

# Reflejos de Apolo

Deporte y Arqueología en el Mediterráneo antiguo

Museo de Zaragoza

Octubre 2009 - Enero 2010



## La iconografía del arte helénico

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

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

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

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

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



#### 4. Ánfora con la lucha de Heracles y Tritón

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

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



4

#### 8. Apolo

Mármol  
Roma. M.A.N.M.

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



8

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

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

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



10

## El mundo del gimnasio y de la palestra

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

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

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

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

### 18. Lécito con hombre y efebo

Cerámica. Técnica de figuras rojas Ática.

Años 440-420 a. C. M.A.N.M.

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



18

### 19. Aríbalo globular

Cerámica. Técnica de figuras negras

Corinto. 675-550 a. C. M.A.N.M.

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



19

### 27. Copa de atleta con estrigile

Cerámica. Técnica de figuras rojas

Ática. Atribuida a Antifón. 490-480 a. C. M.A.N.M.

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



27

## El deporte y las mujeres

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

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

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

### 38. Ascós con Atalanta e Hipómenes

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

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



38

### 40. Ánfora de Nola con danza pírrica

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

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



40

### 41. Estátero de Elis

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

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



41

## OLIMPIA

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

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

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

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

2º día: pruebas ecuestres y pentatlón

3º día: carreras de las diferentes distancias

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

5º día: sacrificios y banquetes rituales

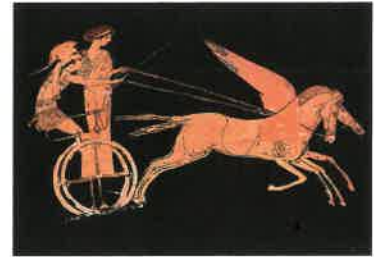
Pertenecían a los juegos panhelénicos y su premio era una corona de olivo.

## 46. Copa con Pélope y Enómao

Cerámica. Técnica de figuras rojas.

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

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



46

## 47. Tetradracma póstuma de Alejandro Magno

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

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



47

## 48. Sólido de Teodosio

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

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

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

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

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

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



48

## Las disciplinas deportivas: las pruebas

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

### LA CARRERA A PIE (56, 57)

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

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

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

### PENTATLÓN (60, 61)

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

### 56. Ánfora con hoplitódromo y Atenea

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

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



56

### 57. Casco corintio

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

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



57

### 58. Greba

Bronce. M.A.N.M.

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



58

### 60. Escifo con discóbolo

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

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



60

### 61. Discóbolo

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

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



61

## Premios y vencedores

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

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

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

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

### 77. Ánfora con Nice

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

La diosa de la Victoria corona a un atleta vencedor.



77

### 81. Crátera de campana con Nice sobre biga

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

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



81

### 82. Ánfora panatenaica con combate

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

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



82

### 83. Estátero de Crotona

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

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



83

### 86. Tetradracma de Atenas

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

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



86

### 91. Tetradracma de Filipo II de Macedonia

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

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



91



## Ludi circenses

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

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

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

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

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

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

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

### 93. Atleta de Santanyi

Bronce

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

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



93

### 94. Emblema de mosaico con cuadriga

Mármol y calcárea

Roma, siglo III. M.A.N.M.

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



94

### 99. Balsamario

Bronce

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

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



99

### 104. Púgil

Lucerna de volutas

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

Un púgil, de perfil, en actitud combativa.



104

## Formas de la cerámica griega

### Ánfora

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

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

### Copa

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

### Crátera

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

### Enócoe

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

### Lécito

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

### Aribalos

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

### Escifo

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

### Hidria

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

### Ascos

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

### Estamno

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



Ánfora



Aribalos



Copa



Escifo



Crátera



Hidria



Enócoe



Ascos



Lécito



Estamno