimiento generan no sólo una manera de inteligibilidad de la subjetividad dentro de su entorno, también produce relaciones significativas de los individuos respecto a su comunidad y respecto a sí mismos.

La comunicación que se desarrolla en las siguientes páginas, al mirar al pasado desde el presente, renuncia a hablar de la violencia como un eje sustancial desde el cual se orienten indefectiblemente las relaciones sociales, como si se tratara de una región específica de las mismas que se pudiera localizar y, en todo caso, extirpar como aquello que corrompe y trastorna el orden social. En cambio, nuestro esfuerzo se encamina a llevar el interés hacia el modo en que una forma de violencia específica —la que está presente en los espectáculos romanos— participa en la formación de la inteligibilidad del mundo y de quienes se mueven en él. Nuestro objetivo es, por tanto, abordar la manera en que la violencia se integra a la experiencia de la razón presente en el mundo romano.

Para resaltar el andamiaje conceptual a través del cual se guiará nuestro análisis, consideramos pertinente señalar la postura más frecuente de quien aborda esta problemática. Una manera frecuente de ocuparse del tema, se muestra en los trabajos que parten de una idea más o menos sustancial de

la violencia, obteniendo importantes resultados en tal respecto, pues abordan con acierto el modo en que la sociedad romana se organiza en torno a los juegos, los cuales son concebidos a partir de una función social que genera puntos de anclaje, según los cuales el Estado ofrece una imagen aceptable e idealizada de sí mismo. De manera que la violencia ordenada que se muestra en el espectáculo de muerte de los romanos, se ofrece como mecanismo de control del aparato ideológico del Estado.¹ Una exposición de tales características resulta indudablemente interesante y comprensiva del fenómeno, sin embargo, nuestra comunicación se aleja de tal punto de partida. Por nuestra parte, consideramos que para proceder de tal modo (partiendo de una idea sustantiva de violencia ligada con la noción de ideología, o como abundantes estudios proceden, asociándola con la idea de lo ritual y lo sagrado) se debe llevar gran cautela, para desde nuestra posición no violentar al pasado. Es decir, para no calificarlo imprimiéndole nuestros propios valores, descalificándolo o glorificándolo, pues nuestras propias valoraciones están indefectiblemente ancladas en nuestra sensibilidad ante el acto violento, sensibilidad que a su vez es resultado de los procesos históricos que nos han constituido. Sostenemos,

1 En este respecto específico remitimos a dos artículos de gran interés. Ambos tienen un trasfondo althusseriano, y en el caso de Gunderson, se recurre a herramientas foucaultianas para apoyar su análisis: Erik Gunderson, "The Ideology of the Arena" en *Classical Antiquity*, vol. 15, No. 1, 1996, pp. 113-151 y Javier Garrido Moreno, "El anfiteatro: una oscura imagen de la antigua Roma" en *Berceo*, núm. 149, 2005, pp. 153-178.



pues, que la violencia es siempre una experiencia disruptiva, sin embargo aquello que se quebranta, y el modo en que se presenta, corresponde a unas relaciones significativas precisas, sobre las cuales el pensamiento puede volver y poner de manifiesto el montaje que clarifica, al menos, aquello que a la distancia resiste toda comprensión.

La tarea de tomar distancia de una forma de entretenimiento en el cual seres humanos y animales perdían la vida a través de procedimientos dolorosos y la mayor de las veces atroces, encuentra grandes obstáculos. La academia misma, desde que comenzó a interesarse en ello encontró grandes reticencias, particularmente porque nuestra idea de clemencia se interpone con la normalidad con la que un hombre educado, o alguien cristianizado, podía contemplar los juegos.² En tal sentido encontramos juicios que subrayan sus características atroces³ o bien estudios

2 En las palabras de un padre del desierto, tenemos un ilustrativo ejemplo de quien el siglo V, habiendo adoptado los lazos carnales a través de la eucaristía, seguía disfrutando con el espectáculo del circo: “Un personaje importante disfrutaba mucho con los espectáculos de fieras y lo que más ansiaba era ver a los luchadores heridos por los animales. Un día se vio en peligro y pidió a Dios: ‘Señor, ven en mi ayuda en esta desgracia’. El Señor vino entonces hasta él con el cuerpo cubierto de llagas y dijo: ‘Si es así como deseas verme, ¿cómo voy a tener fuerzas para ayudarte?’” *Les sentences des Pères du Désert. Nouveau recueil*, 442; trad. fr. De L. Regnault, Solesmes, 1970.

3 Carlin Barton (1993), al inicio de su texto, en el que trata de introducirse en la vida emocional de los romanos, coloca en epígrafe

que tratan de descifrar su significado a partir de un intercambio ritual con los dioses, visión que otras investigaciones descartan. Asimismo, en el ámbito de la imagen en la cultura popular, se han producido cuantiosas películas, de las cuales una evaluación general nos permite afirmar que el modo en que se trata de comprender el fenómeno es asimilando a los gladiadores con figuras heroicas,⁴ que ya sea en aras de desplegar un paisaje histórico más o menos fiel, o bien invocar a una imagen atractiva para narrar una ficción, les hacen encarnar los valores y preocupaciones de un tiempo actual. De esta suerte tenemos dos extremos: el horror y la fascinación.

El mundo que consideramos en nuestra exposición, a pesar de que a una mirada no advertida le pueda parecer tan próximo por sus costumbres y manías, debe ser considerado en sus propias coordenadas, con su característico modo de hacer distinciones, a partir de las cuales los hombres y las mujeres se enamoraban, odiaban, manifestaban sus delirios, etc., de suerte que por más que nos identifiquemos con sus pasiones, deseemos sus placeres y aspiremos a sus glorias, el entramado a partir del cual

opiniones al respecto que merecen ser referidas: “el escándalo que es la gladiatura... una impensable monstruosidad” Georges Ville, *La gladiature*; “todo esto nos horroriza... decir que condenamos esta costumbre repulsiva es demasiado poco, aún no podemos siquiera comenzar a comprenderla” Ugo Paoli, *Rome*.

4 De la sorprendente cantidad de películas mudas sobre la antigüedad (900), sólo doce narraban la historia del gladiador Espartaco. Oscar Lapeña reflexiona en torno al modo en que el personaje responde a las situaciones políticas y sociales que dan marco a las producciones filmicas. O. Lapeña, “Espartaco antes y después de Kubrick. Las otras apariciones del gladiador tracio en el cine” en *Faventia*, 24/1, 2002, pp. 55-68.

los romanos orientaron sus acciones y construyeron su realidad, no ha de ser asimilado identificándolos con nosotros mismos.⁵

En tal sentido, debemos ser precavidos ante las analogías o las reducciones inmediatas, pues corremos el riesgo de dejar ir en ellas el contenido de nuestras propias valoraciones. Ante tal escenario es pertinente preguntarse ¿cuál es, entonces, el procedimiento válido (por objetivo) para hacer inteligible para nosotros a un mundo lejano, sin que nuestras identidades se impongan a su auténtico significado? A tal cuestionamiento se responde con lo que hemos llamado experiencia de la razón. La cual implica un esfuerzo de comprensión, a través de un aparato categorial firme que sea capaz de reconstruir significativamente las experiencias de una sociedad que, aunque lejana, nos ha dejado los vestigios de su presencia en las palabras, los monumentos, en fin, los objetos a través de los cuales se puede reconstruir, dentro de su propia exigencia lógica, las relaciones significativas de tal momento histórico. Se trata de edificar un observatorio para aproximarnos al pasado con las herramientas del pensamiento moderno. Así pues, nuestra exposición confía plenamente en la capacidad del pensamiento para tomar distancia del mundo que ha sido creado por su propia actividad y dar cuenta de las relaciones que los hombres establecen con los objetos y consigo mismos.

Así pues, sin que nuestra aspiración sea definir decididamente la violencia

que se ejerce o se contempla en la arena romana, consideramos que esta misma es un lugar que derrocha significado. Con tal divisa, nos centraremos en el modo en que la violencia participa en la forma de la subjetividad que adoptan el *editor* (quien ofrece los juegos), de los romanos cultos (Séneca y Cicerón, en específico) y del mártir. Tres formas específicas de subjetividad en las cuales de manera directa o indirecta, el desarrollo de los acontecimientos violentos de la arena tiene inferencia.

La estrategia que seguiremos será tomar como hilo conductor el modo en que diferentes formas de subjetividad se hacen identificables a través de su relación con la arena. Hablaremos tangencialmente de tal lugar,⁶ cuya topología ofrece abundantes elementos de reflexión, como región que se transforma para, en un mismo día, ser por las mañanas el campo de cacería de las *venatio*, en las que se exhibía y se daba caza a cientos de animales provenientes de las regiones más remotas del imperio; al medio día, con las *damnatio*, se transformaba en un ambiguo escenario en donde, con los condenados a muerte, se reproducían pasajes de la historia romana o de los mitos a través de historias retorcidas que exhibían singular

5 Un texto que profundiza y muestra con espíritu erudito y ameno esta perspectiva es el de Paul Veyne, *Sexo y Poder en Roma*, Paidós, Madrid, 2010.

6 Abordar la historia que nos llevaría del primer combate de gladiadores en el funeral de Décimo Junio Bruto Porcia, en la primera mitad del S. III a. C., a la construcción del Coliseo de piedra, en la dinastía Flavia, que inició Vespasiano y concluyó con Domiciano, resultaría enriquecedora por situarnos en el preciso espacio en el que no sólo cuenta lo que se ve, es de primera importancia ser visto. Sin embargo excedería los límites propuestos para esta comunicación, por lo que remitimos al lector al trabajo de D. L. Bomgardner, *The Story of Amphitheatre*, Routledge, Londres, 2000.

veracidad y “creatividad”. Llegada la tarde y en ocasiones extendiéndose hasta bien entrada la noche, se daban los enfrentamientos de los gladiadores, en los que los hombres (y en ocasiones mujeres) armados de manera singular⁷ se batían en duelos que no lucían tanto por su arte o destreza, como por su resistencia, para resolverse en el momento fatal en que los espectadores decidían su suerte, si han de vivir a pesar de ser vencidos o presentar el cuello sin chistar. Es el momento de los *munera*. La arena, pues, bien delimitada por un amplio muro, derrocha significaciones. Las cuales se prolongan de las graderías, con los distintos colores que se derraman comenzando por el blanco de los togados, pasando por la brillantez de los vestidos y peinados de las damas aristócratas, hasta la suciedad opaca de los desposeídos; incluso, rebasando su propia espacialidad, llegando hasta las *domus* de los romanos opulentos, en las que se encuentran mosaicos valiosos que reproducen las escenas que se

⁷ Los nombres que distinguen a los gladiadores, al igual que su misma designación como tales, nos refieren a sus propias características. Así podemos comprender que unos se llamen “tracios” o “galos”, lo cual nos permite intuir que en un inicio los combatientes fueron prisioneros de guerra, pero posteriormente, lo que los señaló fue principalmente el modo en que iban armados: los *retiarios* luchaban con una red, los *murmillones*, con un casco adornado con un pequeño pez, que le da nombre. Asimismo, los *hoplomachus*, cuyo nombre en griego designa al luchador con escudo, estaba armado de un escudo redondo, una lanza y una larga daga. En aras de una lucha equitativa, los enfrentamientos se daban en parejas, tratando de equilibrar el alcance y características tanto de armas como de armaduras. Respecto al desarrollo de los *munera* y las características específicas de los *Munera*, véase el capítulo 3 de Alison Futrell, *The Roman Games. A sourcebook*, Blackwell, Malden, 2006.

desarrollan en el circo, o las modestas insulas, en donde una lámpara podía ser un souvenir obtenido en un día de juegos. Como podemos apreciar, la arena en su posición material, merece una exposición, que lamentablemente no es la presente.

El prestigio del aristócrata como *editor*

A lo largo de los siete siglos en que mantuvieron vigencia los juegos romanos, se vivieron grandes transformaciones. El primer combate de gladiadores se llevó a cabo frente a una tumba; cuando se regularizó su exhibición, en las honras fúnebres, se realizaron en el foro, mientras que las cacerías de animales se daban en el circo. Gradualmente se fueron integrando los diferentes espectáculos, hasta el momento en el que en un mismo espacio se integraron tanto el espectáculo de las *Venatio*, como los *Munera*. Puesto que estos últimos constituían el gran atractivo de la jornada, las *damnatio* fueron una especie de espectáculo de medio tiempo. Ahora bien, se debe notar que el suplicio de los condenados se integra como espectáculo, considerando que no se trata de una proceso solemne desde el cual se de una lección moral al pueblo. Siguiendo el sentido de la justicia de los romanos, aquél que ha merecido morir en el circo, ya tiene de suyo una muerte previa: la muerte social. Como Carlin Barton, particularmente ha mostrado, en el circo se muestran unos marginales, (tanto supliciados como gladiadores) que en ocasiones tienen, en la arena, la oportunidad de reivindicarse.

En el tránsito del ofrecimiento de los combates de gladiadores como honras fúnebres a la integración del espectáculo bien estructurado, observamos que de ser una dádiva que los ricos patricios ofrecían al pueblo, se transformó a una obligación regulada por las leyes. Ejemplo de ello es la *lex Colonia Genetivae*, que establece a los juegos como una obligación oficial. En otro caso, la *Lex Ursonensis*, obliga a los magistrados en la colonia de Urso, en Bética, a ofrecer también los juegos. A partir de este desplazamiento, es notorio que los juegos que se dan en las provincias son más modestos que los que se ofrecen en la ciudad. Asimismo, se debe resaltar que se trata de una obligación que los magistrados no pueden omitir. Considerando la primera etapa de estos espectáculos, el regalo que los aristócratas y los comerciantes ricos daban al pueblo, a título de honra fúnebre de sus antepasados, pero celebrados en los días de las fiestas saturnales, es decir, lejana la fecha de la defunción y en el marco de las festividades en las cuales no se trabaja, la calidad del ofrecimiento tomaba parte del prestigio (la largueza) del donante, a quien deseamos observar con atención. Este “donante” llevaba el nombre de “editor” y era quien sufragaba los gastos de los juegos. Se debe destacar que la posición de *editor* corresponde al período preciso en el que se dan los juegos, pero que el prestigio que se gana permanece en la memoria de los ciudadanos.

Ahora bien, a pesar de que los juegos fueran un espectáculo deseado, participar en su preparación no era de suyo prestigioso. Tanto el *lanista*,

personaje que se encargaba tanto del entrenamiento de los gladiadores como de proveerlos a los juegos, como quienes mantienen relaciones comerciales con ellos, eran puestos bajo sospecha, de modo que si deseamos entender la manera en que se da el proceso de individuación a través del espectáculo gladiatorio, debemos ser cautos.

En la transición de la república al imperio, los juegos tuvieron un lugar significativo, pues entendidos como dádiva, no sólo fueron un medio de conseguir adeptos, también marcaron un fuerte vínculo, una especie de reivindicación de la *plebe*, que exigía una mayor participación en los asuntos de Estado. Por ello podemos entender que Augusto los institucionalizara y sólo autorizara en la ciudad de Roma, que el emperador fuera el *editor* de los juegos. No así en las provincias, en donde los magistrados no se sentían del todo motivados a ofrecer juegos, frente a lo cual su largueza comenzó a contar de manera excepcional en la manera en que eran percibidos.

El reconocimiento de tales personajes, esto es, los medios de individuación, entendidos como el modo en que se hacían identificables en amplios espacios sociales y el medio a su alcance para permanecer en la memoria colectiva, residía en la manera en que su imagen se proyectaba hacia los demás. Dicho de otro modo, el prestigio que marcaba su singularidad se jugaba en la manera en que eran percibidos por los otros. De esta suerte, sus cuerpos, sus vestidos, sus obras visibles, ocupaban un lugar de primer orden. En tal sentido, complacer al

pueblo, lo cual efectivamente llegó a ser parte del *euergetismo* romano, constituyó un pilar importante de tal forma de identificación. Sin embargo, a pesar del prestigio que podían granjearse, no siempre los patricios ricos se sintieron motivados a dar espectáculos, mientras que éstos iban arraigando en los gustos de los espectadores, quienes a fuerza de la costumbre y dado el disfrute que encontraban en ello, comenzaron a considerarlos como su derecho. Siendo así, que se tuvo que legislar para que los magistrados atendieran a tal demanda, particularmente en los territorios colonizados. La *Lex Coloniae Genetative* dictaba la siguiente ordenanza:

Los Duunviro: Ofrecerán juegos o espectáculo dramático durante 4 días, la gran parte del día. Deberán gastar no menos de 2000 sestercios de su propio dinero y disponer de no más de 2000 del erario público.

Los Ediles: Deben organizar juegos o espectáculo durante tres días; un día de juegos en el circo o gladiadores en el foro de Venus. Gastarán no menos de 2000 sestercios de su propio dinero y no más de 1000 del dinero público.

La ley estableció los límites pecuniarios inferiores que se debían gastar en el espectáculo, no los superiores, que daba un gran margen para el lucimiento personal. Aunque, por otro lado, no todo patricio tuviera la capacidad para gastar de Julio César, quien con el pretexto de honrar a su padre muerto cuando él era un chiquillo, derrochó haciendo desfilar a 300

parejas de gladiadores con armaduras de plata. Omitimos aquí el efecto político que este gesto tuvo, para subrayar la cuestión del prestigio que se granjeaba quien ofrecía juegos fastuosos y “creativos”. Así pues, introducimos un primer aspecto del proceso de subjetivación que hemos anunciado y para señalarlo con su mayor puntualidad, nos remitiremos a un objeto que, aunque fragmentado, nos da cuenta de este fenómeno. Nos referimos a la inscripción, hoy completamente desaparecida, de un podio encontrado en el s. XVIII y que Mommsen recopiló en el XIX. Tal podio algún día sostuvo la estatua de alguien que disfrutó del *ius imaginis*. La reproducción de la propia imagen, pues estaba reservada para la gente significativa. La inscripción que nos ocupa es la siguiente:

He dado un maravilloso (*mirabile*) espectáculo (gladiatorio) en el mes de Noviembre y la dotación de grano se ha ofrecido a mis expensas, tres veces durante el año.

Todos aquellos que motivados por el favor, en su inocencia creyeron que algo grandioso sería proponer, y esperaban obsequiarme, cuando el obsequio era mi ruina.

Sin embargo, la sagrada buena fortuna cambió los conflictos por algo mejor. Así, el destino se abrió camino:

Ellos me hicieron una estatua dorada con dinero proveniente de todos lados. Gran envidia surgió de tal honor; los ciudadanos, como si ellos fueran los amos, intentaron enviar a su patrón al exilio.⁸



⁸ Siguiendo la traducción al inglés (y su estudio al respecto) de Freya Martin, “The importance of honorific statues. A case-Study” en *Bulletin of the Institute of Classical Studies*, v. 41, Diciembre, 1996, p. 57

Los maravillosos juegos que ofreció le han valido para que se erija una estatua en su honor, a expensas del pueblo. En tal ordenanza se deja ver una correlación entre el patricio y el pueblo beneficiado. Indudablemente, y dado que los hechos que se narran tuvieron lugar durante el imperio, el personaje cumplió con una disposición normativa, pero con tal lucimiento que le mereció ser particularizado, identificado, señalado. No es momento de detenernos en los avatares que pudo haber sufrido a causa de las envidias que despertó, lo que ha de quedar patente es el sentido honorífico que arroja una luz especial en un individuo, de suyo destacado en el orden social, pero que queda individualizado, remarcado.

Pensemos ahora ¿qué hace a unos juegos maravillosos? Para responder en breve, no sólo se trata de la creatividad en la presentación del espectáculo, también cuenta en gran medida la sangre que se vierte, sea de los condenados, de las bestias o de los hombres. La largueza no se expresa en el número de los hombres que combaten, sino en la cantidad de muertes que se conceden, pues el final del combate no lo resuelve el vencedor, sino los asistentes, quienes sugieren la suerte del vencido y el *editor* decide si el caído ha de vivir o no. De esta manera, el *editor* ha de pagar al lanista por la muerte de los gladiadores que les ha concedido a los asistentes. Para tener una dimensión del asunto consideremos que durante los tiempos del fin de la república, en los que las pugnas políticas llevaban a los aristócratas a competir por las simpatías del pueblo, un gladiador podía morir en su décimo o doceavo combate. En los tiempos prósperos de

Adriano y Antonino Pío, los gladiadores pocas veces sobrevivían a su segundo combate. En suma, el derroche marca la particularización y el prestigio de un individuo, el cual se proclama en un monumento público que lo mantiene vigente sobrepasando los límites del momento en que se desarrollan los propios juegos, con la particularidad de que lo que se ha derrochado es la sangre de los combatientes.⁹

El contacto consigo mismo intensificado a través de la experiencia de la gladiatura

Concentremos ahora nuestra atención en esa figura ambigua que es el combatiente. En un inicio, quienes componían las filas de la gladiatura eran principalmente condenados, proscritos y prisioneros de guerra. Su condición de infamia salta a la vista cuando leemos en *Sacramentum Gladiatorum*, a través del cual se compromete, incluso el hombre o la mujer libre que se enrola, a soportar ser quemado, encadenado, golpeado o atravesado por una espada. Su entrenamiento —sufragado por el lanista, individuo también de condición infame— no sólo estaba dirigido a luchar y resistir el combate, también les debía proveer de entereza y autocontrol para enfrentar la muerte. En este gesto se inserta una segunda forma de experimentar a la subjetividad que deseamos señalar.

⁹ En la misma sintonía de Martin, Futrell repara sobre el prestigio de un ciudadano pompeyano, en función de su largueza como editor en dos ocasiones. Cf. A. Futrell, *The Roman...*, p. 45.

BIBLIOGRAFÍA

- Barton, Carlin A. (1993), *The sorrows of the ancient romans*, Princeton University Press, New Jersey.
- _____, (1994), "Savage Miracles: The Redemption of Lost Honor in Roman Society and the Sacrament of the Gladiator and the Martyr", *Representations*, No. 45, invierno, pp. 41-71.
- Bomgardner, D. L., (2000), *The Story of Amphitheatre*, Routledge, Londres.
- Cicerón, *Disputas Tusculanas*, versión de Julio Pimentel Álvarez, UNAM, B. S. G. Et R. M., México, 2008 (1979).
- Futrell, Alison (2006), *The Roman Games. A sourcebook*, Blackwell, Malden.
- Garrido Moreno, Javier, (2005), "El anfiteatro: una oscura imagen de la antigua Roma" en *Berceo*, num. 149, , pp. 153-178.
- Gunderson, Erik, (1996), "The Ideology of the Arena" en *Classical Antiquity*, vol. 15, No. 1, pp. 113-151.
- Knapp, Robert C., (2011), *Invisible Romans. Prostitutes, Outlaws, Slaves, Gladiators and Others*, Profile Books, Londres.
- Kyle, G. Donald (1998), *Spectacles of Death in*

Si bien es cierto que el gladiador y su condición ambigua, sus armas y la manera en que puede conquistar la gloria, llaman justificadamente la atención, particularmente al caer en la cuenta de que algunos patricios de clase senatorial e incluso mujeres libres, renunciaron a su posición social por el clamor de un día, nosotros dirigimos la mirada hacia quienes los toman como modelos para intensificar la relación de autocontrol consigo mismos, como modelos de edificación moral. Para ello, invocamos los puntos de vista de Cicerón y Séneca.

Uno de los más fuerte contrastes que han hecho notar quienes se ocupan de este tema, es la que parece ser la total asimilación de los hombres refinados, formados en la *humanitas*, con el espectáculo de la arena. Hay quienes se detienen únicamente a observar a Séneca saliendo al medio día del circo, en el momento de la *damnatio*, y expresar su hartazgo por el derramamiento gratuito de sangre,¹⁰ sin considerar que él mismo recomienda en su consolación a su madre, Helvia, el entretenimiento del circo para aliviar sus penas.¹¹ Tenemos, pues, que en buena medida Séneca reacciona frente a la manera poco

adecuada de mostrar las ejecuciones, que sólo son un aspecto de los juegos y destaca la manera en que su entereza sobresale. Para observar el contraste a su propio juicio, atendamos a las palabras que Séneca dirige a su amigo Lucilio:

Durante el segundo espectáculo de la naumaquia uno de los bárbaros hundió entera su garganta la lanza que había recibido contra sus adversarios. “Por qué” se decía, “por qué no huyó al instante de todo tormento, de todo escarnio?, ¿por qué con las armas en la mano aguardó la muerte?”. Este espectáculo resultó tanto más bello cuanto es mas digno que los hombres aprendan a morir que a matar. (*Ep.* 70, 26).

Cicerón, por su parte, destaca frecuentemente el estado vil del gladiador, utilizando esta palabra como adjetivo para descalificar a sus adversarios. No obstante, en las *Disertaciones Tusculanas*, nos encontramos con el siguiente pasaje:

Los gladiadores, hombres perdidos o bárbaros, ¡qué golpes sobrellevan! ¡De qué modo aquellos que han sido bien adiestrados prefieren recibir un golpe que evitarlo de manera torpe! ¡Cuán a menudo se ve que ellos no prefieren otra cosa que satisfacer a su dueño o al pueblo! Incluso, cuando están agobiados por las heridas, mandan preguntar a sus dueños qué quieren: que si los han satisfecho, ellos quieren caer. ¿Qué mediocre gladiador ha gemido, cuál ha mudado el semblante alguna vez? ¿cuál estuvo en pie o cayó de manera torpe? ¿Cuál, después de haber caído retiró el cuello tras habersele ordenado que recibiera el hierro? Tanto valen la ejercitación, la práctica, la costumbre. Luego, esto lo podrá. (*Tus.* II. XVII. 41).

Séneca y Cicerón coinciden en

ancient Rome, Routledge, Londres.

Lapeña, Oscar, (2002)

“Espartaco antes y después de Kubrick. Las otras apariciones del gladiador tracio en el cine” en *Faventia*, 24/1, pp. 55-68.

Les sentences des Pères du Désert. Nouveau ecueil, trad. fr. De L. Regnault, Solesmes, 1970.

Marcial, *Epigramas II*, traducción y notas de Juan Fernández Valverde y Antonio Ramírez de Verger, Gredos, Madrid, 2001.

Martin, Freya, (1996), “The importance of honorific statues. A case-Study” en *Bulletin of the Institute of Classical Studies*, v. 41, diciembre, pp. 53-71.

Perkins, Judith, (1992) “The self as sufferer” en *The Harvard Theological Review*, vol. 85, No. 3, julio, pp. 245-272.

Séneca, *Consolaciones. Apocolocintosis*, traducciones y notas de Juan Mariné Isidro, Gredos, Madrid, 2001.

_____, *Epístolas Morales a Lucilio I (libros I-IX, epístolas 1-80)*, introducción general de Antonio Fontán, traducción y notas de Ismael Roca Meliá. Gredos, Madrid, 2001.

Suetonio, *Vidas de los doce Césares*. Libros I-III, introducción general de Vicente Picón García, traducción y notas de Rosa Ma. Agudo Cubas,

10 “Casualmente asistí al espectáculo del mediodía esperando presenciar acrobacias y bufonadas o cualquier entretenimiento en el que los espectadores dejás de contemplar sangre humana. Sucede todo lo contrario: los combates precedentes han sido, en comparación, modelos de misericordia; ahora suprimidos los juegos, no hay más que puros homicidios.” Séneca, *Ep.* 7. 3

11 Al respecto, estas palabras dirige Séneca a su madre: “Otras veces con los juegos o con los combates de gladiadores mantenemos ocupado el espíritu; con todo, lo van minando, en medio de los espectáculos que lo entretienen, las leves punzadas de la añoranza”. Séneca, *Helvia*, 17. 1.

observar la entereza moral de quien enfrenta valientemente la situación de una muerte indecorosa. Asumen incluso a tales figuras, de suyo voluptuosas y viles, como una manera de entrenarse en su propia fortaleza; de elaborar su propio ejercicio espiritual, para enfrentar los avatares de sus propias vidas. Seamos atentos a esta forma de subjetivación: Séneca y Cicerón formulan una interpretación del hecho, elaboran una metáfora, resultado de una reflexión por cuya representación pueden alcanzar el estado moral dentro de sí mismos que se han propuesto. Se trata de una representación que señala la mediación en la relación de sí a sí que ellos establecen.

En contraste, la tercera forma de subjetividad a observar, está mediada enteramente por el cuerpo: el cuerpo que sufre. Una de las manifestaciones más penetrantes del autocontrol y de la intensificación de la relación consigo mismo, no aparece tanto en los combates como en las *damnatio*. La grandeza que Séneca encuentra en quienes suicidándose se libran de la deshonra, en Marcial se acentúa cuando observa al supliciado actuar con entereza en las *damnatio*, que nos transmite en su epigrama *Sobre Mucio, que se le quema la mano*:

Si Mucio, al que contemplaste en una mañana reciente, en la arena, el que puso sus brazos en el fuego, te parece fuerte, duro y valiente, es que tienes las entendederas de las gentes abderitanas. Pues cuando se dice –estando al lado de la hoga de los condenados– “quema tu mano” es mejor decir “no lo hago”. (*Epigramas*, Libro X, 25).

En esta ocasión no nos detendremos a evaluar el juicio de Marcial, tanto

como a destacar la dureza del supliciado. En estudios recientes, Judith Perkins ha señalado con gran agudeza esa forma de irrupción de la relación de sí a sí a través del sufrimiento. Se trata de una intensificación de la percepción del propio cuerpo; de una particularización que se vive a través del dolor, del que los mártires cristianos serán auténticos campeones, y que en su percepción de sí y su resistencia al dolor, van moldeando un modelo de subjetividad que campeará en la pastoral cristiana que se va abriendo camino.

Conclusiones

La arena guarda una gran complejidad de la cual apenas hemos mostrado algunos aspectos. Se trata de un lugar en el que los infames, los romanos invisibles como los califica Rober Knapp, pueden recuperar el honor, e incluso conquistar la gloria que los individualiza, los convierte en únicos. Ese espacio plagado de muerte, de historias retorcidas a propósito, del oropel del fasto que desafía a nuestra sensibilidad y entendimiento, se nos ofrece como la ocasión para desarrollar un ejercicio filosófico, a través del cual observamos las formas específicas en las que los hombres han conformado su mundo y se han constituido a sí mismos por su relación a él. Del trayecto que hemos seguido, no deseamos extraer una lección moralizante, sino la experiencia de pensar que aún lo más extraño, lejano o repulsivo, puede ser comprendido por el pensamiento cuando no sólo se consideran los hechos aislados, sino se desmenuza el montaje que da inteligibilidad a aquello que nos desafía.

Gredos, Madrid, 2001.
_____, *Vidas de los doce Césares*. Libros IV-VIII, traducción y notas de Rosa Ma. Agudo Cubas, Gredos, Madrid, 2001.

Thompson, Leonard L., (2002) “The Martyrdom of Polycarp: Death in the Roman Games” en *The Journal of Religion*, Vol. 82, No. 1, enero, pp. 27-52.

Veyne, Paul, *Sexo y Poder en Roma*, Paidós, Madrid, 2010.