

El día que el emperador
mató un rinoceronte

Todos los derechos reservados.

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley.

Dirijase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

Todas las imágenes del interior proceden de
Wikimedia Commons.

Título original: *The Day Commodus Killed a Rhino:
Understanding the Roman Games*

En cubierta: © rawpixel

Diseño gráfico: Gloria Gauger

© John Hopkins University Press, 2015

All rights reserved

Publicado por acuerdo con John Hopkins University Press,
Baltimore, a través de International Editors.

© De la traducción, Victoria León

© Ediciones Siruela, S. A., 2024

c/ Almagro 25, ppal. dcha.

28010 Madrid.

www.siruela.com

ISBN: 978-84-19942-77-7

Depósito legal: M-3.782-2024

Impreso en Anzos

Printed and made in Spain

Papel 100% procedente de bosques bien gestionados
de acuerdo con criterios de sostenibilidad

Jerry Toner

EL DÍA QUE EL EMPERADOR
MATÓ UN RINOCERONTE

Para entender el circo romano

Traducción del inglés
de Victoria León

 Siruela

Biblioteca de Ensayo 144 (Serie Mayor)

Índice

PRÓLOGO. Muerte del rinoceronte	9
CAPÍTULO I. Los grandes juegos de Cómodo	19
CAPÍTULO II. En Comodiana	41
CAPÍTULO III. Un emperador ama a su pueblo	67
CAPÍTULO IV. Alimentando al monstruo	91
CAPÍTULO V. Ganarse a la multitud	129
CAPÍTULO VI. Cómo ser un romano	165
EPÍLOGO. Resistencia	195
Notas	223
Agradecimientos	229

PRÓLOGO

Muerte del rinoceronte

El emperador Cómodo quería matar un rinoceronte. Y quería hacerlo en el Coliseo. Su pasión por cazar animales era tal que también quería abatir un tigre, un elefante y un hipopótamo. Así que, a finales del año 192 d. C., ofreció durante catorce días los juegos más lujosos y espectaculares que Roma hubiera visto nunca. Y su atracción estrella iba a ser el propio emperador. Cuando se conoció la noticia, gentes de todos los rincones de Italia acudieron en estampida para ver lo que no se había visto y ni siquiera oído nunca: un emperador en la arena. Se contaba que la destreza del emperador era tal que no fallaba jamás al lanzar la jabalina o disparar una flecha con su arco.

Vestido con una túnica de manga larga hecha de seda y oro, Cómodo inauguró los juegos siendo recibido formalmente por los senadores romanos, demasiado aterrizados como para no asistir. Cómodo se cambió entonces para lucir una toga de pura púrpura cubierta de estrellas de oro y rematada por una capa púrpura a juego con esta. En la cabeza llevaba una corona de oro con incrustaciones de gemas de la India. Y su mano sostenía una vara a semejanza de la de Mercurio, el mensajero de los dioses. Recientemente, el emperador se había aficionado a vestirse como Hércules, el hombre que, por sus actos heroicos, había llegado a convertirse en un dios. Por eso Cómodo

también acostumbraba a vestir un manto de piel de león y a llevar una maza como Hércules, y se erigieron incontables estatuas del emperador vestido a la manera hercúlea por toda Roma. Pero, antes de salir al óvalo de arena del gran Coliseo, que los emperadores Vespasiano y Tito habían construido más de un siglo atrás, el emperador se deshizo del disfraz de Hércules. Este quedó sobre una silla de oro, y él se presentó ante la enorme multitud de cincuenta mil espectadores vestido de Mercurio antes de desprenderse de todas sus ropas y quedarse tan solo con una túnica.

Pero no se limitó a salir a la arena como un cazador normal. Se había construido una pasarela que atravesaba todo el anfiteatro que Cómodo recorrió para lucirse ante su fascinado público. Aunque aquello tendría más de tiro al pavo que de cacería. Los muros que sostenían la estructura separaban a los animales en pequeños rebaños debajo, y desde su posición de ventaja el emperador podía alcanzarlos fácilmente con su arco y con sus jabalinas. En la primera jornada, calentó matando él solo a cien osos. La multitud celebraba y aplaudía cada proyectil que daba en el blanco. El esfuerzo era agotador. A la mitad, el emperador se sintió cansado y, alzando una copa con forma de maza hercúlea, se bebió de una vez todo el vino fresco y dulce que contenía. «¡Salud!», gritó la multitud.

En los días que siguieron continuó la carnicería. Los animales eran conducidos hacia él o se los colocaban delante dentro de redes para que pudiera disparar a bocajarro. Incluso abatió a una dulce jirafa con sus lanzas crueles. Pero el rinoceronte representaba mayor dificultad.

La presencia de un rinoceronte era lo que aseguraba la grandeza de los juegos. Solo transportar al animal hasta Roma había requerido un considerable esfuerzo logístico. Se trataba de bestias que resultaba difícil controlar. El emperador Tito había llevado un rinoceronte a los juegos con que se celebró la inauguración del Coliseo en el año 80 d. C. Al principio, el extraño animal solo fue exhibido ante la multitud, que contempló asombrada su gruesa piel y sus cuernos gemelos. Pero cuando llegó la hora de hacer luchar a la bestia, el rinoceronte no se mostró cooperativo. Sus cuidadores intentaron desesperadamente enfurecerlo golpeándolo con látigos, aterrorizados por lo que podría ocurrir si el animal fallaba. Al fin, el rinoceronte bajó la cabeza y estalló en una furia terrible. Salió a la arena y cargó contra un enorme toro al que levantó en el aire como si fuera un muñeco. Y la muchedumbre, que minutos antes se había estado quejando de que no pasaba nada, se quedó entonces sin aliento, sobrecogida.

Pero aquella no había sido la primera aparición de un rinoceronte en Roma. El gran adversario de Julio César, Pompeyo Magno, había llevado un ejemplar a sus juegos del año 55 a. C., aunque no está claro si el animal en cuestión era un rinoceronte africano de dos cuernos o un rinoceronte indio de uno solo. Ambos tipos estuvieron al alcance de los romanos, como atestigua el famoso mosaico de Piazza Armerina en Sicilia, donde encontramos un ejemplar indio. Y tampoco fue el rinoceronte de Cómodo, fuera del tipo que fuese, el primero en la historia de Roma al que se dio muerte para entretenimiento de las multitudes. El emperador Augusto hizo cazar uno como



Mosaico que muestra la captura de un rinoceronte.

parte de sus juegos del año 29 a. C. para celebrar la inauguración de su templo dedicado a Julio César, su muerto y deificado padre adoptivo. Los líderes romanos parecen haber tenido cierta fijación por matar animales extraños. Con una piel de casi dos pulgadas de grosor en algunos lugares, un rinoceronte no es un animal que resulte fácil matar ni siquiera con un rifle moderno. Imaginemos la cantidad de flechas y lanzas o la ayuda de otros que Cómodo debió de necesitar para abatir a la pobre bestia.

Contamos con un testimonio al que agradecer todos esos vívidos detalles. Igual que su padre antes que él, Dion Casio era senador y, como sus compañeros, se vio obligado

a asistir a los juegos y a saludar y aclamar al emperador. Veinte años después de la muerte de Cómodo, Dion escribió una historia de Roma en ochenta volúmenes que abarcaba un periodo de casi mil quinientos años. La sección dedicada al gobierno de Cómodo está repleta de testimonios de las disparatadas excentricidades del emperador. Y su desprecio hacia él es evidente. Había conocido de primera mano todas sus manías.

Dion no pensaba que Cómodo fuera malvado por naturaleza. El cronista consideraba más bien al emperador alguien extremadamente ingenuo. Pero ese carácter simple unido a su cobardía lo había llevado a perderse por el camino de las malas influencias. No tardó en adquirir hábitos perversos, crueles y lujuriosos que no lo favorecían en la comparación con su trabajador, modesto e inteligente padre, Marco Aurelio.

¿Por qué se comportaba Cómodo así? ¿Acaso estaba loco, simplemente? El hecho de que fuera el último líder romano en considerar que merecía la pena llevar un rinoceronte a sus juegos sugiere que sus actos deben verse en un contexto histórico más amplio. El propio Cómodo también se hallaba inmerso en una larga batalla contra el Senado, al que había llegado a detestar. Al final de sus juegos, Cómodo se acercó a las filas de los senadores levantando una cabeza de avestruz cercenada en lo más alto del cuello por una flecha en forma de hoz. No dijo nada; se limitó a mover la cabeza con una sonrisa que dejaba claro que quería hacer lo mismo con ellos. La primera reacción de Dion fue echarse a reír ante la ridícula escena: el hombre más poderoso del mundo amenazándolos

con una cabeza de avestruz. Pero la risa nunca ha sido una sabia opción para enfrentarse a un tirano, y Dion tuvo que masticar unas cuantas hojas de laurel que llevaba sobre la cabeza para ocultar la suya.

¿Debemos tomar al pie de la letra el relato de Dion? Uno de los problemas fundamentales que siempre encuentran los historiadores de la Antigüedad es que las fuentes que han llegado hasta nosotros son parciales, están llenas de retórica y a menudo solo llevan a error. ¿Hemos de tratar el testimonio de primera mano de Dion como una crónica verdadera y rigurosa de los hechos? ¿O pudo haber otras cuestiones que influyeran en lo que escribió? Este breve libro intenta responder a estas y otras diversas preguntas que el extraño comportamiento de Cómodo suscita. ¿Por qué los emperadores emplearon aquellos vastos recursos en fastuosos espectáculos e incluso quisieron formar parte de ellos? ¿Por qué los romanos disfrutaban viendo matar animales y a hombres que luchaban a muerte entre sí? ¿Cómo podemos entender en el mundo de hoy lo que se dirimía en los juegos romanos?

Los juegos siempre han sido un fenómeno fascinante para los espectadores modernos. Los asesinatos en masa, las ejecuciones y los combates de gladiadores proporcionan un cóctel embriagador de un tipo de violencia y brutalidad que en Occidente hoy, por fortuna, casi nunca experimentamos (lo que, desafortunadamente, no puede decirse de otras muchas partes del mundo). No es de extrañar que provoquen fuertes emociones. La tradición cristiana de hostilidad hacia los juegos también tiñe nuestra visión de lo que sucedía en la arena. Resulta imposible

pensar en los juegos sin pensar en los mártires cristianos arrojados a los leones (cosa que, aunque sucedió, fue en realidad bastante excepcional). Para muchos resulta difícil entender cómo la gran civilizadora Roma pudo desarrollar tal gusto por los espectáculos públicos violentos. Un autor moderno describía aquellos «sangrientos holocaustos humanos» como «el deporte más cruel que se haya inventado jamás». Y sostenía que «las dos instituciones cuantitativamente más destructivas de la historia son el nazismo y los gladiadores romanos».¹

Pero, por innegablemente atroces que los juegos puedan parecer a ojos modernos, no es menos cierto que en el mundo romano representaban algo civilizado y singularmente romano a la vez. Séneca decía que los romanos veían la transformación de un hombre en un cadáver como un «espectáculo satisfactorio».² El anfiteatro llegó a representar (y aún lo sigue representando) el edificio de Roma por excelencia. Las imágenes de gladiadores se incorporaron a toda clase de lugares domésticos: motivos decorativos de lámparas, carillones para ahuyentar a los malos espíritus, espléndidos frescos y mosaicos. Hubo romanos adinerados que decoraron sus villas con escenas de muertes y ejecuciones.

El propósito de este libro es tratar de entender la importancia de los juegos en un contexto social más amplio y explicar los atributos que los hicieron desempeñar tal papel. Hay que recordar que los juegos incluyeron otros espectáculos populares como las carreras de cuadrigas en el Circo Máximo y las frecuentes representaciones teatrales. De modo que, aunque centre la atención en las

cacerías de animales y en los espectáculos de gladiadores en la arena, también traigo testimonios de esos otros espectáculos públicos que muestran hasta qué punto los juegos romanos fueron un fenómeno diverso.

Nos encantaría poder viajar atrás en el tiempo y visitar el Coliseo. No para presenciar las carnicerías (dudo que hubiéramos sido capaces de soportarlas), sino porque asistir a las cacerías, a las brutales ejecuciones de criminales y a los momentos estelares de los gladiadores habría sido como ver a la sociedad romana encapsulada en un solo lugar. Los juegos han adquirido un papel central en nuestra visión del Imperio romano como algo ligado a la decadencia. Mi intención ha sido ofrecer cierta noción de hasta qué punto la institución fue mucho más compleja en realidad. El primer capítulo da una versión de los distintos entretenimientos que ofrecieron aquellos catorce días de juegos que celebró Cómodo justo antes de morir y durante los cuales mató al rinoceronte. Describe las múltiples formas de combate, ejecuciones y martirios que tales juegos solían implicar. Y el capítulo también aborda otras formas de espectáculo de carácter no violento de las que han quedado testimonio. Representaciones teatrales, sorteos, apuestas y música se unían a las distracciones. Los capítulos posteriores mostrarán cómo los juegos poseían asimismo dimensiones políticas, al hallarse íntimamente unidos a la naturaleza de la relación del emperador con el Senado y con el pueblo romano; dimensiones sociales, en las que la masa desempeñaba un papel activo en la representación global; y dimensiones culturales, pues los juegos se servían de significaciones profundamente arraigadas.

gadas para lograr su importancia y efecto. Solo ponerlos en marcha requería un enorme esfuerzo logístico que en sí mismo demuestra lo importantes que fueron para los romanos. Y el libro termina observando los juegos desde el punto de vista de las víctimas para tratar de ver cómo algunos intentaron resistir a aquella aplastante fuerza cultural.