

Marziale

Miracolo nell'arena

(*Epigrammi*, 1,6)

Durante i giochi circensi, una lepre non ha avuto paura di entrare nella bocca di un leone che a sua volta, pur essendo abituato a squartare prede ben più pericolose, si è mostrato mite verso il tenero animaletto. Questo miracolo è un'occasione per lodare Domiziano, artefice di miracoli come gli dèi.

metro: distici elegiaci

Aetherias aquila puerum¹ portante per auras
inlaesum timidis unguibus haesit onus:
nunc sua Caesareos² exorat praeda leones
tutus et ingenti ludit in ore lepus.

5 Quae maiora putas miracula? Summus utrisque
auctor adest: haec sunt Caesaris, illa Iovis.

Un'aquila portò un fanciullo¹ in aria
che uscì illeso da quei prudenti artigli:
ora commuove i leoni di Cesare²
una timida lepre, e vaga illesa
tra quelle grandi fauci. Qual miracolo
è il maggiore? Per tutti e due c'è un sommo
artefice: qui Cesare, là Giove.

(trad. di C. Vivaldi)

1. È Ganimede: Giove, innamoratosi di lui, si trasformò in aquila e rapì il ragazzo dal monte Ida nella Troade per portarlo sull'Olimpo, dove divenne il suo coppiere.

2. Domiziano.

Guida alla lettura

TEMI E MOTIVI

La lepre e il leone Uno strano episodio durante i giochi circensi – una lepre lasciata illesa da un leone improvvisamente mansueto – dà modo a Marziale di operare una similitudine mitologica per esaltare Domiziano. È certamente strano che un animale predatore risparmi una creatura delicata, e infatti è accaduto solo due volte: quando l'aquila di Giove rapì il fanciullo Ganimede sul monte Ida e quando il leone di Domiziano ha coccolato una lepre nel circo invece di sbranarla. Se ne deduce che Domiziano è pari a Giove, e questa è la *pointe* dell'epigramma.

Marziale compose ben sette epigrammi nel primo libro su questo strano episodio, variandolo fino alla noia: 6, 14, 22, 48, 51, 60 e 104 (quest'ultimo della lunghezza inusitata di 22 versi). Nessuno, però, ha il tono sfacciatamente adulatorio di questo qui riportato.

CONTESTO

Il programma dei giochi circensi: uno spettacolo in tre atti I giochi del circo, tanto amati dai Romani, di solito avevano il seguente programma diurno: al mattino c'erano i giochi con gli animali, a mezzogiorno le esecuzioni dei condannati a morte realizzate in modo spettacolare e con terribile gusto del macabro, al pomeriggio infine i combat-

timenti tra gladiatori, il vero *clou* dello spettacolo.

I giochi con animali A loro volta, i giochi mattutini con animali erano divisi in tre momenti: dapprima i combattimenti tra animali (il nostro epigramma probabilmente si riferisce a questo momento), poi i numeri circensi con animali ammaestrati e infine le battute di caccia (*venationes*) in cui degli uomini armati (*bestiarii*) uccidevano animali feroci in maniera spettacolare. I combattimenti tra animali dovevano avere un che di caotico: il duello principale avveniva tra due animali feroci combinati in vario modo (orso contro toro, leone contro leopardo ecc.), ma l'arena era percorsa anche da animali più piccoli (in questo caso la lepre) sia per stimolare o distrarre gli animali più grandi sia per rendere più movimentata la scena. In ogni caso, l'esito era crudele per tutti i partecipanti: anche l'animale vincitore, di solito ricoperto di ferite, veniva immediatamente abbattuto, essendo inutilizzabile per altri giochi.

Questa sanguinaria mania dei Romani rischiò di portare all'estinzione alcune specie di animali in alcune aree dell'Africa che rifornivano il circo: si pensi che i giochi d'inaugurazione del Colosseo durarono cento giorni e che in un solo giorno durante le *venationes* furono uccisi ben 5.000 animali.