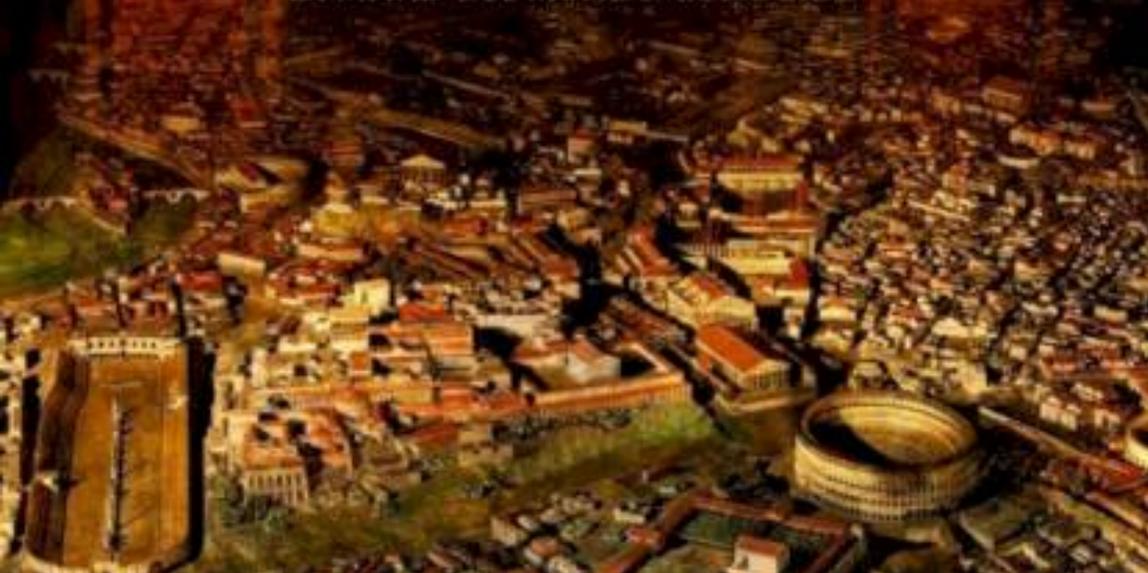


JAVIER NEGRETE



SPQR
ROMA
VICTORIOSA

COMO UNA ALDEA ITALIANA LLEGÓ A CONQUISTAR
LA MITAD DEL MUNDO CONOCIDO



En *Roma victoriosa* nos dará a conocer el origen de la ciudad, de los siete reyes, de la caída de la monarquía y de los primeros siglos de la República. Asistiremos a las vicisitudes de los primeros tiempos, cuando no sólo no estaba claro si Roma llegaría a ser grande, sino incluso si sobreviviría como ciudad. Después veremos a los romanos enfrentarse con el gran general Pirro, empezar su larga historia de conflictos con los galos y mantener dos guerras largas y terriblemente cruentas con Cartago. En el ínterin, comprobaremos cómo las legiones se fueron convirtiendo en la máquina militar que admiró y aterrorizó al mundo, apoyadas por los ingenieros que construían calzadas, túneles, acueductos y máquinas de guerra.

*A mi abuelo Melchor Valbuena,
que tanto disfrutaba enseñando latín a sus nietos.
Cada vez que leo las palabras de César,
Gallia est omnis divisa in partes tres,
no puedo evitar acordarme de él
y de cuando nos llevaba a Jorge, a José y a mí
a hacer ranas en el Manzanares bajo la vía del tren.*

INTRODUCCIÓN

Mi intención es ofrecer a los lectores un relato. En él narraré cómo Roma pasó de ser una más entre las pequeñas ciudades de una comarca del centro de Italia a dominar todo el Mediterráneo y convertirse en un imperio cuyo recuerdo todavía sigue determinando nuestra cultura, nuestra política y nuestros ideales.

En este primer volumen hablaremos del origen de Roma, de los siete reyes, de la caída de la monarquía y de los primeros siglos de la República. Asistiremos a las vicisitudes de los primeros tiempos, cuando no sólo no estaba claro si Roma llegaría a ser grande, sino incluso si sobreviviría como ciudad. Después veremos a los romanos enfrentarse con el gran general Pirro, empezar su larga historia de conflictos con los galos y mantener dos guerras largas y terriblemente cruentas con Cartago. En el ínterin, comprobaremos cómo las legiones se fueron convirtiendo en la máquina militar que admiró y aterrorizó al mundo, apoyadas por los ingenieros que construían calzadas, túneles, acueductos y máquinas de guerra.

El libro acaba con la conquista de Grecia. Un momento muy importante para Roma, ya que su contacto con la civilización helénica la cambió. No sólo culturalmente: el botín conseguido en esta y otras victorias enriqueció tanto la ciudad que la transformó, y en muchas cosas no para bien. Eso sembró las semillas para las convulsiones que a partir del año 150 sacudieron Roma y que no se calmaron hasta que Octavio Augusto se convirtió en monarca sin el título de rey y, en la práctica, abolió la República. Esas convulsio-

nes y las nuevas conquistas de Roma serán el argumento de un segundo volumen.

Roma victoriosa trata de lo que anticipa su título: un relato centrado en las conquistas de Roma y en aquellos rasgos de la civilización romana que las hicieron posibles. Por eso hago hincapié sobre todo en la organización militar, las instituciones políticas, la ingeniería y la arquitectura, aspectos en los que los romanos destacaron por encima de otros pueblos. No hay demasiado espacio para tratar de otras cuestiones muy interesantes, como las artes plásticas o la brillante literatura latina.

En historia existen pocas certezas, y en la historia antigua todavía menos. Hay periodos de la historia de Roma de los que tenemos bastante información, como por ejemplo la Segunda Guerra Púnica. Sin embargo, esa información no es del todo fiable, porque los autores que nos la han transmitido, como Polibio o Tito Livio, escriben muchos años después de los hechos. Hay otros periodos que directamente se confunden entre las nieblas de la leyenda y el mito: es lo que ocurre con la monarquía y los primeros tiempos de la República.

Pero *Roma victoriosa*, como decía, es una narración. Pido a los lectores que tengan en cuenta que prácticamente todo lo que se cuenta en este libro está sujeto a debate: las fechas —sobre todo hasta la mitad del siglo IV—; las cifras de soldados en los ejércitos y de muertos en las batallas; la composición y el armamento de las tropas; el modo de luchar de las legiones; las razones que impulsaban las conquistas romanas, etcétera.

En esta obra he obviado o reducido al mínimo la mayoría de esos debates. Mi intención es ofrecer un cuadro general, y al mismo tiempo un relato vivo y ameno. Sin sacrificar la verosimilitud, pero sin entrar en disquisiciones más propias de otro tipo de ensayos.

Espero que los lectores más familiarizados con la historia de los romanos encuentren en estas páginas un enfoque

nuevo y fresco, la mezcla de la narración escrita por un novelista y el interés por el mundo antiguo de un filólogo clásico. Y que los lectores no tan versados en Roma, aparte de disfrutar con un relato apasionante —el mérito es de los protagonistas, no mío—, sientan al terminar la curiosidad de profundizar más en el estudio de esta fascinante y compleja civilización a la que le debemos mucho de lo que somos.

No me extiende más. Tenemos que prepararnos ya para el viaje: empezaremos volando al otro extremo del Mediterráneo, en una época lejana en que los hombres todavía forjaban sus armas y sus herramientas con bronce. Era un tiempo en que, debido a la oscilación del eje de la Tierra, las estrellas no se hallaban en el mismo sitio que ahora, y los hombres sentían siempre en la nuca el aliento de los poderosos dioses.

I

EL NACIMIENTO
DE UNA CIUDAD-NACIÓN

El viaje de Eneas

Nuestra historia empieza en el año 1184 a.C., en Troya, cerca de la costa noroeste de la actual Turquía. Después de diez años de asedio, los griegos —conocidos entonces como aqueos— habían decidido rendirse, embarcar en sus naves y regresar a Grecia.

Al menos, eso creyeron los troyanos.

Tras haber sufrido un cerco tan largo, era normal que la ciudad celebrara una gran fiesta. Esa noche, convencidos de que no iban a pasar más hambre, los troyanos sacaron sus reservas de alimento de los almacenes. Ahora que había terminado el sitio, podrían salir de sus murallas cuando les placiera y reabastecer de nuevo los graneros. Sacrificaron terneros, cabritos y corderos a los dioses y se dieron un buen banquete con su carne asada junto a los altares. Sobre todo, el vino corrió más abundante que las aguas del río Escamandro que atravesaba la llanura bajo las murallas de la ciudad.

Por fin, pasada la medianoche y con la luna bien alta en el cielo, los ánimos se calmaron y los troyanos, exhaustos de guerra primero y de fiesta después —enterrados en «sueño y vino» según Virgilio—, se durmieron, y la ciudad quedó en silencio.

En una de las plazas de Troya se alzaba un gran caballo tallado en madera de cornejo. Los aqueos lo habían abandonado en la playa como una ofrenda. Querían congraciarse con Atenea, a la que habían ofendido cuando los guerreros Ulises y Diomedes entraron de forma clandestina en

el templo que la diosa tenía en Troya para robar su imagen sagrada, el Paladión.

Una de esas profecías que los antiguos improvisaban con suma facilidad aseguraba que la ciudad que guardara el caballo dentro de sus murallas sería inexpugnable. Por eso, los griegos lo habían construido tan grande que no pudiera entrar por las puertas de Troya. Al saberlo, los troyanos desmontaron los bloques de piedra que cerraban el dintel y lo metieron en la ciudad. Mientras tanto, la profetisa Casandra avisaba a sus compatriotas de que ese caballo sería su perdición.

Un doble ejemplo de psicología inversa, en un caso bien aplicada y en otro no. El caballo era una artimaña del astuto Ulises, y la profecía una forma de decir «Eh, no metáis el caballo en la ciudad» para conseguir que los troyanos obraran justo lo contrario. En cuanto a las advertencias de Casandra, ésta sufría una maldición por la que nadie creía sus visiones del futuro. Tan sólo tendría que haber aconsejado a los troyanos «Meted el caballo» para evitar que lo hiciesen.

Cuando los ruidos de la fiesta se habían calmado ya, los cincuenta guerreros griegos encerrados en su interior salieron y abrieron las puertas de la ciudad a sus compañeros, que habían regresado al amparo de la oscuridad. Entonces empezó la matanza. Mientras las llamas se extendían por Troya, los griegos masacraron a los varones adultos, violaron a las mujeres y las esclavizaron junto con los niños.

Justo antes de que ocurriera el desastre, el príncipe Eneas, hijo de Anquises y la diosa Venus, recibió un aviso. Su primo Héctor, que no mucho antes había muerto a manos de Aquiles, se le apareció en sueños y le exhortó a que tomara consigo a su familia y huyera de las llamas. Eneas reunió a los suyos, pero en el caos de la lucha perdió a su mujer Creúsa, que fue asesinada por los invasores. El propio espíritu de Creúsa se presentó ante Eneas y le aconsejó

que se olvidara de ella y escapara cuanto antes de la ciudad.

El príncipe troyano, junto con su anciano padre Anquises, su hijo Ascanio —también llamado Julio o Iulo— y un nutrido grupo de seguidores, salió de Troya por las puertas Esceas y embarcó hacia el oeste.

Tras diversas peripecias y paradas en Macedonia, Creta y Sicilia, las naves de Eneas arribaron al norte de África, en la costa del actual Túnez. Allí llegaron a una ciudad recién fundada, cuyo destino estaría unido al de la grandeza de Roma: Cartago.

Cartago, *Qart-Hadašt* o «ciudad nueva» en fenicio, fue fundada por colonos de la ciudad de Tiro, en el actual Líbano.^[1] Dirigidos por Dido, o Elisa, habían pedido a los habitantes de la región de Túnez una parcela de tierra donde instalarse. Dido les dijo que tan sólo necesitaban el terreno que se pudiera cubrir con una piel de vaca, y los nativos accedieron. Pero lo que hizo la astuta fenicia fue cortar esa piel en tiras tan finas que consiguió rodear con ellas una colina entera, donde se fundó la nueva ciudad.

Cartago ya había empezado a prosperar cuando llegaron Eneas y sus compañeros. Dido se enamoró del príncipe troyano y se acostó con él en una cueva tras una tormenta; el escenario no podía ser más romántico. Eneas estaba pensando en quedarse en Cartago con la reina cuando los dioses se le volvieron a aparecer. El mensaje fue terminante: debía ir a Italia y fundar una ciudad que en el futuro gobernaría el mundo.

(Esta parte del relato está extraída de la *Eneida*. Su autor, Virgilio, la escribió durante el reinado de Augusto, cuando Roma se jactaba de que todo el Mediterráneo era *Mare nostrum*, «nuestro mar», así que bien podía hacer esta profecía a toro pasado).

Eneas decidió cumplir con su grandioso destino y abandonó la ciudad para dirigirse al norte, a Italia. Desesperada, Dido se suicidó. Pero antes de morir vaticinó que existiría

una rivalidad eterna entre los descendientes de Eneas y los suyos:

Tirios, perseguid con odio a toda esta estirpe venidera, y ofreced este tributo a mis cenizas. ¡Que no haya amor ni tratado que una a estas naciones! ¡Levántate de mis huesos, vengador desconocido, para acosar a los colonos de Troya con el hierro!

Otra profecía *post eventum*, pero dramáticamente muy eficaz: el vengador que surgiría de las cenizas de Dido sería Aníbal, el hombre que más cerca estuvo de destruir Roma.

Tras aventuras diversas, incluida una visita a la sibila o profetisa de Cumas, los expedicionarios llegaron a la comarca de Italia central conocida como *Latium* o Lacio. Allí, Eneas se casó con Lavinia, hija del rey Latino, aunque para conseguir su mano antes tuvo que matar en combate al temible rey de la tribu de los rútuos.

Eneas había traído de Troya a su hijo Ascanio. Éste, al crecer, decidió fundar una nueva ciudad en las faldas del monte Albano. Se trata de una región volcánica en la que se encuentran dos hermosos lagos sobre los restos de sendas calderas. A orillas de uno de ellos, el Albano, se halla Castelgandolfo, lugar elegido como residencia de verano de los papas por su clima suave y sus paisajes.

El segundo lago es el Nemi. Junto a él había un santuario de Diana Nemorense o «de los bosques», donde se celebraba un extraño ritual. Cuando alguien quería convertirse en sacerdote de la diosa, debía arrancar una rama dorada de un árbol del bosque sagrado y después matar en duelo singular al sacerdote anterior. Este rito llamó la atención del estudioso inglés James G. Frazer, que basándose

en él escribió *La rama dorada*, su monumental estudio sobre magia y religión.

Así pues, fue en aquella región tan misteriosa y evocadora donde Ascanio fundó una ciudad a la que llamó Alba Longa, literalmente «blanca y larga». Mientras en el este los reinos aqueos, culpables de la destrucción de Troya, eran aniquilados por otros invasores y caían en una larga edad oscura, los descendientes de Eneas reinaron durante varios siglos en Alba, que se convirtió en la población más importante del Lacio.

Hagamos una pequeña pausa. ¿Qué hay de cierto o al menos de verosímil en esta historia? Hasta aquí, no demasiado. Como ya señalé en *La gran aventura de los griegos*, es muy probable que en torno al año 1200 a.C. la ciudad de Troya, situada en la colina de Hissarlik, fuera asediada y asaltada por invasores aqueos. Los detalles más novelescos de la historia pueden ser creaciones posteriores, aunque con un núcleo real. Ahora bien, que supervivientes de Troya se establecieran en el Lacio parece más traído por los pelos.

No obstante, la tradición del viaje a Italia de Eneas ya estaba muy extendida en el siglo III a.C., cuando Roma empezaba a convertirse en una gran potencia. A partir de ese momento, autores como Enio, Varrón o Catón se aferraron a ella para ennoblecer los orígenes de Roma. Me refiero a «ennoblecer» sobre todo en el sentido literario, debido al prestigio de la *Ilíada* y otras obras que narraban la Guerra de Troya. Además, relacionar a los romanos con el Mediterráneo oriental legitimaba más sus conquistas en esa región: los romanos fueron siempre unos maestros de la propaganda.

La fundación de Roma

Tras una serie de monarcas, los llamados «reyes latinos», que suena a banda juvenil, en la primera mitad del siglo VIII el soberano legítimo de Alba Longa era Numítor. Pero su hermano pequeño, Amulio, le arrebató el trono y lo expulsó de la ciudad.

En aquella época todavía dominaba el derecho de sangre: cualquier ofensa cometida contra alguien debía ser vengada por sus familiares más cercanos. Para evitar problemas con los hijos varones de Numítor, Amulio los mató. Tan sólo dejó con vida a su hija Rea Silvia, juzgando que era inofensiva.

En los mitos y leyendas, esto siempre supone un error. Por ejemplo, el rey Acrisio de Argos supo por un oráculo que, si su hija Dánae engendraba un vástago varón, éste lo mataría. En lugar de cortar de raíz la amenaza liquidando a Dánae, Acrisio la encerró en una cámara subterránea de bronce y la condenó a virginidad de por vida. Pero Júpiter, encaprichado de ella, se convirtió en una lluvia de oro líquido, entró en la cámara y la dejó embarazada. Años después, el hijo así concebido, Perseo, mató por accidente a Acrisio, cumpliendo de este modo con el oráculo y demostrando que es imposible huir del destino.

Amulio, que no debía de estar versado en mitología griega, intentó con Rea Silvia algo parecido a lo que había hecho Acrisio con Dánae. La diferencia fue que, en lugar de encerrarla, la obligó a convertirse en vestal.

Las vestales eran seis sacerdotisas consagradas a Vesta, patrona del fuego sagrado de la ciudad. Puesto que Vesta

era una diosa virgen —como Minerva y Diana—, sus sacerdotisas debían abstenerse de relaciones sexuales en las tres décadas que duraba su servicio. Pasadas éstas, podían abandonar el sacerdocio y fundar sus propias familias; aunque, con un mínimo de treinta y seis años de edad, eran muy pocas las que se decidían a casarse y tener hijos. Enfrentarse a un parto en la Antigüedad era estadísticamente más peligroso que librar una batalla, máxime a ciertas edades.

El castigo para las vestales que incumplían su voto de castidad era terrible. Al principio consistía en apedrearlas, pero a partir del rey Tarquinio Prisco las enterraban vivas en el Foro, como ocurrió con la vestal Minucia en el siglo IV. No se trataba de pura y simple crueldad, sino de evitar que corriera la sangre dentro del recinto sagrado de la ciudad. Los antiguos eran muy mirados con la sangre derramada. La culpa no era la misma si se asesinaba con herida que si se mataba por inanición o desamparo, lo que explica tantos mitos y leyendas sobre bebés abandonados.

Amulio confiaba en que Rea, ordenada como vestal, no podría tener hijos que amenazaran su futuro. Sin embargo, al igual que Júpiter había frustrado los planes de Acrisio, aquí también intervino un dios. En este caso fue Marte, señor de la guerra, quien sedujo a Rea y la dejó embarazada.

De nuevo, Amulio se buscó complicaciones innecesarias. En lugar de condenar a muerte a Rea, el usurpador esperó a que diera a luz. Después ordenó a un sirviente que se encargara de los gemelos recién nacidos ahogándolos en las aguas del Tíber.

Para ello, el criado tuvo que darse una buena caminata, casi veinte kilómetros. Al llegar al punto elegido, comprobó que la corriente del río bajaba con fuerza: las crecidas del Tíber en invierno y primavera eran un problema habitual en la comarca. Temiendo por su propia vida, el sirviente dejó el canastillo que servía de cuna a los bebés entre unas cañas, en una especie de charca, esperando que las aguas su-

bieran y lo arrastraran hasta el mar. Técnicamente no se trataba de un asesinato, ya que existía la posibilidad de que alguien los rescatara.

Y así ocurrió, aunque de una manera inesperada. No fue ni un dios ni una persona quien encontró a los gemelos, sino una loba atraída por sus llantos. La loba los amamantó, y así les salvó la vida. Desde entonces se convirtió en símbolo de Roma, y como tal fue inmortalizada en una estatua de bronce del siglo VI y en monedas acuñadas a partir del año 269.

Poco después pasó por allí un pastor llamado Fáustulo que recogió a los bebés y se los llevó a su mujer Larentia. Los pequeños se criaron precisamente en el emplazamiento de la futura Roma, en la colina del Palatino. (Según otra versión, esta Larentia era conocida con el nombre de Loba por su lujuria; el equivalente al despectivo «zorra» de nuestros días. Es la típica racionalización posterior de una leyenda que, personalmente, prefiero en su versión original).

Los gemelos recibieron los nombres de Rómulo y Remo. Cuando crecieron y descubrieron quiénes eran, marcharon a Alba Longa al frente de un pequeño ejército de pastores, mataron a Amulio y reinstauraron en el trono a su abuelo Numítor.

Con el tiempo, los dos gemelos, o al menos uno de ellos, deberían haberse convertido en reyes de Alba. Pero al percatarse de que su abuelo gozaba de buena salud y ese momento iba a tardar, decidieron fundar su propia ciudad. Los acompañaron los pastores que les habían ayudado a derrotar a Amulio, y también jóvenes de Alba Longa deseosos de aventuras o que, simplemente, no veían un futuro muy claro allí. Fundar otras ciudades con los excedentes de población era una práctica muy común por aquella época: al mismo tiempo que Rómulo y Remo partían de Alba, los griegos estaban instaurando sus primeras colonias italianas más al sur, en la región de Campania.