

DESPERTA FERRO EDICIONES

Un viaje fascinante a través del tiempo desde la Troya de Eneas a la Roma de Rómulo

¿Existió el caballo de Troya? ¿Cómo fue la ciudad que inspiró los cantos de Homero? ¿Qué une a Eneas con Rómulo y cómo los mitos cimentaron la gloria de Roma? En *De Troya a Roma* se disecciona el modo en el que la historia da forma a las leyendas míticas. Todo ello se entretiene con rigor y de manera visualmente espectacular gracias a gran cantidad de ilustraciones 3D. Los investigadores y divulgadores Néstor F. Marqués y Pablo Aparicio te sumergen así en la reconstrucción virtual de las dos ciudades que fundamentaron los mitos del origen del pueblo romano, pero también en la vida de sus gentes, así como en su arquitectura y paisajes.



De Troya a Roma.
La historia tras el mito
979-13-990789-2-3
224 páginas en color
21 x 29,7 cm
Rústica con solapas
P.V.P. 29,95 €

Troya y Roma, dos ciudades grabadas en el imaginario común. La una, escenario de la guerra y del poema fundacionales de occidente; la otra, que se pretendía descendiente de Eneas –el príncipe troyano fugitivo–, estaba destinada a ser madre de naciones y referente eterno. Pero ¿qué se esconde detrás de la épica narrada por Homero? ¿Por qué Roma eligió Troya como su origen? ¿Qué hay de mito y qué de historia en esta narración que está en el centro de la cultura occidental?

Para responder a estas preguntas, el libro *De Troya a Roma* disecciona y reconstruye el mito de una manera espectacular apoyada por una plétora de impresionantes ilustraciones y reconstrucciones virtuales en 3D, tan impactantes como las que Pablo Aparicio y Néstor F. Marqués nos regalaron en su anterior libro, *La Roma de Constantino*. Nos embarcamos a través de sus páginas en una expedición rigurosa, pero cautivadora, que nos transporta a la Troya real, revelada por la arqueología y que rastrea el camino de su legado hasta la cuna de Roma. Asistiremos a la caída de la ciudad de Príamo y al viaje de Eneas, padre del linaje que fundó la identidad romana. Exploraremos cómo Rómulo y Remo fundaron la ciudad de las Siete Colinas, cómo vivían los primeros romanos y cómo se organizó una sociedad destinada a conquistar el mundo.

De Troya a Roma. La historia tras el mito nos lleva, así, desde la destrucción de Troya en la Edad de Bronce hasta la fundación de Roma en la primera Edad de Hierro. Mito e historia, leyendas y arqueología recreados con un caudal de espectaculares imágenes que siguen proclamando la eternidad de las dos ciudades forjadoras del origen de nuestro mundo.

En librerías el miércoles 27 de mayo. Pincha en este [enlace](#) para obtener más información sobre la obra y [aquí](#) para consultar nuestro Catálogo de publicaciones.

Contacto y entrevistas:

Javier Gómez Valero - Comunicación

Tel. 658 160 824 - comunicacion@despertaferro-ediciones.com



DOSIER DE PRENSA



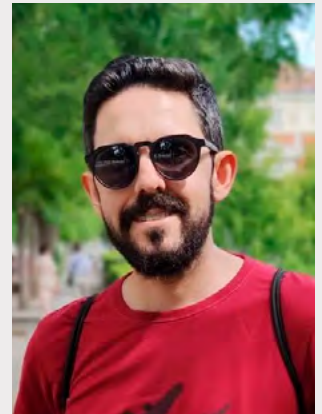
SOBRE LOS AUTORES



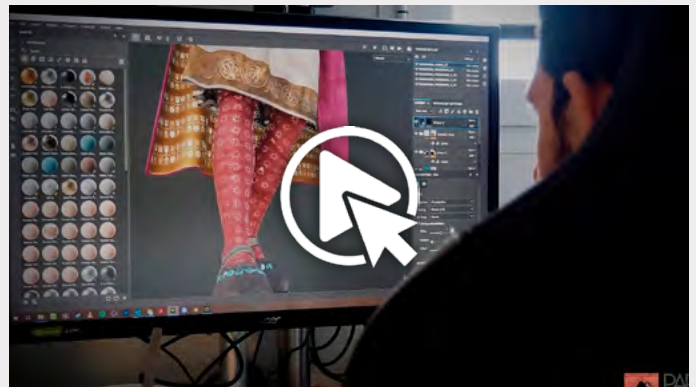
Néstor F. Marqués es arqueólogo y divulgador especializado en la antigua Roma. Su proyecto Antigua Roma al Día le ha convertido en uno de los máximos referentes de la divulgación de la cultura romana en castellano, y colabora en el programa de divulgación histórica de La 2 de TVE El Condensador de Fluzo. Es creador del proyecto de viajes históricos de autor Vía Épica y colaborador como especialista en documentales y medios de comunicación. Ha publicado diversos ensayos divulgativos como *Un año en la antigua Roma* (2018), *Fake news de la antigua Roma* (2019), *¡Que los dioses nos ayuden!* (2021) y *Momentos de la antigua Roma que cambiaron el mundo* (2023), y de la agenda *Antigua Roma al día*. Es coautor junto a Pablo Aparicio de los libros ilustrados *La Roma de Constantino* y *De Troya a Roma. La historia tras el mito*.



Pablo Aparicio Resco es historiador del arte, arqueólogo y especialista en virtualización del patrimonio. Desde hace más de diez años realiza, a través de PAR – Arqueología y Patrimonio Virtual, trabajos de reconstrucción virtual e ilustración digital que combinan arte, patrimonio y tecnología. Es autor de *Ventanas al pasado. La reconstrucción de la historia con imágenes* (2025) y coautor junto a Néstor F. Marqués de los libros ilustrados *La Roma de Constantino* y *De Troya a Roma. La historia tras el mito*.



Ambos autores combinan la pasión por el patrimonio y la tecnología en sus diferentes facetas como socios desde 2021, junto a Miguel Fernández Díaz, de la empresa 3D Stoa – Patrimonio y Tecnología, pionera en la aplicación integral de técnicas de virtualización del patrimonio. También impulsan en conjunto desde 2018 KORÉ – Formación online en patrimonio y tecnología, un proyecto docente con el que alumnos y alumnas de todo el mundo aprenden técnicas de diseño 3D aplicadas al patrimonio y otros proyectos afines de reconstrucción virtual, digitalización e impresión 3D y divulgación en diversos formatos.



LAS CLAVES DEL LIBRO

La demostración de que **el mito y la historia pueden explicarse de forma rigurosa y atractiva**, haciendo posible un viaje entre realidad y leyenda que reconstruye en 3D por primera vez de forma gráfica espacios olvidados de la Troya de Homero y de la primera Roma.

Una **rompedora representación de la Troya que se esconde tras el mito**, revelada por la arqueología, que nos permite perdernos por sus calles y murallas, por sus templos y mercados.

Del caballo de Troya a la cueva de la loba Luperca, del estrecho de Escila y Caribdis a la escalera de Caco, del templo del Paladion al primer santuario de Vesta, el lector podrá hacer un viaje único para **conocer, descubrir y explorar de forma inmersiva** los espacios históricos que se convirtieron en leyenda.

Un **espectacular viaje a la primera Roma**, desmontando los monumentales restos de la capital imperial para observar, con un detalle nunca antes visto, la ciudad de las siete colinas y el germen arquitectónico de la ciudad eterna.

Por **dos reconocidos historiadores y divulgadores**: Néstor F. Marqués, arqueólogo y máximo referente de cultura romana al frente de Antigua Roma al día, y Pablo Aparicio, PAR – Arqueología y Patrimonio Virtual, experto en reconstrucción virtual e ilustración digital que combina arte, patrimonio y tecnología.



DOSIER DE PRENSA

SUMARIO

De Troya a Roma explicada por sus autores



Un viaje virtual desde la Troya de Eneas a la Roma de Rómulo

De Troya a Roma nace para desvelar el rastro de los orígenes de Roma allí donde todavía se confunden el mito, la historia y la memoria. En este camino nos hemos apoyado en las fuentes de las que disponemos: la arqueología y la historia han sido nuestras herramientas principales, pero el mito también ha ocupado un lugar fundamental en esta tarea de descubrimiento. El resultado, construido a partir de una investigación rigurosa, presentada en forma de narración fluida y espectaculares ilustraciones, permite viajar desde Troya a Roma de forma inmersiva. Creemos que solo así, analizando de este modo cómo los propios romanos imaginaron su pasado –para legitimar su presente– descubriremos si tras las leyendas se esconde el eco de una historia real. Las narraciones que los romanos elaboraron sobre el origen de su estirpe son, por tanto, el hilo conductor de nuestro recorrido, en el que seguimos los pasos de Eneas y asistimos al nacimiento, cientos de años más tarde, de Rómulo y Remo. Nos atrevemos así a mirar mucho más allá de las fronteras físicas y temporales de Roma y a retroceder hasta un horizonte anterior a la propia ciudad: el de la Edad del Bronce, el de los héroes caídos, el de los dioses que todavía caminaban entre los hombres y el de los objetos sagrados que sobrevivieron a las civilizaciones que primero los veneraron.

Una experiencia visual inmersiva

En este libro hemos querido construir una nueva experiencia que vaya mucho más allá de la simple lectura para descubrir un modo diferente de viajar al pasado como ya hicimos con *La Roma de Constantino*. Así, recorreremos la Troya de la Edad del Bronce en la que pudo inspirarse la épica homérica para dar forma a la *Ilíada* y la *Odisea*, y seguimos los pasos de Eneas a través del Mediterráneo hasta el Lacio. Reconstruimos los antiguos restos de Lavinium y despojamos de edificaciones modernas y ruinas imperiales la ciudad de Roma para observar sus colinas, cabañas e incipientes templos y palacios tal y como fueron hace siglos, en el alba de la primera ciudad. Todo ello, acercando de manera divulgativa la investigación más profunda y rigurosa que se transforma en textos que van desde lo narrativo (casi poético) hasta las descripciones detalladas de algunos de los espacios más conocidos de la historia de la humanidad. También ampliamos todo el conocimiento de la investigación a la hora de dar vida a ilustraciones 3D rigurosas y empáticas, que abarcan desde la reconstrucción arquitectónica a la recreación de eventos míticos, pasando por la representación gráfica de todos los estratos sociales de la población que llegó a configurar interesantísimas realidades del pasado ya perdidas.

DOSIER DE PRENSA





DOSIER DE PRENSA





ENTREVISTA A LOS AUTORES

Entrevistamos a Néstor F. Marqués y Pablo Aparicio. Néstor es arqueólogo y divulgador especializado en la antigua Roma. Su proyecto Antigua Roma al Día le ha convertido en uno de los máximos referentes de la divulgación de la cultura romana en castellano. Pablo es historiador del arte, arqueólogo y especialista en virtualización del patrimonio. Desde hace más de diez años realiza, a través de PAR – Arqueología y Patrimonio Virtual, trabajos de reconstrucción virtual e ilustración digital que combinan arte, patrimonio y tecnología. Ambos enlazan la pasión por el patrimonio y la tecnología en sus diferentes facetas como socios de la empresa 3D Stoa – Patrimonio y Tecnología, pionera en la aplicación integral de técnicas de virtualización del patrimonio.

¿Por qué hacer un libro sobre Troya y Roma?

Pablo: En 2024, Néstor y yo visitamos las ruinas de Troya y pudimos observar de primera mano los restos de aquellos impresionantes muros en los que, quizás, se fundamentó el mito homérico. Explorar la colina de Hisarlik, siguiendo los pasos de Schliemann y tantos otros arqueólogos y arqueólogas que le sucedieron, nos lanzó un dardo que nos impulsó a contar esta historia,

viajando atrás en el tiempo, para intentar desvelar y representar la realidad que se escondía tras el mito.

Néstor: De hecho, esa visita a Troya la hicimos justo después de ir a Estambul, la Nueva Roma de Constantino, mientras terminábamos *La Roma de Constantino*. Y nos dimos cuenta de que una de las facetas más interesantes y desconocidas del mundo romano es, de hecho, el conjunto de leyendas que dieron origen a la Roma Imperial que todos tenemos en la cabeza. Habíamos empezado por la última Roma monumental, pero vimos claro que era necesario volver a los orígenes de los romanos. La caída de Troya, la figura de

Eneas y su llegada a Italia como un exiliado y, por supuesto, el surgimiento, siglos después, de la ciudad de Roma, heredera de los troyanos.

¿Este libro es una respuesta a productos de ficción como *La Odisea* de Nolan?

Pablo: No directamente, ya que Nolan anunció su película cuando nuestro libro ya estaba avanzado pero, sin duda, sí ofrece una respuesta a aquellos que, tras ver películas como esta, se preguntan qué hay de cierto en la forma de

«Existe ese vínculo que une mito e historia y en el libro lo explicamos, lo exploramos visualmente gracias a las reconstrucciones, y aportamos de forma accesible conocimiento histórico que, desde luego, no puede encontrarse en productos de ficción».

representar el pasado de esos productos de ficción. Nosotros intentamos alimentar esa curiosidad en torno a las leyendas y la historia y lo hacemos representando los espacios del mito de forma rigurosa tal y como han sido investigados por la arqueología. Existe ese vínculo que une mito e historia y en el libro lo explicamos, los exploramos visualmente gracias a las reconstrucciones, y aportamos de forma accesible conocimiento histórico que, desde luego, no puede encontrarse en productos de ficción.

Las imágenes son espectaculares, con un detalle y acabado visual impresionantes. ¿Qué tecnología habéis aplicado para reconstruir este viaje de Troya a Roma?

Néstor: En primer lugar, el hecho de que imágenes como éstas resulten espectaculares nos indica que no es necesario romper el rigor histórico-arqueológico para construir imágenes que de verdad «golpeen» al espectador, que sorprendan y que resulten muy atractivas. El rigor es compatible con la espectacularidad y eso es muy importante resaltarlo. Detrás de cada imagen está condensada la investigación más actualizada. Solo así podemos transmitir todo ese conocimiento, creando un viaje al pasado sugerente a la par que riguroso.

Pablo: Desde el punto de vista técnico, para llevar a cabo las decenas de reconstrucciones virtuales que acompañan al libro hemos utilizado tecnologías punteras de diseño 3D y 2D que nos permiten obtener resultados rigurosos, atractivos y, sobre todo, controlados. No hemos dejado nada al azar y todo se ha diseñado de forma artesanal con software como Blender, Adobe Photoshop, Marvelous Designer o Character Creator. Detrás de este libro hay muchas horas de trabajo que nos han permitido conocer mejor aquello que hemos reconstruido y, de este modo, intentar que el libro sea un disfrute visual pero, también, una herramienta de conocimiento histórico.

Vuestro anterior libro ilustrado, *La Roma de Constantino*, resultó pionero en esta forma de contar la historia. ¿Qué novedades podrá encontrar el lector en *De Troya a Roma*?

Néstor: Este nuevo libro va un paso más allá con respecto a *La Roma de Constantino*. Por ejemplo, el lector podrá hacer literalmente un *viaje* desde Troya hasta Roma ya desde las guardas del libro en las que encontrará una recreación detallada y explicada de ambas ciudades, la primera en la Edad del Bronce y la segunda en la Edad del Hierro. Así mismo, hemos querido construir una es-

tructura muy cuidada: 9 capítulos divididos en 3 bloques de 3, –un juego numérico que haría las delicias de los romanos más piadosos–. Así, el primer capítulo de cada bloque es mítico y está narrado de una forma que trata de capturar la esencia de la épica antigua; el segundo de los capítulos es de tipo histórico y en ellos rastreamos el modo en el que se construyó el mito ya en la antigüedad; y el tercer capítulo de cada bloque es arqueológico y en ellos viajamos a Troya, Lavinium y Roma, respectivamente, para conocer lo que sabemos de estos enclaves gracias a las excavaciones arqueológicas.

Pablo: Desde el punto de vista de las reconstrucciones

virtuales creo que también será posible observar una evolución con respecto a *La Roma de Constantino*. En el nuevo libro –*De Troya a Roma*– hemos querido ahondar en la presencia de toda la sociedad, desde las clases más bajas hasta las élites, y por ello, hemos representado en una infografía tanto a la sociedad troyana de la Edad del Bronce como a la sociedad romana primitiva, pudiendo poner rostro a personas comunes hoy ya olvidadas. Además, el reto ha sido mayor porque, desde el punto de vista arquitectónico, se conoce muy poco de estas épocas tan remotas. Por ello, las referencias iconográficas o los paralelos etnográficos han sido un complemento perfecto al conocimiento arqueológico de cara a reconstruir visualmente el pasado.

En el libro exploráis la relación entre los mitos y la historia: ¿Qué hay de cierto en los mitos de la fundación de Roma?

Néstor: Cuando pensamos en la fundación de Roma, a todos se nos viene a la cabeza la imagen de la Loba Capitolina que amamanta a Rómulo y Remo. Esta idea también la tenían los romanos, aunque el mito solo se fijó con el transcurrir de los siglos. Existen muchas otras versiones del origen de Roma y a todas ellas nos acercaremos en el libro. Algunas incluso daban por fundador de la ciudad al famoso héroe griego Odiseo –Ulises como le llamaban los romanos–. Por supuesto, aunque la bruma del tiempo distorsiona siempre los orígenes reales que suelen tener los mitos, entraremos a debatir si realmente existió un rey llamado Rómulo y si fundó la ciudad de Roma. Tal vez no lleguemos a una conclusión rotunda, pero lo cierto es que la arqueología nos relata que la población que habitaba las colinas que un día albergarían los monumentos más famosos del mundo, comenzó un proceso de importante desarrollo en el siglo VIII a. C., justo el momento en el que la leyenda situaba la fundación.

¿Cómo podemos conocer si existió Troya e, incluso, la forma de la ciudad, si se trata de un relato mítico de Homero?

Pablo: Es cierto que todavía hay quien duda de la existencia de Troya y de la presencia de retazos históricos en las obras de Homero. Sin embargo, décadas de trabajos arqueológicos y filológicos nos han demostrado que Troya existió y que se encuentra en la colina de Hisarlik, cerca de la actual ciudad de Çanakkale, en Turquía. Especialmente interesante es destacar hallazgos como la tablilla que recoge el llamado Tratado de Alaksandu, un acuerdo entre el Imperio Hitita y la ciudad de Wilusa que, tras una cuidada investigación lingüística, se ha identificado como Ilión, otro de los nombres de Troya; o, por ejemplo, la alusión a *Toroja* o Troya en tablillas micénicas. Así mismo, podemos conocer parte del urbanismo de Troya VI –la Troya homérica– gracias a las excavaciones llevadas a cabo por Calvert, Schliemann, Dorpfeld o Korfmann, que nos han aportado luz no solo sobre su ciudad alta o acrópolis sino también sobre la gran ciudad baja que la rodeaba.

Más allá de Eneas y Rómulo, hay dos protagonistas en el libro: el caballo de Troya y la loba Luperca: ¿podemos encontrar algo de realidad tras sus leyendas?

Pablo: Sin duda la imagen clásica de los mitos de Troya y de Roma son el caballo y la loba. En el libro hemos profundizado tanto en su reconstrucción virtual como en la explicación de sus posibles orígenes. En cuanto al caballo de Troya, es muy curioso porque se han hecho distintas propuestas sobre su veracidad: hay quien ha apuntado que, en realidad, pudo ser un caballo de madera rematado en su proa por una cabeza de caballo –o prótomos–; otros piensan que quizás se trató de un arma de asedio, probablemente un ariete, también con forma de cabeza de caballo; pero en la actualidad los estudios más avanzados sugieren que sí pudo existir un caballo de madera aunque quizás se trató solo de una escultura no demasiado grande que distrajo a los troyanos y permitió, a la postre, que un engaño similar al de Odiseo se llevara a cabo –aunque, seguramente, sin ningún griego dentro–.

Néstor: En cuanto a la Loba Capitolina –imagen icónica de la ciudad de Roma, tanto que aparece en su escudo– podemos distinguir entre la escultura que hoy se encuentra en los Museos Capitolinos y el mito de la loba que amamantó a Rómulo y Remo. En cuanto a este último, se

relaciona con la importancia de las historias de pastores que hunden sus orígenes en la cultura del Lacio pero también con la posibilidad de que quien recogiera a los niños abandonados, Rómulo y Remo, fuera no una loba sino una prostituta, ya que en latín *lupa* –lobo– era la forma más común de denominar a las prostitutas. Por otro lado, la estatua de la Loba que ha llegado hasta nosotros también tiene una historia interesante detrás. Aunque siempre se ha pensado que podría tratarse de un original etrusco del siglo V a. C., lo cierto es que los estudios científicos más recientes rompen este mito y nos confirman que lo más probable es que se trate de una obra medieval –de los siglos XII o XIII– con unos niños añadidos hacia finales del siglo XV. No obstante, lo más probable es que el

artesano que la creó se inspirara en una obra romana. Sabemos que en la ciudad de Roma hubo varias representaciones como esta; la más importante, una que se colocó en el Foro romano ya a inicios del s. III a. C. y de la que conservamos una representación iconográfica acuñada sobre algunas de las monedas romanas más antiguas que se conservan.

«Se trata de un trabajo íntegramente artesanal y humano. Creemos, por un lado, que la IA generativa es una tecnología problemática en cuanto a su forma de entrenamiento y al coste energético que lleva asociado y, por otro, que es necesario apoyar, impulsar y destacar el arte real, huyendo de la estética artificial de la IA».

Finalmente, ¿habéis utilizado Inteligencia Artificial en vuestro trabajo de reconstrucción virtual?

Pablo: El término “inteligencia artificial” reúne un conjunto de tecnologías muy amplio que se integra de un modo u otro en la mayoría de los software que utilizamos. Sin embargo, si hablamos de la inteligencia artificial generativa, es decir, aquella que crea imágenes principalmente basándose en *prompts* o indicaciones textuales, podemos asegurar que las ilustraciones que pueden verse en el libro se encuentran libres de ella. Se trata de un trabajo íntegramente artesanal y humano. Creemos, por un lado, que la IA generativa es una tecnología problemática en cuanto a su forma de entrenamiento y al coste energético que lleva asociado y, por otro, que es necesario apoyar, impulsar y destacar el arte real, huyendo de la estética artificial de la IA. Es por eso por lo que, lejos de utilizar IA generativa en nuestras reconstrucciones, hemos intentado potenciar un estilo propio, que ya comenzamos a desarrollar en *La Roma de Constantino*, y dotarlo, todavía, de un carácter más artesanal y humano. Esperamos haberlo conseguido.



Se permite la reproducción total o parcial de esta entrevista sin citar la fuente.

UN VISTAZO AL INTERIOR

ÍNDICE

Introducción: *Un viaje a la España de Roma* 6

CAPÍTULO I

LA HUIDA DE TROYA 8

El origen de la tradición 10

El origen de la versión romana 12

El origen de Eneas 14

La jornada de su huida 15

La caída de Aquiles 17

La sémola maldita 20

La última noche de Troya 21

CAPÍTULO II

LA LEGENDA DE HOMERO 26

Un poeta entre los dioses 28

El aedo ciego 29

Concepciones de la historia 32

La importancia del mito 34

Los mitos como fuentes del mito 36

«¿Hay verdad en el mito?» 37

CAPÍTULO III

TROYA: LA CIUDAD DE LOS CARALLOS 40

El tratado de Alabanda 42

Un caso de postguerra 43

La gran ciudad de los carallos 48

Vistas de un pequeño comercio 54

El Paladio, y los dioses de Troya 58

La Guerra de Troya 61

El caballo de Troya 65

La armadura que llegó desde el norte 68

CAPÍTULO IV

UNA NUEVA ESPERANZA EN EL HORIZONTE 70

Eos torbellinos en el exilio 72

«Bando a la tierra de los antepasados» 73

Los sueños ritos de Dido 79

Una última ofrenda 81

La nave de Eneas 82

El finno en el abismo 84

La tumba generada 86

Una patria de sangre 86

El legado inmortal 90

CAPÍTULO V

LA TIERRA DE LOS LATINOS 92

Un mensaje de alianza y cultura 94

Los muros de Alba 96

El despertar de los latinos 98

Los siglos de Eneas 107

CAPÍTULO VI

LAVINIA: UN ALTAR PARA LOS ANTEPASADOS 108

Desde el mito se hizo piedra 110

El descanso eterno de Eneas 114

CAPÍTULO VII

EL ALBA DE ROMA 120

La salida del rey 122

La llegada de los gemelos 123

La caída del usurpador 129

El origen del Palatino 134

La fundación de Roma 137

El resacardite 142

CAPÍTULO VIII

ENTRE DIOS, PASTORES Y BESTIAS 146

Construir a Rómulo 148

En busca del año de la fundación de Roma 154

La historia tras el mito 159

CAPÍTULO IX

ROMA: EL ORIGEN DE LA ETERNIDAD 166

Roma antes de Roma 168

Una fundación de Eneas 177

La casa de Rómulo 179

El primer Foro de los romanos 187

La cumbre de Jugurta 187

El nacimiento del fuego eterno 188

EPILOGO

LA SEMILLA DEL PODER 202

TECNOLOGÍA Y PATRIMONIO

RECONSTRUIR LO INVISIBLE 206

Agradecimientos 208

Creditos de las ilustraciones 210

Bibliografía 212

Índice onomástico 217

CAPÍTULO I LA HUIDA DE TROYA



cha la fundación al argumentar que muchos de sus elementos tendrían un referente en la realidad. Otros, por el contrario, preferían llevar el origen de la memoria oral sobre la fundación de Roma al siglo III a. C. o, como mucho, al IV a. C., cuando hallamos las primeras evidencias de los diversos elementos caóticos del mito. Si bien es cierto que ambos planteamientos tienen argumentos a favor y en contra, partidarios y detractores, sería posible pensar en un punto medio. Acaso la leyenda se fue gestando a lo largo de los siglos y se fueron añadiendo a ella mediante la transmisión oral los elementos que terminaron por conformarla.

Lo cierto es que todas las evidencias parecen dirigirse hacia ese momento entre los siglos IV y III a. C. como el punto de inflexión en el que podemos asegurar que los romanos decían conocer sus orígenes. Así, tenemos noticia por medio de Tito Livio de que, en el año 296 a. C., el edil curul Cneo Ogulnio dedicó, junto con su hermano Quinto, una estatua de bronce dorado de Luperca dando de mamar a Rómulo y Remo. El grupo escultórico, de tamaño natural, se colocó junto al Ficus Ruminalis, en la boca de la gruta del

Lupercal o tal vez ya en la zona del Comitium, donde los autores romanos decían que se había trasladado de manera sobrenatural gracias a la réplica del augur Ato Navio durante el reinado de Tarquinio Prisco. Y, por si lo estás pensando, no se trata de la famosa Loba Capitolina que conservamos en la actualidad. En primer lugar, porque sabemos que existió al menos un grupo similar más en el Capitolio, alcanzado y destruido por un rayo en el año 65 a. C.; y, segundo, porque los últimos estudios de radiocarbono realizados a un fragmento de madera incrustado en la fundación del bronce en el interior de la estraza parecen apuntar a los siglos XI-XII como fecha más probable para la creación de la escultura que hoy se encuentra en los Museos Capitolinos.

Aun así, la existencia de la célebre Loba Capitolina nos confirma que el arte romano medieval que posiblemente la creó tuvo noticia de alguna de las piezas originales, tal vez aquella de los hermanos Ogulnia. Que sepamos de la existencia de esta estraza a principios del siglo III a. C. evidencia que la leyenda estaba muy viva en ese momento. No solo por la pieza en sí misma, sino porque por entonces ya se conservaba

En esta recreación podemos observar el monumento de Luperca y los gemelos que los hermanos Ogulnia dispusieron en el foro romano en el año 296 a. C. y que se mantuvo allí durante siglos, junto al Ficus Ruminalis. Sobre la misma, el diadema ca. 259 a. C. que constituye la representación segura más antigua que tenemos de esta iconografía. Luperca aparece mirando a los gemelos sobre la leyenda romana. American Numismatic Society, Nueva York, inv. 1944.100.15.



Tres representaciones seleccionadas, entre las muchas que muestran la escena de Luperca amamantando a Rómulo y Remo. Izquierda: Inscripción funeraria en honor de un esclavo de la gens Voltinia, finales del siglo I y hallada en la Via Apia, donde la familia tenía una gran zona sepulcral. La escena aparece bajo una guirnalda coronada por un águila. CIL VI, 22811. Toledo Museum of Art (Estados Unidos). Inv. 2022.40. Derecha, arriba: Entalle fechado entre los siglos II y III. Metropolitan Museum of Art de Nueva York. Inv. 41.160.093. Derecha, abajo: Figurilla decorativa de bronce fechada entre los siglos II y III. Musée de Louvre de París. Inv. MNF. 35. Br. 4455.

RECORRIDO VISUAL

TROYA

CAPÍTULO III TROYA: LA CIUDAD DE LOS CABALLOS



Empujadas por Bóreas, las naves de comerciantes llegadas de remotas costas al otro lado del mar desembarcan en la bahía. A la sombra de la ciudad de Troya, la de los altos muros, esperan a que amanezca. En viento para cruzar el paso del Heliosponto. Tras las murallas, gentes de todo linaje se entremeten en mercados e intercambian mercancías, sables y costurones. La ciudad de los caballos es el vivo ejemplo de la multiculturalidad y de los contactos comerciales entre diferentes reinos en la Edad del Bronce Medio.

LA SOCIEDAD TROYANA

adobe. El hierro fue, sin lugar a dudas, el material constructivo más innovador y versátil de la Edad del Bronce y la primera muestra en la Antigüedad. El origen de su uso se puede rastrear incluso en ciudades costeras del Creciente Fértil.

Se trata de un sistema de construcción que explica la propia evolución de la ciudad de Troya y la llegada de los ríos de sus muelles que entran en pite y bahía. El hierro es un material nuevo entonces, que la ciudad y, cada cierto tiempo, era necesario reconstruir los edificios. Los antiguos helados, por desgastados y dañados, no podían ser utilizados y, por lo general, los escultores de las estatuas de los dioses anteriores se agitan y apolitan. Los asentamientos costeros a lo largo de la costa se adaptan sobre el anterior. Así es cuando lo que es arqueología comienza como un arte, un momento artístico producido por la acumulación y la creación de monumentos constructivos depositados por la naturaleza humana durante siglos. De ese modo, la propia ciudad de Troya fue construida a lo largo de los siglos de bronce y de hierro de construcción que se han identificado en el momento y que los arqueólogos han agrupado en nueve grandes períodos de la Troya I a la IX. En su conjunto, la ciudad de Hittite creció de forma artificial con el peso de los siglos hasta superar un más de 20 metros su altura original.

LA GRAN CIUDAD DE LOS CABALLOS

Al contrario de lo que pensaba Schliemann, la Troya de finales de la Edad del Bronce que los arqueólogos identificaron con precisión es la que se inclinan a aceptar las fuentes literarias como es el nivel referido como Troya II, es decir, probablemente, la que los arqueólogos denominaron Troya VI y un conjunto de otros momentos de esta fase, es decir, Troya VII, datada entre 1300 y 1180 a. C. Es en su momento, entre el siglo XIII y

principios del XII a. C., cuando, como si de un gran pulso histórico se tratara, todos los elementos de un mundo empezaron a coexistir con lo que ese reino floreció. Las dimensiones y la extensión de la ciudad sobrepasa a las ciudades anteriores y a las de otros ciudades de la Anatolia occidental. Además, existen indicios de un tipo selectivo construido con la cultura egipcia del Egipto y se la documentan la importancia de la vida de la ciudad que crece durante un tiempo precediendo toda la ciudad asociada a la gran ciudad reflejada en la flota.

Cuando un viaje llegaba a Troya podía hacerlo desde las tierras del sur, pero, lo más probable, el viaje por mar, es que lo hicieron desde el oeste, a través de la vía que se construyó que conectaba a la ciudad desde la bahía en la que se bueco había quedado atravesado (ver itinerario de caballos del norte y pág. 307-311). El camino continuó a lo largo de las murallas exteriores que se alzaban de forma sucesiva y, al final, aparecía la rica ciudad en una posición elevada. Era la primera muestra de extensión al exterior urbano y la primera en dar la ciudad y a la derecha se extendía la ciudad baja, el espacio en el que nacía la mayor parte de la población en modestas casas de adobe que, en ocasiones, podían tener varias pisos y en cuyos tejados planos se alojaban las aves, los gatos o, incluso, el ganado. Tal y como descubrió Korfmann, la ciudad de Troya no ocupaba exclusivamente los dos sectores de la ciudad identificada por Schliemann, sino que su zona superior de hasta 27 hectáreas que se extendía hasta el sur y el sudoeste de la acrópolis. Se trataba de una hermosa ciudad baja con zonas residenciales, espacios productivos, planes, mercados y talleres que hacían de Troya una de las ciudades más grandes e importantes de su época.

La ciudad de Hittite podía albergar entre 3000 y 8000 habitantes, algunos de los cuales habrían llegado con el paso de los siglos desde los más remotos lugares del mundo conocido.



Reconstrucción del área de la puerta este de la Troya VI, tal y como podría verse desde el sudoeste en 1180 a. C. Esta fue la puerta principal de la ciudad de Troya, flanqueada por una gran torre. Entre la torre se abrieron tres calles paralelas de calles secundarias, separadas entre ellas por muros de protección. La calle principal, con un ancho de entre 10 y 12 metros, se abría a la plaza de la ciudad alta. Sus muros, arquitectónicos y prácticos, rodeaban la zona geográfica de las páginas 42 y 43.

CAMPESINOS, GANADEROS Y COMERCIANTES

Se estima que, hacia 1180 a. C., la población de Troya rondaba entre los 3000 y los 8000 habitantes. Se trataba de una sociedad primitiva sostenida por una mezcla de ganadería, agricultura y comercio, pero también de una sociedad que se adaptaba a su entorno. Los artesanos de la ciudad trabajaban en la producción de objetos de bronce y hierro, además de otros metales que se usaban en la fabricación de los objetos. La agricultura y el comercio fueron esenciales para la economía y la vida cotidiana de la ciudad. Los campesinos y ganaderos trabajaban en el campo, mientras que los comerciantes se dedicaban al transporte de mercancías. Así, soldados, artesanos y otros tipos de especialistas se agruparon.



Los ciudadanos se agruparon en barrios comerciales con un carácter parecido a los barrios que se encuentran en la ciudad de Troya, correspondiendo por su forma de los edificios. Los edificios de Troya II son probablemente que correspondan a los edificios que se encuentran en el nivel más alto de la ciudad. Los edificios de Troya II son probablemente que correspondan a los edificios que se encuentran en el nivel más alto de la ciudad.



RECORRIDO VISUAL

CABALLOS, ARIETES Y BARCOS

Si queremos elegir el mito que ha perdurado hasta nuestros días con más fuerza en relación con la Guerra de Troya, ese es, sin duda, el del famoso caballo de madera que llevó a la destrucción de la ciudad. En el siguiente momento, una vez caída por Diomedes para conseguir información en la batalla que rodea a los griegos y a los troyanos, queda una gran brecha de guerra para el contrabando: tener raras piezas.



1 Según las descripciones de este monumental monumento que simboliza que los griegos se encamaron en sus pies, enmascarados, personajes históricos y sucesos reales: el caballo de madera en el que se escondieron los griegos para entrar en la ciudad de Troya. Una nave especial con proa de caballo en la proa, enviada a la vez por los griegos tras haberse disfrazado como ofrenda a los dioses. Esta hipótesis parte de una versión de la guerra que los griegos se negaban a aceptar. Sin embargo, resulta curioso que un caballo de madera, con adorno y a modo de puente, por el que se pasó hasta la ciudad, se realizó dentro de la misma con los griegos escondidos en su interior.

2 Desde la versión que nos cuenta el mito, no se sabe tanto de la realidad y si era posible que los griegos utilizaran un caballo, en un sentido que contrasta con modelos de las ruinas actuales, como se ve en los troyanos. Al fin y al cabo, luego se la ciudad de los caballos y Ptolemaios «Almázar» del mar y barcos, de los que se usó un día al que se usó para garantizar un buen regreso a Grecia. Una escultura de madera con forma de caballo pudo ser una ofrenda que los troyanos aceptaron de buena gana al pensar que se trataba, por su parte, a los dioses. Ahora bien, tal vez el caballo de madera fue realmente un puente de madera oculto en el que se escondieron los griegos. Qué duda cabe que una idea tan original para un momento de guerra haya podido pasar por más de una cabeza.



3 Para avanzar, ya desde antiguo, aumentamos la posibilidad de que el caballo de Troya fuera en realidad un carro de guerra, un ariete (cabeza de caballo) con la escultura de un caballo en la proa para que se acercara a las puertas de la ciudad. Sin embargo, se puede pensar que cuando la idea del caballo se utilizó como un puente que los griegos abandonaron una vez que ya se habían adueñado de la ciudad.



UN VIAJE MÍTICO

EL VIAJE DE ENEAS

Eneas no es un héroe que abraza su destino con entusiasmo, como uno que se sume con entusiasmo a su destino, sino que lo busca perdido. Huyendo de Troya en barco, asustado por tempestades y errante por el Mediterráneo, busca la soberanía en su propio destino: sobrevivir a los dioses, preservar a su pueblo y asegurar el futuro de su hijo Ascanio. Pero tras eso debe luchar una batalla dura por todo lo perdido. En Cartago elige el deber sobre el amor de Dido, que deja tras de sí la destrucción y el dolor, y en el infamando no quiere irse al extranjero, al extranjero dentro que su padre le rechaza, sino el peso de cumplir con que su vida entera es un sacrificio. Sin embargo el amor por la patria fuerza y el cumplimiento de las profecías de su cuerpo le permiten continuar hasta las últimas consecuencias.

EL ESCUDO DE ENEAS

Al descubrir en el campo Eneas su escudo con Larina, hijo del rey Latino, pero Juno traza a la fuerza. Después de la guerra al ir a Troia y los latinos con Eneas. En el momento, en el momento de la guerra, el escudo del héroe fue diseñado por Vulcano.

CASTRUM MINERVAE

En el primer lugar donde los troyanos tocan tierra italiana. Deciden hacer de inmediato porque el sur de Italia está plagado de ciudades fundadas por sus enemigos, los griegos, que habían participado en la destrucción de Troya.

CAJETA

En un momento de la hazaña de Eneas.

MUERTE DE PALINURO

Nepertuno elige una víctima a cambio de un viaje seguro, el piloto Palinuro es asesinado por el dios. Su cuerpo cae al mar, que da nombre a la isla donde se encuentra su cuerpo. Llegó a la orilla.

EN ENEAS EN EL INFRAMUNDO

En Cumas, Eneas consulta a la sibila y descubre el infamando, desde el momento de su padre. Aunque le revela la futura grandeza de Roma y sus descendientes.

LATORMENTA

Eneas zarpa hacia Italia, pero la diosa Juno declara sus sentimientos que desde su hijo hacia el que. El dios Neptuno interviene permitiendo que el superviviente llegue refugiado en las costas de Liria. Desde allí, Eneas se adentra en Cartago.

CARTAGO

En Cartago, Eneas vive un intenso romance con la reina Dido, hasta llegar a establecerse y colaborar en la construcción de la ciudad. Sin embargo, al día siguiente se oírse rezar su misión divina en Italia, ante la partida de Dido, una Dido desolada se suicida, multiplicando a su cuerpo y sembrando la futura enemistad entre Cartago y Roma.

DREPANO

En Drepano, Eneas sufre su primera mala experiencia con la muerte y el dolor de su padre. Aunque, su guía y último vínculo con la antigua Troya.

EN EL ETNA

Eneas llega a las faldas del volcán Etna, donde rescata a Ascanio, un griego abandonado por Ulises, y huye del colapso Polifemo.

ISLAS ESTROFADES

Son atraídos por un apuro, mientras con el resto de su cuerpo de ese que comen hasta su comida.

PERCAMEO

Al creer que Creta es su destino, Eneas funda la ciudad de Percameo, pero una peste devastadora y la salida de la tierra lo revelan el rechazo divino. Una noche, los «Perceps» se le aparecen en sueños para corregir el error: una verdadera guerra no está en Creta, sino en Hesperia, es decir, Italia.

CELNO

La arpía Celno les lanza una maldición y les asegura que, aunque lleguen a Italia, no podrán levantar las murallas de su ciudad hasta que pasen tanta hambre que la desocupación los obligue a devorar hasta sus propios miembros.

LIBIA

Las ilustraciones originales de esta página fueron realizadas por Bernardino Poccia (1781-1833) dentro de su obra sobre la Eneida de Virgilio y publicada en su edición, editada y con el libro sobre su tema. Fuente: (1878-1879) de Alfred John Church (1829-1912).



RECORRIDO VISUAL

EL ORIGEN DE UN IMPERIO



LA PRIMERA ROMA





Contacto y entrevistas:

Javier Gómez Valero - Comunicación

Tel. 658 160 824 - comunicacion@despertaferro-ediciones.com

www.despertaferro-ediciones.com



DOSIER DE PRENSA

