

## LOS MOSAICOS COMO FUENTE DOCUMENTAL

**Beatriz Fernández Bonet**

Universidad Carlos III de Madrid  
Instituto de Cultura y Tecnología  
*befernan@pa.uc3m.es*

### RESUMEN

El objetivo, es dar a conocer las teorías de investigaciones que se han llevado a cabo por diferentes especialistas en la materia sobre la información que los mosaicos romanos ofrecen a los visitantes. El estudio de las fuentes mitológicas favorece el conocimiento que tenemos de los pavimentos romanos, así como ayuda a conocer más sobre las élites romanas en Hispania. Además, es un ejemplo de cómo la romanización en la Península Ibérica favoreció el contacto cultural con los pueblos que habitaban el territorio, mostrado como el sincretismo religioso fue una de las partes fundamentales para la aceptación de nuevas formas de interacción social.

El registro arqueológico ofrece mucha información sobre la sociedad romana, pero el estudio a través de sus pavimentos complementa los datos que tenemos del Mundo Romano a partir de los estudios cerámicos o escultóricos, así como los pocos casos que conservamos de pintura como es el caso de los Frescos Pompeyanos. Todo ello, proporciona una ampliación en el marco de estudio de la Antigüedad, elevando en la actualidad al mosaico a categoría de arte.

Este objetivo se desarrolla a partir de los avances que estoy comenzando a dar en mi tesis doctoral, cuyo objetivo principal es acercar a los visitantes de los yacimientos arqueológicos a las historias que los mosaicos esconden mediante una visita interactiva, fomentando así la participación del visitante en el yacimiento.

**Palabras clave:** Mosaicos, Mundo Romano, Valle del Duero, Mitología, análisis.

**ABSTRACT**

The principal goal, is put on the table all theories that some academics make about the information that we can know in mosaics. The literature that we have about mythology, look good the knowledge that we have on roman pavements, also we can know more about elite groups in Hispania. In addition, that is an example how romanization in Iberian Peninsula boosted the cultural contact between iberian natives and romans, that we can see on religious syncretism, this was an important way to introduce natives on a roman style of life.

Archaeological search reveals lots of information about roman society, but pavements study provides more information of Roman World from the study of ceramics and sculptures, and the few cases of paintings that are preserved nowadays as Pompeian Paints. All of them provide an extension on antiquity study, raising mosaics to art category.

From advances on my doctoral disertation, I want to approach visitors to archaeological sites on mosaics' stories by an interactive tour, encouranging and implement their experience and knowledge on the site.

**Keywords:** Mosaics, Roman World, Douro Valley, mithology, analysis.

**TIPOLOGÍAS DE REPRESENTACIONES EN LOS MOSAICOS**

Buena parte de las representaciones que encontramos en los mosaicos romanos son de formas geométricas, cuya calidad en cuanto al acabado de la técnica siguen asombrando hoy día. Existen también una gran cantidad de mosaicos fragmentarios, sobre los cuales es complicado para los investigadores conocer en su totalidad. Los mosaicos que aquí se analizan son figurados, y dentro de esta tipología, de temática mitológica.

La localización de estos mosaicos está centrada en el Valle del Duero, aunque se incluyen también otros mosaicos figurados procedentes de otras partes de Hispania y del Imperio. Gracias al análisis de los mismos, podemos saber cuál era el tipo

de vida de los propietarios de las *domus* o *villae* en las que han sido hallados. Buena parte de ellos, se encuentran documentados en las estancias correspondientes a *triclinium* y demás lugares de las viviendas que poseían un carácter de representación del *dominus*.

Los mosaicos son una muestra clara de la vida cotidiana romana (Blázquez Martínez, 1993:247), con representaciones de escenas cinégeticas, marinas o agrarias, todo ello vinculado a las actividades que se desarrollaban en buena parte de los centros productivos de la provincia hispana. Dependiendo del lugar dónde se hayan encontrado los restos musivos, la temática es diferente. De esta forma, en ciudades costeras es normal encontrar representaciones del *thiasos marino*, ya que el mar proporciona buena parte de la riqueza comercial

de dichas ciudades (López Monteagudo, 2002:251-268); en cambio, en el interior de la Península Ibérica se encuentran representaciones mitológicas relacionadas con la caza (mayor o menor según la zona de la Península en la que nos encontremos) o la agricultura, generalmente representando escenas del cultivo de la vid o con alusión indirecta a ella.

La representación musiva de actividades cotidianas reflejan, además, cuáles eran los productos con los que se comerciaba en el resto del Imperio; de esta forma, no es de extrañar que encontremos restos de mosaicos en los que se representan imágenes de labores agrícolas, pues el comercio que Hispania realizaba con el resto de provincias del Imperio era sobre todo de vid y olivo. En cuanto a la ganadería, eran muy valorados en el resto de provincias romanas los caballos y el tipo de caza que se realizaba en Hispania, gracias a la abundancia de bosques que permitían la realización de la misma.

Esta visión que los mosaicos nos ofrecen sobre la vida cotidiana, está muy ligada a la vida social de los *domini*, ya que en ocasiones se hacen representar dentro de las escenas, ya sean éstas mitológicas o cinégeticas. Dónde vemos que esto ocurre con mayor frecuencia es en aquellas representaciones de escenas cinégeticas, en las que existe una pretensión de demostrar la valía que tenían a la hora de realizar dichas actividades (Blázquez Martínez, 1978:52).

Estas tipologías en las representaciones, muestran un amplio abanico de temáticas que van desde las formas geométricas más elementales de los primeros siglos, hasta las representaciones más

elaboradas en cuanto a la figuración y los temas se refieren de los últimos siglos del Imperio. Gracias a esto es posible establecer una línea temática en las representaciones figuradas en cuanto a gustos de las élites hispanas se refiere, iniciándose así el debate entre la posibilidad de crearse mediante cartones procedentes de los distintos talleres o si son fruto del conocimiento de los propios *domini* (Neira Jiménez, 2009:16).

## LA SOCIEDAD ROMANA Y LA REPRESENTACIÓN DE LO COTIDIANO

Los mosaicos romanos son el reflejo del poder económico y social de los *domini*. Encontramos un extenso repertorio de temáticas figuradas en la totalidad del Imperio, hecho que puede hacer suponer a los investigadores que éstos fueron realizados mediante la difusión de cartones o modelos (Neira Jiménez, 2009:13) demostrando la falta de participación y conocimiento de los propietarios a la hora de seleccionar las temáticas.

Desde el comienzo del estudio del mosaico, se ha venido relacionando éste con el interés estilístico que comenzaron a despertar en el siglo XIX, no siendo en dicho momento estudiados por el carácter documental e histórico que los mosaicos tienen (Neira Jiménez, 2009:14). Este hecho se debe a la presuposición de que los modelos eran la fuente de inspiración de las temáticas más repetidas en las *domus* y *villae* del Imperio. La ubicación de los pavimentos en estancias privilegiadas,

y en relación con la vida privada de los *domini*, de lo que se deduce que son el reflejo hecho arte de la imagen que tenían de sí mismos. Esto se debería a que los pavimentos son selecciones temáticas realizadas previamente por el propietario, según los gustos o el conocimiento mitológico, ya que buena parte de los mosaicos figurados tienen relación con las temáticas mitológicas. Esta pretensión del propietario para que el mosaico fuera un reflejo de sí mismo, se puede deber a la idea de transmisión de una determinada imagen no sólo hacia sus esclavos sino también a sus conocidos (Neira Jiménez, 2003-2004:92-99).

Encontramos en el área del Valle del Duero numerosos mosaicos que nos aportan datos sobre los gustos de los propietarios en la Meseta norte, así como la intencionalidad que tenían eligiendo una temática u otra. Buena parte de éstos se relacionan con temas báquicos, como es el caso del mosaico de Baños de Valdearados, Burgos (siglo V d.C.) (Fig. 1) y otros con escenas cinegéticas, tal y como se aprecia en el mosaico de la Villa Romana de La Olmeda, Palencia (ca. Siglos IV-V d.C.) (Fig. 2). En ambos casos, las escenas representadas aluden a las actividades más comunes en la zona, como pueden ser el cultivo de la vid y el olivo, además de la caza como actividad recreativa del *dominus*. En ambos ejemplos el *domino* se establece como representante de “lo civilizado”, en un contexto de la crisis social acaecida durante el Bajo Imperio.

Los encargos se realizaban para responder a las necesidades de una élite, demostrando a sus invitados no sólo

la riqueza que poseían, sino también su posición social (Neira Jiménez, 2009:15). Un ejemplo de ello se aprecia en el mosaico de La Olmeda, en el que el *domino* se hizo representar en la figuración tal y como sucede también en el mosaico de la pequeña caza de Piazza Armerina (siglo V d.C.), Sicilia (Fig. 3). Ello responde a la aparición de actividades de la vida cotidiana, en el caso de las escenas cinegéticas, puede servir de ejemplo para analizar los gustos del *domini*. Este tipo de representaciones tiene un origen helenístico, representando en algunos de ellos escenas mitológicas como en el caso del pavimento del Hinojal (siglo IV d.C.), Mérida (Fig. 4) y en la meseta norte con el mosaico de Meleagro de Cardañajimeno (siglo IV d.C.), Burgos (Fig. 5), en los que la representación se asemeja al mito de Meleagro (López Monteagudo, 1991:498) en el que el cazador le clava una lanza al jabalí. Las temáticas de caza son introducidas en Occidente durante la época de los Severos, finalizando la representación de gusto helenístico que hasta entonces se había venido desarrollando. A partir de este momento se representarán uno o varios episodios lo cual requiere de grandes superficies en las que introducir el teselado, perdiendo de esta forma la heroicidad que existía en aquellos pavimentos de estética helenística (López Monteagudo, 1991:499).

De esta manera, encontramos en el mosaico de Piazza Armerina antes mencionado, diferentes escenas que transcurren unas paralelas a otras. Del mismo

modo en la *villa* romana de La Olmeda, se busca dotar a la escena de un mayor movimiento, en el que nuevamente aparecen representados animales exóticos, intentando quizá el domino acercarse a la estela del emperador haciéndose representar cazando los mismos animales que éste cazaba. La representación de un gran número de animales no autóctonos de la Península Ibérica, hace suponer que existían cartones o modelos que provenían de las provincias más orientales del Imperio (López Monteagudo, 1991:501), y que circulaban por el resto pudiendo así ser empleados por el artesano mosaísta para la representación de estas escenas de caza. La existencia de estos cartones o modelos mostraría la unidad temática en todo el Imperio (López Monteagudo, 1991:501).

El control de las temáticas por parte de los propietarios no se comenzará a dar hasta el siglo III d.C. momento en que éstos comienzan a tener un mayor control sobre los temas elegidos en los pavimentos (López Monteagudo, 1991:502), reflejando no sólo su forma de vida sino también el poder del propietario. Además, añadir que los *domini* buscaban el reconocimiento para sí en las representaciones, haciéndose relacionar en cierto modo con el poder imperial, gracias al desarrollo de las mismas actividades que el emperador.

Además de las escenas de caza, otro de los temas recurrentes en los que se refleja este control de los temas por parte del domino, son las escenas de triunfo asemejándose a los generales victoriosos y a los de Baco. Dichas representaciones han tenido una evolución en cuanto a

las formas y modos de los personajes que aparecen en el conjunto compositivo. De igual forma se observa que en los triunfos báquicos, aún siendo la misma temática, existen diferencias entre ellos. El nexo común en todos los pavimentos de representación dionisiaca se encuentra en que el dios aparece rodeado de su cortejo, además de ser dispuesto con el torso desnudo, siendo ésta una característica común de los mosaicos bajoimperiales (Guardia, 1989: 56). Este tipo de representaciones musivas muestran una clara influencia norte africana.

Estos pavimentos muestran un amplio repertorio de las escenas mitológicas que se relacionan con Baco, así encontramos pavimentos como el de Baco y Ariadna en Córdoba, o escenas de triunfo como el de Baños de Valdearados (Fig.1), mostrando la influencia que el ciclo dionisiaco tiene en los mosaicos hispanos. En todos ellos se representa la lucha de las fuerzas entre la civilización y la barbarie, siendo más claro en los ejemplos referidos que muestran el conflicto armado que se desarrolló entre el dios y los indios. La referencia en algunos, como el mosaico burgalés, al posterior triunfo de Baco esboza el interés de las élites que encargaban la representación iconográfica por la lucha entre los opuestos, así como la exaltación del papel civilizador de la cultura romana.

## CONCLUSIONES

El análisis de los mosaicos ofrece un punto de partida para reflexionar sobre la situación social en Roma, además de

aportar datos para diferentes debates sobre la sociedad en general, y sobre las élites en particular.

El mosaico se presenta como un medio de difusión, ya que es un soporte ideal para la transmisión de ideas concretas. Al encontrarse, en los casos analizados, en las estancias de gran importancia en el conjunto de las *villae*, la difusión de una determinada idea tendría por tanto una mayor difusión, no sólo entre los miembros de otras familias patricias sino entre los trabajadores a cargo del *domino*. La elección de escenas mitológicas, conocidas por buena parte de la población a través de la transmisión oral, son empleadas como justificación del orden social establecido. De esta forma, al tener una carácter divino, dicho orden sería incuestionable.

Por otro lado, la elección de temáticas mitológicas y la representación del *domino* en algunos casos, pretende proponer un acercamiento del propietario al panteón divino. Esta aproximación no sólo se aprecia en la elección de un hecho mitológico concreto, sino también en las escenas cinegéticas. En ellas, el *domino* se asocia mediante la actividad de la caza al propio emperador, desarrollando de cara al resto las mismas acciones que el emperador. De esta manera se presenta un acercamiento al mayor representante de “lo civilizado” dentro del Imperio.

La elección de temáticas báquicas aproxima más al *domino* al componente civilizador que supone el estado romano para el resto de provincias que ha ido conquistando con el paso de los



**Fig. 1.** Mosaico báquico de Baños de Valdearados, Burgos (siglo V d.C). Cortesía de Guadalupe López Monteagudo / Luz Neira Jiménez.



**Fig. 2.** Mosaico de la gran caza de la villa romana de La Olmeda, Palencia (siglo IV-V d.C.).  
Cortesía de Guadalupe López Monteagudo.



**Fig. 4.** Mosaico de Meleagro de la villa romana de El Hinojal, Mérida (siglo IV d.C.). Museo Nacional de Arte Romano. Extraído de CERES.



**Fig. 5.** Mosaico de Meleagro de Cardenajimeno, Burgos (siglo IV d.C.). Museo de Burgos. Extraído de web.



**Fig. 3.** Mosaico de la pequeña caza de Piazza Armerina, Sicilia (siglo V d.C.)  
Cortesía de Luz Neira Jiménez.

siglos. El empleo de estas temáticas en un contexto de crisis coincidente con los últimos siglos del Imperio, supondría una apelación a la vigencia e importancia del orden establecido, siendo algo inmutable. Así, los propietarios de las grandes *villae* son los abanderados de la tradición pagana.

Gracias a los mosaicos también se pueden suponer y entender las modas como herramienta de explicación de la difusión de unas temáticas más que otras. La posible existencia de modelos y cartones puede hacernos ver la importancia que tuvo el comercio como motor económico y social, siendo una de las explicaciones posibles a la abundancia de temáticas como las aquí desarrolladas en todas las provincias del Imperio.

## BIBLIOGRAFÍA

BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, J.M. (1978): *Historia económica de la Hispania romana*, Editorial Cristiandad, Madrid.

BLÁZQUEZ MARTÍNEZ, J.M. (1993): *Mosaicos romanos de España*, Cátedra, Madrid, p. 247.

GUARDIA PONS, M. (1989): “El ciclo dionisiaco en los mosaicos hispano-romanos del Bajo Imperio”, en *Revista D’Art*, nº 15, Barcelona, pp. 53-76.

LÓPEZ MONTEAGUDO, G. (2002): “Mosaicos romanos y élites locales en el Norte de África y en Hispania”, en *Archivo Español de Arqueología*, nº 75, p. 251-268.

NEIRA JIMÉNEZ, L. (2003-2004): “Cultura e Iconografía. Algunas reflexiones en torno a su relación en la musivaria romana”, en *Litterae. Cuadernos sobre Cultura Escrita, España*, vol. 3-4, pp. 85-131.

(2009): “La imagen en los mosaicos romanos como fuente documental acerca de las élites en el Imperio Romano”, en *Estudios de Lingua(gem)*, Brasil, vol. 7, nº 1, pp. 13.

- Portal CERES, para la extracción del Mosaico del Jabalí de la *villa* de El Hinojal [http://ceres.mcu.es/pages/Viewer?accion=41&Museo=&AMuseo=MNAR&Ninv=CE27922&txt\\_id\\_imagen=1&txt\\_rotar=0&txt\\_contraste=0&txt\\_zoom=10&cabecera=N&viewName=visorZoom](http://ceres.mcu.es/pages/Viewer?accion=41&Museo=&AMuseo=MNAR&Ninv=CE27922&txt_id_imagen=1&txt_rotar=0&txt_contraste=0&txt_zoom=10&cabecera=N&viewName=visorZoom) [Consulta: 19/mayo/2016].