

JUGANDO CON LAS IMÁGENES: EL JUEGO DE LA GEOMETRÍA EN LA MUSIVARIA ROMANA

Sebastián Vargas Vázquez*

CCHS-CSIC, Madrid; UPO, Sevilla

Resumen

Con este trabajo pretendemos, a partir de una serie de diseños geométricos compositivos extraídos de los mosaicos de Écija (Sevilla), resaltar la creatividad, intencionalidad y el conocimiento y control de la geometría de las personas que crearon éstos y otros modelos geométricos.

Abstract

With this work we want, from a series of geometric designs compositive extracting the mosaics of Ecija (Sevilla), to make stand out the creativity, intentionality and the knowledge about the geometry of the people who created these and other geometric patterns.

Una de las tareas principales del trabajo de Investigación-Tesina realizado por el autor sobre los mosaicos de la antigua *Colonia Augusta Firma Astigi*, actual Écija (Sevilla)¹, consistía en la descripción y agrupación o clasificación de los diferentes diseños geométricos compositivos presentes en los campos o alfombras de los mosaicos objeto de estudio. Esta labor que en un principio no debería presentar complejidad alguna, nos hizo ver una realidad muy distinta dado que en muchos modelos se produce una cierta ambigüedad a la hora de proceder a su descripción, motivada principalmente por la dificultad de realizar y

* Este trabajo se ha realizado en el marco del Proyecto de Investigación HUM2007-61878.

Agradezco la ayuda prestada a la Dra. López Monteagudo, al Dr. Bermúdez Cano, a la Dra. Mañas Romero, a Jesús Bermejo Tirado, a Marta Tocón García y a Javier León por contrastar algunas de las ideas desde su punto de vista como artista.

1. S. VARGAS VÁZQUEZ, *Diseños geométricos compositivos en los mosaicos de Écija (Sevilla)*, Memoria de Licenciatura realizada bajo la dirección de la Dra. Guadalupe López Monteagudo, leída en la Universidad Complutense de Madrid en 2008, que formará parte del Corpus de Mosaicos Romanos de España.

establecer una sola lectura de los mismos. Algo parecido ocurre en el momento de proceder a la clasificación o agrupación de los modelos, sobre todo si tenemos en cuenta que muchos de ellos podrían entrar a formar parte de varios grupos a la vez, dependiendo de la figura o figuras geométricas que tomemos como principal o dominante.

Estas circunstancias que acabamos de plantear, se producen principalmente por la creación de diseños donde las figuras geométricas se entrelazan y mezclan entre sí, provocando en el mayor de los casos la aparición de otras nuevas, cuando se aplican recursos que intentan provocar un ficticio aspecto tridimensional, etc. Además, la cosa se puede ver favorecida si añadimos el factor cromático, con un claro protagonismo del negro y el blanco, que en ocasiones puede ayudar a que unas figuras puedan adquirir mayor resalte que otras, provocando de este modo un cierto sentido de confusión.

La cuestión es, por tanto, que muchos de estos diseños geométricos presentes en la musivaria romana, pueden mostrar cierta dificultad a la hora de definir cuál o cuáles son sus figuras geométricas dominantes y principales, así como una cierta incertidumbre o ambigüedad a la hora de su descripción provocada, como ya hemos apuntado, por la dificultad de poder articular una única lectura sobre los mismos.

Este último aspecto que acabamos de señalar, la posibilidad de articular más de una lectura, es quizás, como afirma Gisela Salies en su trabajo *Irritations optiques dans l'ornementation pavimentale romaine*, la mayor esencia de estos modelos² o al menos una de sus principales características.

Por otra parte, esta aparente ambigüedad que se genera a la hora de la visualización de estos diseños, nos recuerda y nos lleva irremediamente a establecer cierta similitud entre los mismos y algunas de las obras más características realizadas por los artistas enmarcados dentro de la tendencia artística conocida como Op Art (Optical Art)³, movimiento artístico que alcanza su mayor esplendor en los años 60 del siglo pasado y que contó con reconocidos artistas como Víctor Vasarely y la británica Bridget Riley.

Una de las principales características del Op Art es precisamente la ambigüedad visual, la creación de efectos ópticos muy particulares producidos principalmente

2. SALIES, G. (1994): "Irritations optiques dans l'ornementation pavimentale romaine", VI *Coloquio Internacional sobre mosaico antiguo*, Palencia-Mérida, Octubre, 1990, 423-430.

3. Esta similitud de la que hablamos, ya la marcó Gisela Salies en su trabajo (Irritations optiques dans l'ornementation pavimentale romaine", VI *Coloquio In-*

ternacional sobre mosaico antiguo, Palencia-Mérida, Octubre, 1990, 423-430). Sin duda alguna es una realidad incuestionable, no hace falta más que ver el parecido que tienen algunas de estas creaciones modernas más significativas con algunos de los modelos presentes en la musivaria romana. Véase en este sentido el artículo de Gisela Salies citado anteriormente.

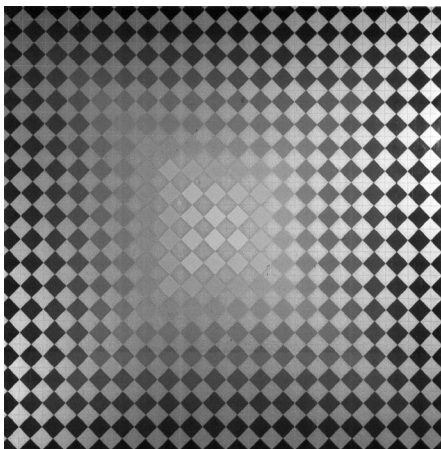


Figura 1: *Yak*, por Vasarely, 1964. Venecia, Colección Peggy Guggenheim.

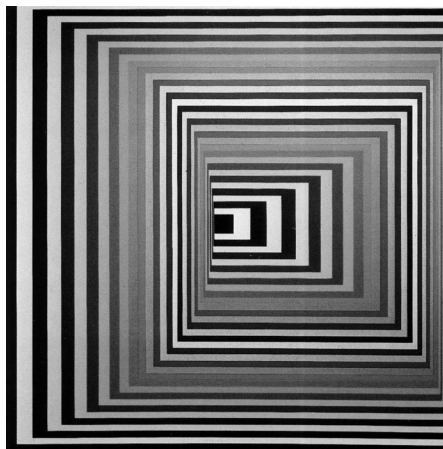


Figura 2: *Vonal SSZ*, por Vasarely, 1968. París, Museo Municipal de Arte Moderno.

por la sensación o ilusión de movimiento que adquieren las imágenes⁴ (*Figuras 1 y 2*)⁵. Característica ésta que podemos trasladar sin reservas a los diseños que hemos elegido para ilustrar nuestro trabajo. Como podrá comprobarse, esa ambigüedad de la que hablábamos al principio, esa sensación de no tener claro cuál o cuáles son las figuras geométricas dominantes en cada modelo, se produce esencialmente por una lucha de contrastes entre éstas, entre los colores y por la incapacidad del ojo humano de acapararlas y abarcarlas a la vez y de centrar su atención en un punto fijo. Incapacidad provocada por la confusión que se genera por esa característica ilusión óptica de movimiento y de tensión entre las figuras, donde éstas parecen querer acaparar toda la atención del ojo, además de crear confusión al fusionarse entre sí.

Pese a las coincidencias o similitudes que acabamos de señalar, no es nuestra intención entrar a comparar ni establecer ningún tipo de conexión entre las creaciones que idearon los artistas del Op Art, y las que puedan estar presentes en la musivaria romana. En cambio, sí creemos sumamente interesante ver si, al menos, existe una intencionalidad semejante detrás de todas estas producciones. Es decir, si las intenciones que en el mundo antiguo les lleva a crear estos modelos son las mismas o parecidas a las pretendidas por los artistas del movimiento

4. LUCIE-SMITH, E. (1995), *Movimientos artísticos desde 1945* (traducción Hugo Mariani), Barcelona. 165-ss.; MOSZYNSKA, A., (1996), *El arte abstracto* (Traducción Hugo Mariani), Barcelona. 178-179.

5. La Figura 1 muestra la obra *Yak*, creada en 1964 por Víctor Vasarely, (SUÁREZ, A. y VIDAL, M., 1994, *El siglo XX*, Volu-

men IX de la colección *Historia universal del Arte*, dirigida por JOSÉ MILICUA, Editorial Planeta, Barcelona. 351-52, lám. 760). Por su parte, la Figura 2 muestra la obra *Vonal SSZ*, del mismo autor, (SUÁREZ, A. y VIDAL, M., 1994, Op. Cit., 351-52, lám. 761).

artístico moderno. Obviamente la cuestión no es nada fácil, sobre todo si nos adentramos en el mundo de la psicología donde nos sumergiríamos en un tema sumamente complejo. Sin embargo y pese a todo, creo que no es una osadía pensar que en ambos casos existe una intención de querer “jugar” con las imágenes. Juego basado en la experimentación, en el ensayo y sobre todo en un profundo control y dominio de las formas, de la geometría, del color y por supuesto de la técnica, un juego que pretende, no obstante, provocar una cierta confusión a primera vista y un estímulo visual determinado que se deriva de esa sensación de movimiento provocada por las ilusiones ópticas.

Dicho lo cual, en este trabajo nos introduciremos con mayor ahínco en el tema del juego con las formas y en consecuencia del juego con las imágenes. Tema que nos traslada irremediabilmente al momento mismo de la creación, donde debemos resaltar, sin duda alguna, la creatividad inherente en las personas que idean y dan forma a estos modelos en el periodo histórico que sea. Obviamente, en nuestro caso centraremos la atención en algunos ejemplos que se encuentran presentes en los pavimentos romanos y en consecuencia sobre las personas que de manera anónima, aunque con un claro y marcado sentido de la creatividad, les dieron forma.

De este modo rescatamos de nuestro trabajo sobre la geometría en los mosaicos astigitanos algunos de los modelos más significativos, donde creemos se reflejan e ilustran fielmente las ideas que acabamos de exponer⁶.

Diseño 7.

La figura 3 hace referencia al diseño número 7 de nuestro catálogo. Se trata de una composición muy característica compuesta por ondas sinusoidales, horizontales y verticales, decoradas con peltas que se alternan en colores negro y ocre. En el caso de la Capital *astigitana* lo encontramos en dos ejemplares, uno de ellos descubierto en un solar ubicado entre las calles Miguel de Cervantes, 33 y la calle Cava⁷, y el otro en uno situado en el número 8 de la calle Del Conde⁸.

6. Todos los diseños geométricos compositivos que se exponen en este trabajo han sido realizados por el autor y forman parte del catálogo elaborado por el mismo para el siguiente trabajo de Investigación-Tesina: **S. VARGAS VÁZQUEZ**, *Diseños geométricos compositivos en los mosaicos de Écija (Sevilla)*, Memoria de Licenciatura realizada bajo la dirección de la Dra. López Monteagudo, leída en la Universidad Complutense de Madrid en 2008. Como se puede comprobar, en los dibujos que presentamos, y en el resto de los que componen el trabajo antes citado, hemos dejado un fragmento del

mismo inacabado para que se aprecie claramente todo el proceso constructivo que hemos seguido a la hora de su elaboración, en el que aplicamos unos criterios más o menos básicos que consideramos nos pueden ayudar a comprender mejor los diferentes diseños.

7. **NÚÑEZ PARIENTE DE LEÓN, E. y HUECAS ATENCIANO, J. M. (1991)**: “Excavaciones en la calle Miguel de Cervantes, 33, c. v. a calle Cava, Écija”, AAA '89. III, 600-606.

8. **CARRASCO, I. y ROMERO, C. (1997)**: “Excavación arqueológica en C/ Del Conde, nº 8. Écija. Sevilla”, AAA '93. III, 732-735.

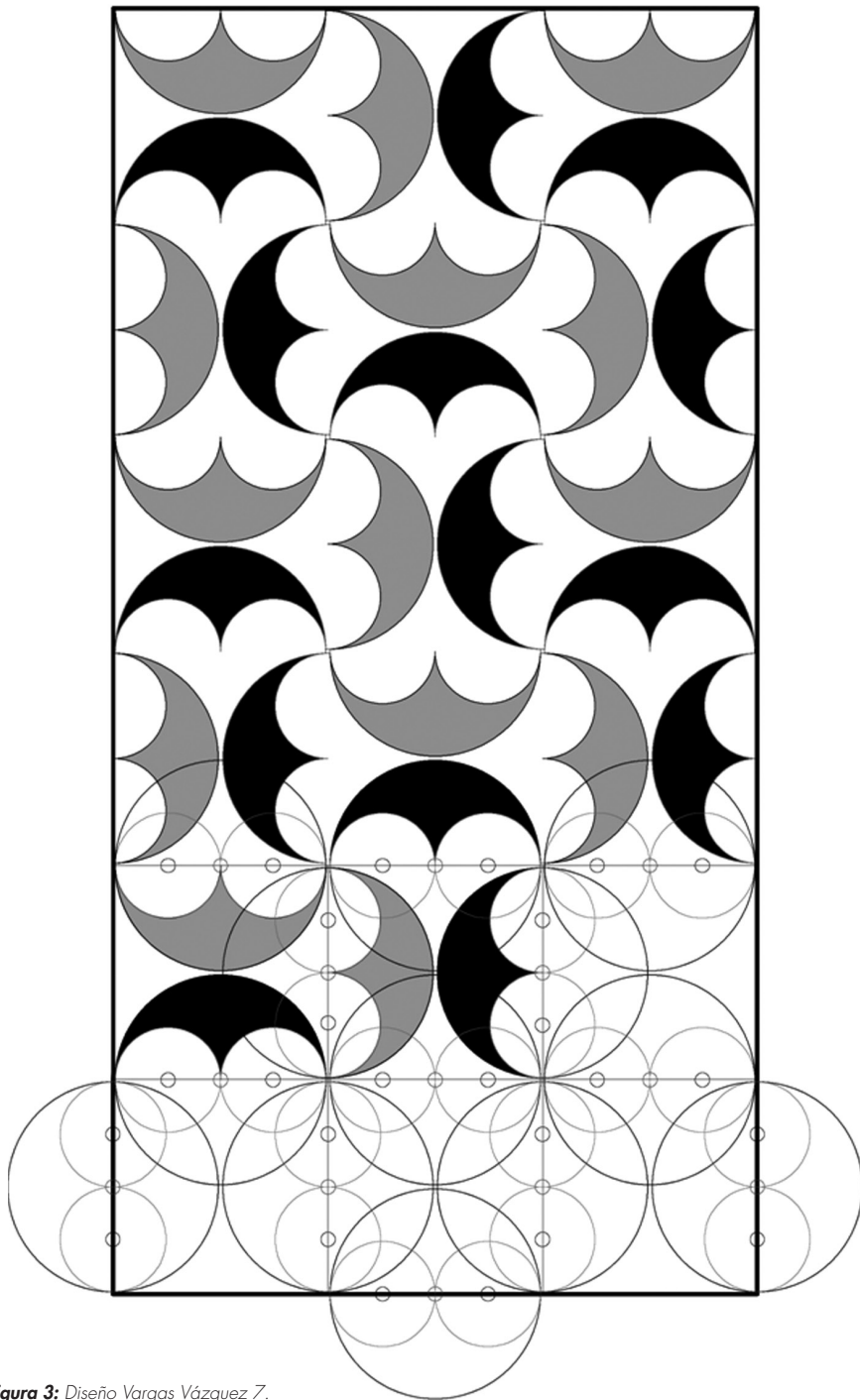


Figura 3: *Diseño Vargas Vázquez 7.*

La realización de este diseño no presenta una elevada dificultad. Para la formación de las ondas, lo único que se necesita es construir una trama de circunferencias contiguas o tangentes entre sí y posteriormente ir formando las ondas o sinusoides a partir de la alternancia de la eliminación, arriba y abajo, de media circunferencia en las circunferencias contiguas (*figura 3A*).

En el caso que nos ocupa, se ha creado una trama de circunferencias no sólo tangentes o contiguas⁹ sino también secantes, debido a que el conjunto se compone de ondas verticales y horizontales. Por otra parte, para el trazado de las peltas, es necesario inscribir en cada una de las circunferencias anteriores, dos nuevas circunferencias de menor tamaño y de diámetro igual al radio de la mayor, debiendo ser ambas tangentes entre sí y produciéndose el punto de tangencia justo en el centro de la circunferencia mayor. De esta forma, se obtienen dos espacios que se generan entre la circunferencia grande y las dos pequeñas y que constituyen dos peltas enfrentadas. Para conseguir el resultado final que muestra nuestro diseño, hemos tenido que ir eliminando una de ellas dependiendo de las exigencias del mismo.

Finalmente, el modelo se completa al añadir el color sobre los pares de peltas contrapuestas, alternando en todo momento, para el caso del mosaico astigitano, el negro y el ocre.

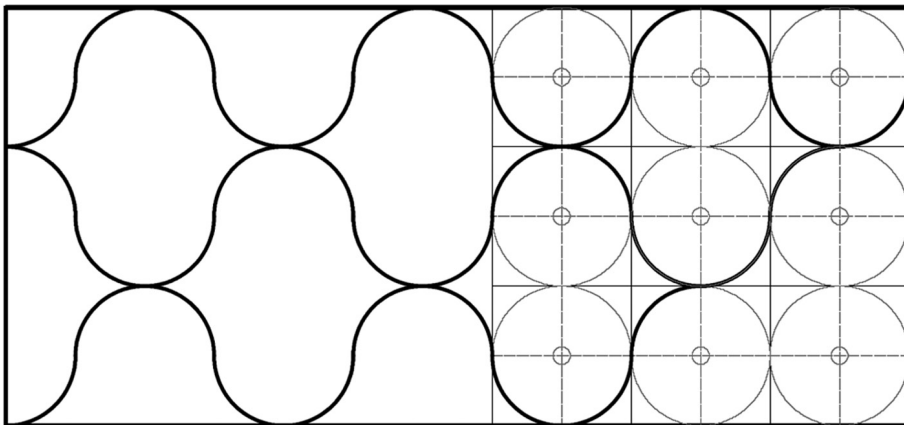


Figura 3A: Dibujo Sebastián Vargas.

9. La razón por la cual decimos circunferencias tangentes o contiguas es porque este mismo diseño, así como el de cuadrifolios o el que presentamos en la Figura 4, entre otros, puede realizarse a partir de ambas formas. Es decir, a partir de circunferencias tangentes, modelos que entendemos originario, o bien, mediante circunferencias contiguas donde la tangencia entre éstas se rompe al reducir levemente el

diámetro de las mismas. Esto que acabamos de describir se hace para conseguir un pequeño espacio libre entre las circunferencias, que en el caso concreto de la composición de cuadrifolios provoca la formación de un pequeño botón justo en el punto de unión de los cuatro pétalos, provocando en último caso una variación mínima que poco afecta a la imagen final de estos diseños.

Diseño 9.

La figura 4 muestra un diseño presente en un mosaico descubierto en un solar ubicado entre las calles Ancha, Arahales y Navajas de Écija¹⁰, correspondiéndose con el Diseño 9 de nuestro catálogo.

Esta composición que aunque a primera vista parece un poco compleja y difícil, en realidad se consigue de una manera muy simple, pudiéndose considerar como una variante directa del diseño compositivo de cuadrifolios, presentando,

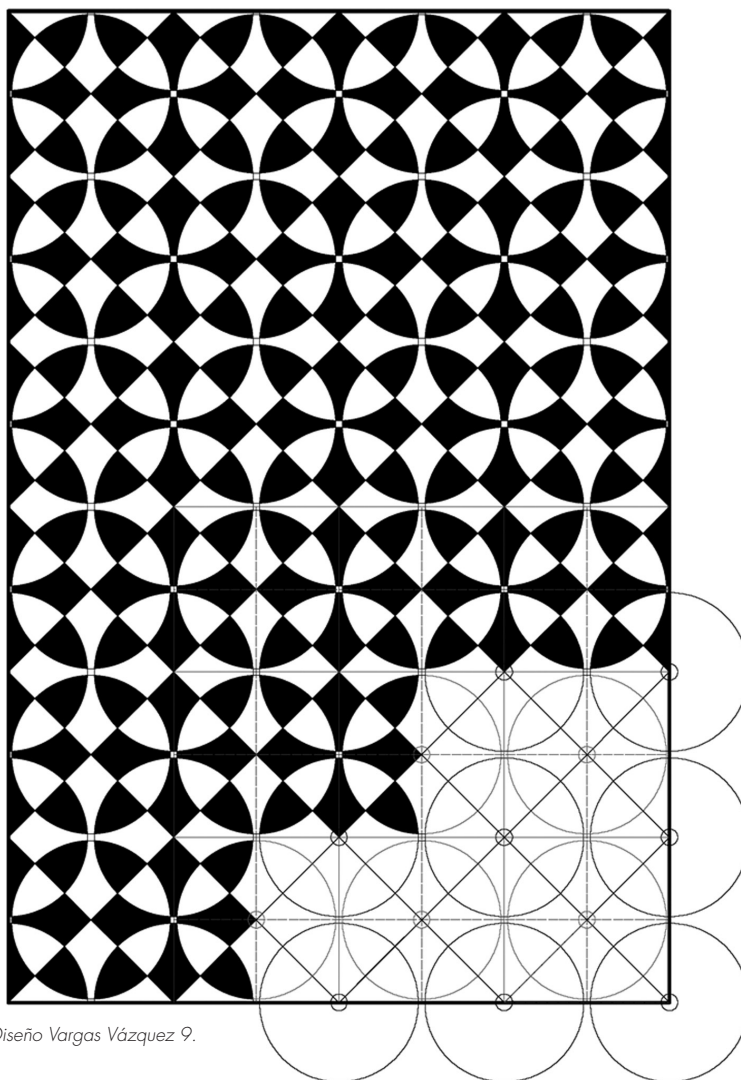


Figura 4: *Diseño Vargas Vázquez 9.*

10. NÚÑEZ PARIENTE DE LEÓN, E. (1993): "Intervenciones arqueológicas en Écija, 1991", *AAA`91*. III, 489.

como se puede comprobar en el desarrollo del dibujo, la misma base constructiva o geométrica¹¹. Se consigue pues de la misma forma, creando un campo de cuadrípétalos a partir de una trama de circunferencias tangentes o contiguas y secantes formada sobre una cuadrícula recta (Figura 4A). La única diferencia se establece al trazar las diagonales de los cuadrados que componen la cuadrícula, lo que va a producir la división de los pétalos por la mitad, ocurriendo lo mismo con los cuadrados de lados cóncavos que se generan entre ellos. Con el trazado de las diagonales se consigue, además, una cuadrícula oblicua, en la que en cada cuadrado que la conforman contiene en su interior un cuadrifolio con los pétalos cortados por la mitad y una cruz lanceolada. Pues bien, una vez construido este sistema, para conseguir el efecto final únicamente deberemos ir aplicando color a las diferentes figuras, alternando el blanco y el negro según lo requiera la composición.

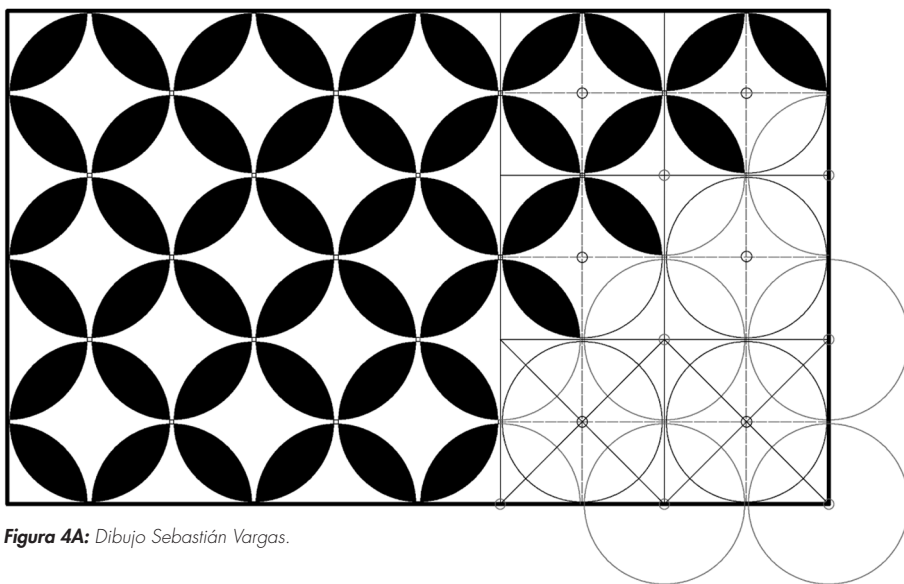


Figura 4A: Dibujo Sebastián Vargas.

11. El tema de lo que nosotros consideramos bases geométricas o bases constructivas es realmente interesante, como se podrá comprobar en un trabajo que me encuentro realizando en estos momentos y que no tardará en ver la luz publicado. Sobre todo porque, como intento demostrar en dicho trabajo, podemos ver que a partir de un diseño básico o elemental se pueden construir otros, a veces muy semejantes, a los que podríamos considerar variantes directas, y otras veces no tanto, consiguiéndose crear en este último caso unos diseños aparentemente distantes y diferentes. Algo similar ocurre en el ejemplo que nos encontramos describiendo (Figura 4), que a primera vista difiere totalmente de la composición de cuadrifolios, a la que podríamos considerar como el modelo básico, pero si lo observamos con detenimiento y analizamos su base,

comprobamos que la diferencia no es tanta. Lo mismo podríamos decir del Diseño 7 (Figura 3) en el que si nos fijamos de nuevo en su base constructiva, vemos que es prácticamente la misma que la del diseño de cuadrifolios y que la del Diseño 9 (Figura 4). La diferencia simplemente se establece, con respecto a la composición de cuadrifolios, al introducir o eliminar las líneas o curvas que van a dar el aspecto final característico a estos modelos; líneas oblicuas en el caso del Diseño 9 para cortar los pétalos, y circunferencias pequeñas inscritas en las mayores para crear las peltas en el caso del Diseño 7.

En definitiva y como podemos comprobar, todas tienen como elemento común e imprescindible en su base de construcción una trama formada por circunferencias tangentes o contiguas, y secantes.

Diseño 10.

En este caso se trata de un nuevo diseño geométrico muy singular y rico en contrastes (*Figura 5*). Lo encontramos en el mosaico descubierto en la Plaza de España

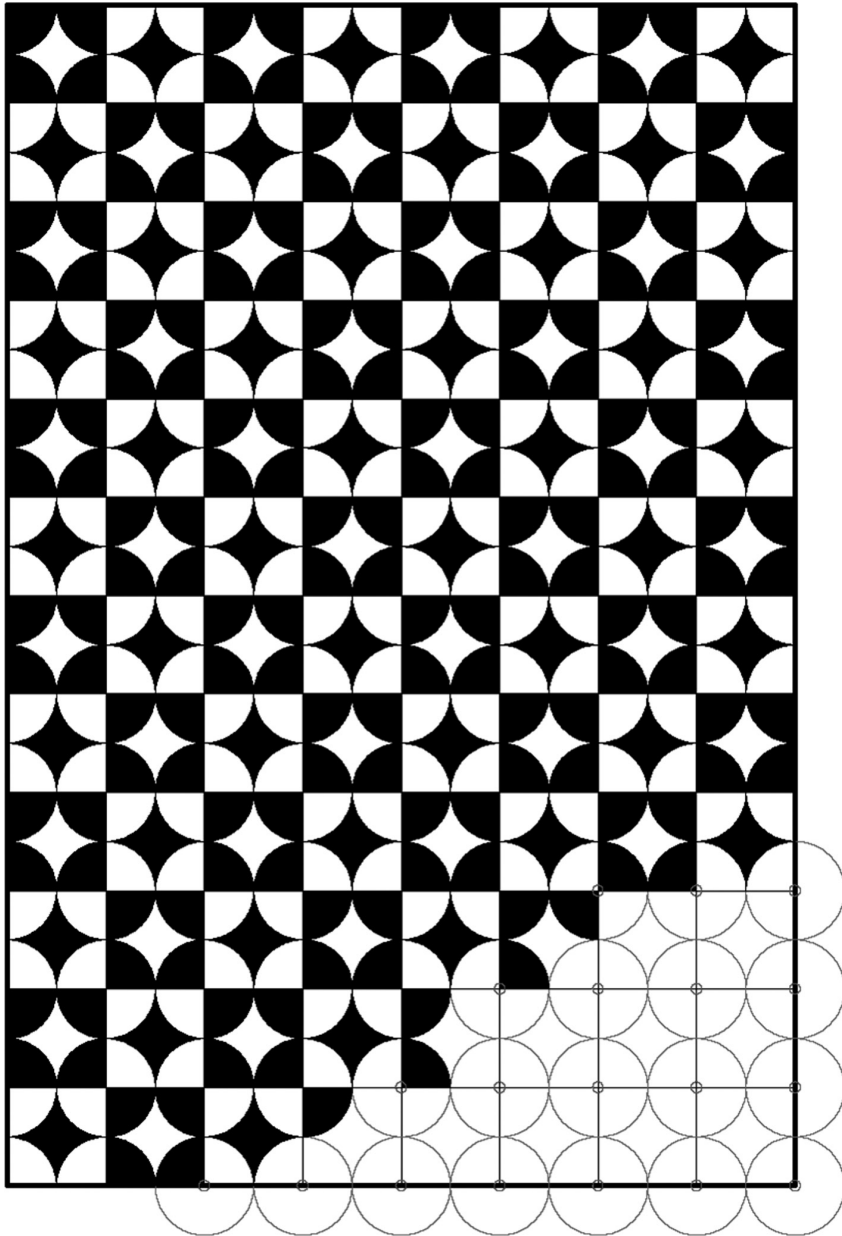


Figura 5: Diseño Vargas Vázquez 10.

de Écija¹², y es el diseño 10 de nuestro catálogo. Como se puede ver, muestra una composición muy simple aunque, como en el caso anterior, con un efecto óptico muy singular. Se genera a partir de una cuadrícula donde en cada vértice de los cuadrados que la componen se trazan circunferencias con diámetro igual al lado del cuadrado. De esta forma se generan líneas paralelas de circunferencias tangentes entre sí, con lo que se consigue que cada cuadrado quede dividido en 5 sectores, cuatro en forma de cuarto de círculo en las esquinas y uno en forma de cuadrado de lados cóncavos en el centro. De nuevo, el blanco y el negro se convierten en los colores protagonistas de este diseño, de tal modo que, para conseguir el efecto que observamos en el dibujo, únicamente debemos reservar el blanco para los cuartos de círculo y el negro para los cuadrados de lados curvos en uno de los recuadros, procediendo de manera inversa en el recuadro contiguo.

Diseño 22.

Con este modelo se inicia un grupo de tres diseños donde el elemento distintivo más significativo es la estrella de cuatro puntas, formada por cuatro triángulos en torno a un cuadrado.

El que ahora nos ocupa conforma el Diseño 22 de nuestro catálogo (*Figura 6*) y lo encontramos presente en un mosaico que se descubrió en el patio del antiguo Garaje Sanjuán, ubicado en la esquina de las calles Cervantes y Maritorija de Écija¹³.

Esta composición se puede construir de varias formas. Para la misma, hemos utilizado un método muy simple que consiste en crear una cuadrícula formada por cuadrados tangentes¹⁴, en la que en cada cuadrado hemos insertado una estrella de cuatro puntas, apoyando los brazos de la misma sobre las diagonales de los cuadrados.

Como en los anteriores, hemos utilizado el negro y el blanco para su restitución, dado que la falta de datos nos impide saber su cromatismo original. En este caso lo único que tenemos que hacer es aplicar el negro en los cuatro triángulos que componen los brazos de la estrella, quedando el blanco destinado al resto de espacios presentes en la composición.

12. ROMO SALAS, A. S. (2003): *Intervención arqueológica en la Plaza de España. Écija. Memoria final. Vol. I. Memoria I.* Informe inédito depositado en la Delegación Provincial de la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía en Sevilla.

13. HERNÁNDEZ, J., SANCHO, A. y COLLANTES, F. (1951): *Catálogo Arqueológico y Artístico de la Provincia de Sevilla*, vol. III. Sevilla. 73-75.

14. Véase cómo la cuadrícula se convierte en un procedimiento imprescindible para la formación de muchos de estos modelos. Procedimiento que al mismo tiempo puede ayudar y facilitar la tarea del traspaso de los diseño sobre el pavimento, sobre todo si se tiene un buen control de la escala. En muchas ocasiones, el buen o mal resultado en el acabado de muchos pavimentos, tiene que ver con las nociones y la pericia que se tenga a la hora de escalar los mismos.

Diseño 23.

Este diseño, 23 de nuestro catálogo (*Figura 7*), lo encontramos presente en el mosaico hallado en el número 22 de la Avenida Miguel de Cervantes de Écija¹⁵.

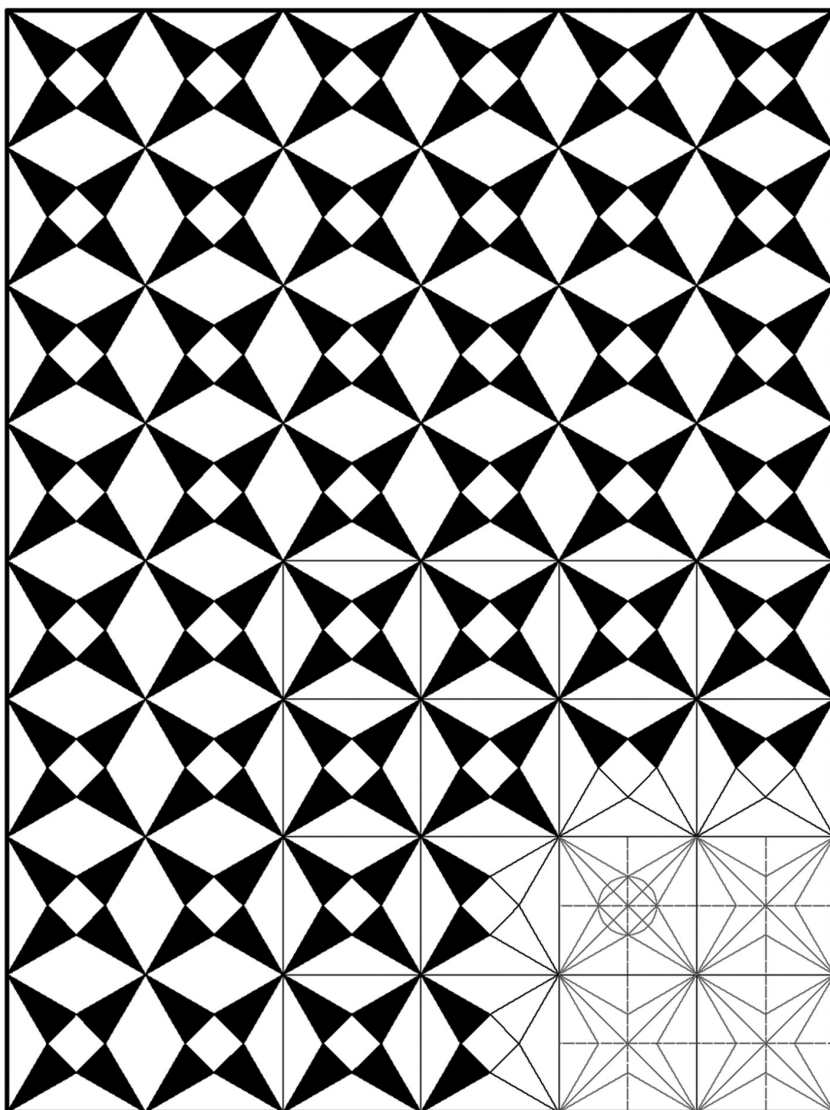


Figura 6: Diseño Vargas Vázquez 22.

15. FERNÁNDEZ GÓMEZ, F. (1998): "Un conjunto musivarío excepcional en Écija (Sevilla)", *Revista de Arqueología* 207, 32-41.

Como podemos observar, es muy semejante al anterior. La diferencia radica en que en este caso las estrellas de cuatro puntas aparecen dispuestas en forma vertical, apoyadas sobre un solo vértice, y que la tangencia que antes se establecía entre estas últimas, ahora se rompe al introducir entre ellas una circunferencia pequeña. Ello permite que entre las estrellas se generen crucetas de *scuta* o de rombos con dos de sus vértices curvos o cóncavos.

Para su formación hemos optado por un método muy simple, consistente en trazar calles rectangulares, horizontales y verticales, que al cruzarse van a generar cuadrados pequeños, formándose al mismo tiempo cuadrados de mayor tamaño en los espacios que se establecen entre ellas. Una vez conformado este entramado, lo único que debemos hacer es inscribir circunferencias en los cuadrados de

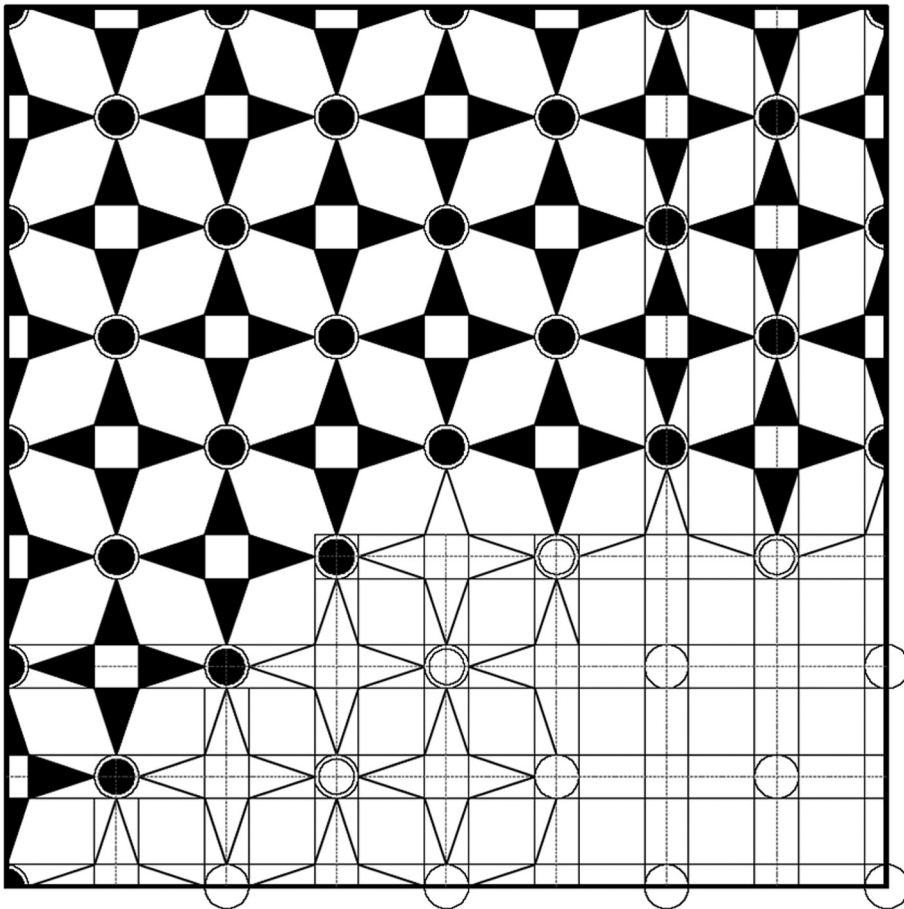


Figura 7: Diseño Vargas Vázquez 23.

menor tamaño y trazar líneas que unan los vértices de los lados de los cuadrados pequeños con los centros de los lados de los cuadrados pequeños más cercanos. Con esto conseguimos la formación de los triángulos que componen las estrellas y obtenemos el resultado final de la composición.

Como en el caso anterior, este mismo diseño se podría haber formado por otras vías, por ejemplo a partir de la formación de un entramado de octógonos tangentes, donde en cada octógono insertaríamos las estrellas de cuatro puntas, además de trazar sobre los vértices situados en los ejes verticales y horizontales de los mismos, las circunferencias pequeñas.

Diseño 24.

Este diseño compositivo (*Figura 8*), el 24 de nuestro catálogo, al igual que el 22 (*Figura 6*), lo encontramos presente en el mosaico que decoraba el atrio de la *domus* descubierta en el patio del antiguo Garaje Sanjuán, ubicado en la esquina de las calles Cervantes y Maritorija de Écija¹⁶.

Como ya hemos señalado, pertenece a la misma familia que los dos anteriores y muestra nuevamente como elemento significativo la estrella de cuatro puntas. La diferencia con el primero (*Figura 6*) se establece al romper la tangencia de las estrellas con un cuadrado, lo que va a posibilitar la formación de figuras hexagonales entre las mismas, en lugar de los rombos que se generaban en el modelo anterior. Se consigue así una característica composición de cruces formadas por cuatro hexágonos en torno a un cuadrado.

Para su construcción podríamos proceder alternando líneas de hexágonos y líneas de hexágonos y cuadrados, debiendo quedar en todo momento los cuadrados rodeados por los hexágonos. Finalmente, las estrellas de cuatro puntas se forman entre éstos, al unir los vértices más cercanos de cuatro hexágonos contiguos. Sin embargo, nosotros hemos aplicado un sistema muy simple que consiste en crear una trama de cuadrados separados por calles rectangulares, creándose en los cruces de éstas los cuadrados pequeños que enmarcan a los hexágonos. El ancho de las calles deberá ser igual a la longitud de los lados de los hexágonos que queremos que se creen, e igual a la longitud de los lados mayores de los triángulos que componen las estrellas; estas últimas se formarán en el interior de cada cuadrado que compone la trama.

Como en el diseño 22 y 23 hemos utilizado nuevamente el color blanco y negro como gama cromática para su representación, dada la falta de datos a este respecto.

16. HERNÁNDEZ, J., SANCHO, A. y COLLANTES, F. (1951), *Op. Cit.*, 73-75.

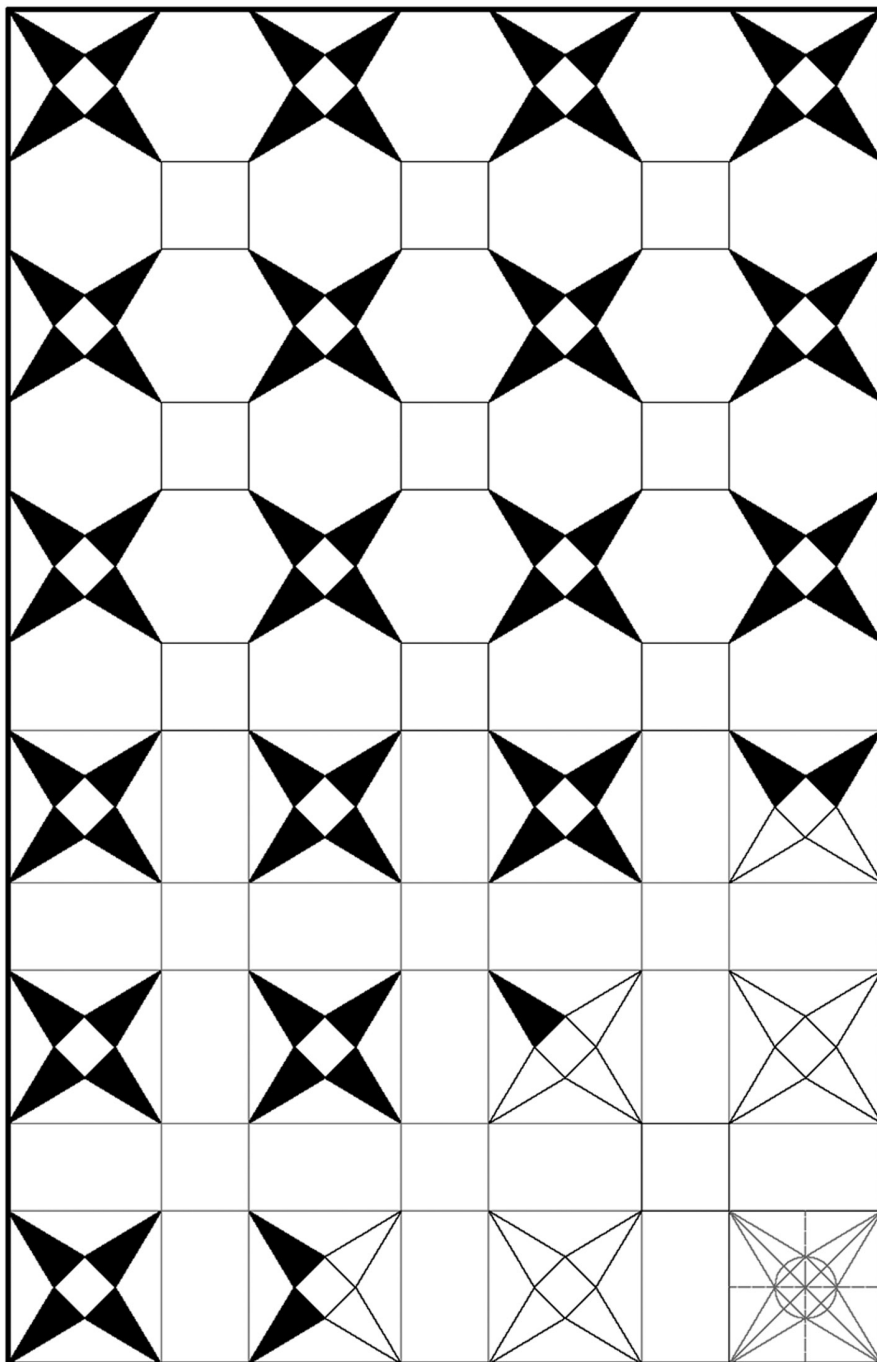


Figura 8: Diseño Vargas Vázquez 24.

Diseño 26.

Este elegante y armónico diseño compositivo, diseño 26 de nuestro catálogo (Figura 9), se encuentra presente en un mosaico aparecido en la Plaza de España de Écija¹⁷.

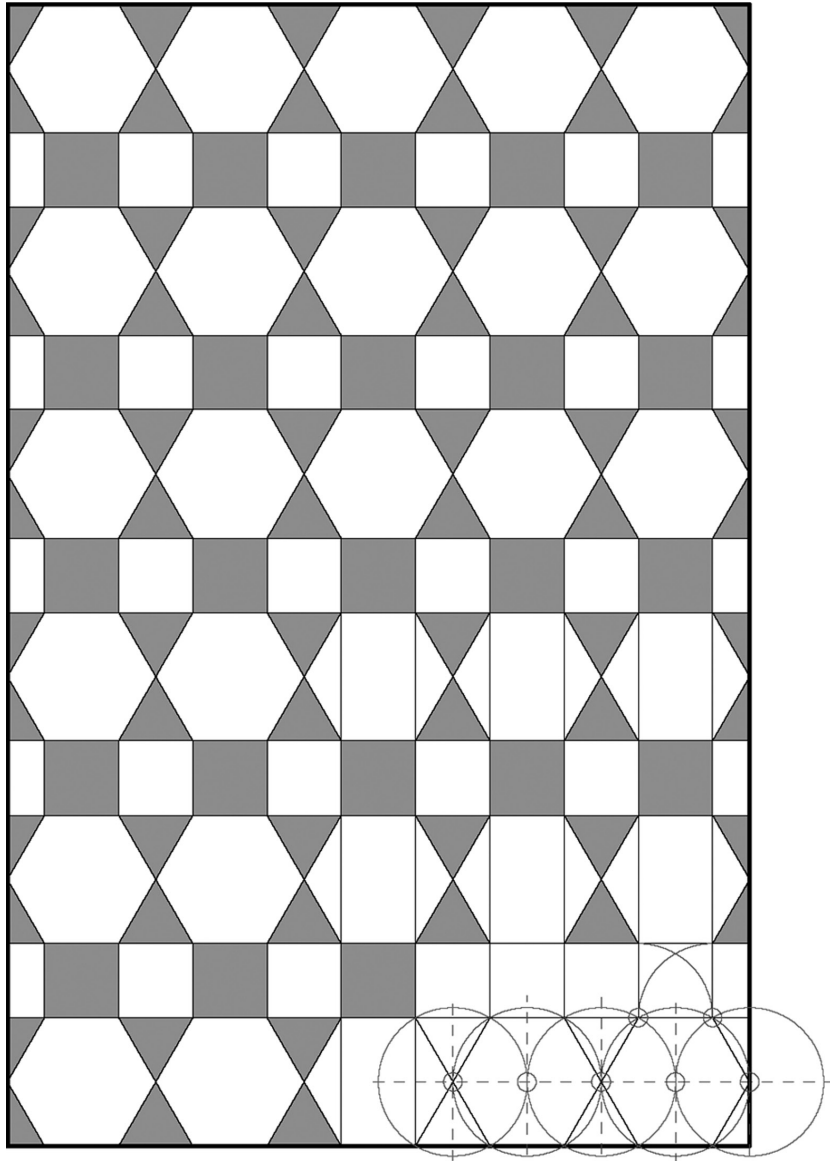


Figura 9: Diseño Vargas Vázquez 26.

17. ROMO SALAS, A. S. (2003), *Op. Cit.*

En esta composición, el hexágono se conforma nuevamente como una figura fundamental, no distando mucho del anterior y por tanto conformándose como una nueva variante del grupo de los tres anteriores. Se consigue al alternar líneas de cuadrados y hexágonos. Entre estos últimos, se generarán triángulos enfrentados que conforman una especie de bobina o diábolo que van a imprimir ritmo a la composición.

En este caso el color, amarillo ocre, se aplica en los triángulos enfrentados o diábolos y en los cuadrados tangentes a los hexágonos, reservando el blanco para estos últimos y para los cuadrados tangentes a los triángulos.

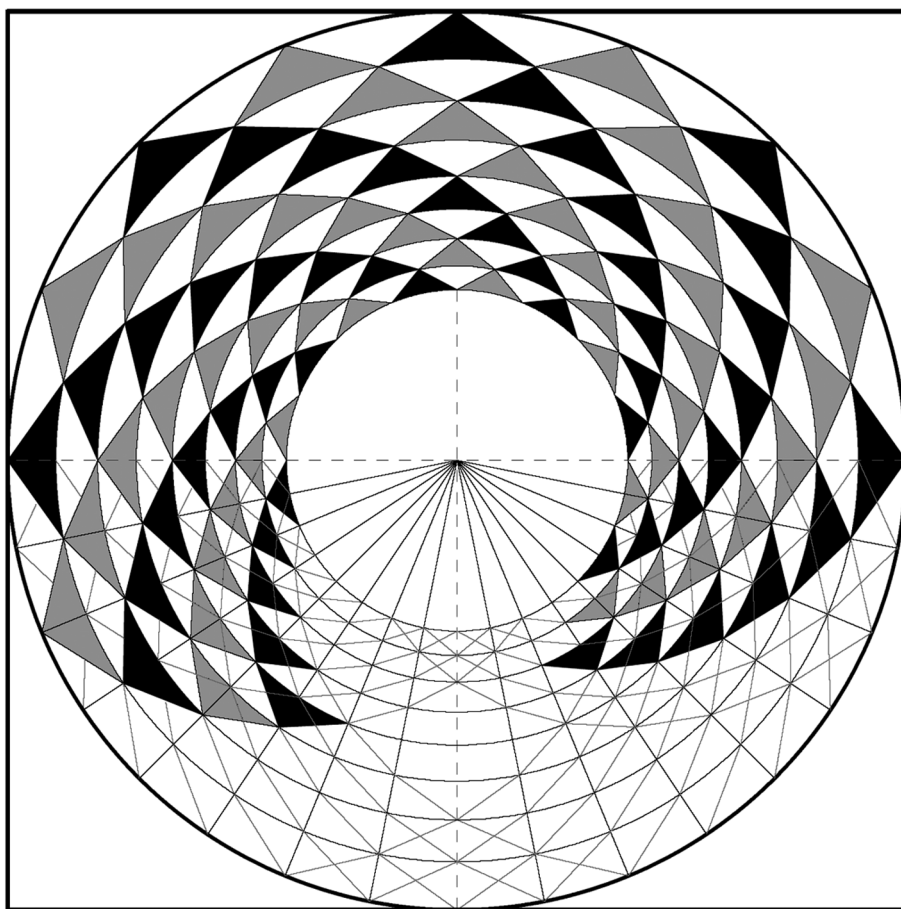


Figura 10: Diseño Vargas Vázquez 32.

Diseño 32.

Este vistoso diseño (*Figura 10*) se encuentra presente en el mosaico aparecido en el solar número 8 de la calle Del Conde de Écija¹⁸.

Como podemos observar nos enfrentamos a un diseño en el que la ilusión de movimiento es indudable. Se trata de una composición formada por líneas, circulares y concéntricas, de triángulos tangentes entre sí por uno de sus vértices, y en la que se ha reservado un espacio circular a modo de emblema central¹⁹.

Para su desarrollo hemos utilizado un sistema simple y eficaz²⁰. El mismo consiste en dividir la circunferencia base en el número de partes que determinemos, con el objeto de trazar los ejes o radios imprescindibles para articular el diseño. Al mismo tiempo, debemos dibujar una serie de circunferencias concéntricas y separadas entre sí de forma creciente conforme vayamos desde el interior hacia el exterior, reservando, como ya hemos señalado, un espacio mayor en el centro para ubicar un posible emblema central. Realizado este sistema, observamos cómo en las intersecciones entre los radios y las circunferencias concéntricas se forman figuras cuadrangulares con dos lados rectos y dos lados curvos, debiéndose trazar sus diagonales para que dichas figuras queden divididas en cuatro triángulos de donde saldrán, como se ve en el propio dibujo (*Figura 10*), los triángulos curvilíneos, cuyos vértices superiores siempre estarán en las intersecciones de los ejes con las circunferencias.

Con respecto al color, en el caso concreto del mosaico astigitano, se ha establecido, la alternancia de negro y ocre para los triángulos que apuntan hacia el exterior, reservándose el blanco para los que se dirigen hacia el interior.

Diseño 33.

Esta bella y laboriosa composición (*Figura 11*) la encontramos presente en el mosaico descubierto en los número 5 y 7 de la Plazuela de Santo Domingo de Écija²¹, apareciendo en nuestro catálogo como Diseño 33, y pudiéndose interpretar como la versión rectilínea del anterior. Se trata de una sucesión de líneas concéntricas de triángulos adyacentes con un espacio en el centro que actúa de emblema central.

18. CARRASCO, I. y ROMERO, C. (1997): *Op. Cit.*, 732-735.

19. Esta composición, así como otros diseños polares, pueden implicar en un principio una importante complejidad matemática a la hora de su construcción. Véase en este sentido el interesante trabajo realizado por BAR-SHAY, A. (2005): "Les modèles polaires (analyse et construction). La géométrie par la corde et les clous", *La mosaïque grecoromaine IX*, Vol. 2, 833-846.

20. Para la construcción de este modelo por el procedimiento que nosotros hemos utilizado véase: LUZÓN, J. M., (1988): "La roseta de triángulos curvilíneos en el mosaico romano", *Anejos de Gerión I. Homenaje a García y Bellido* V, 213-241.

21. ROMERO, C. (2005): Informe de la Intervención Arqueológica Preventiva realizada en un inmueble sito en Plazuela de Santo Domingo 5-7 de Écija (Sevilla). Informe inédito depositado en la Delegación Provincial de la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía en Sevilla. ROMERO, C.; BARRAGÁN, M^a C. y BUZÓN, M. (2006): "Sobre una domus romana en la plaza de Santo Domingo de Écija", *Astigi Vetus*, 2, 55-74. GARCÍA-DILS, S., LÓPEZ MONTEAGUDO, G., ORDÓÑEZ, S., BUZÓN, M. y ROMERO, C. (En prensa): "Mosaicos romanos de Écija (Sevilla). Últimos hallazgos", *X Coloquio Internacional/AIEMA. O mosaico antigo nos centros e nas periferia*, celebrado en 2005 en Conimbriga, Portugal.

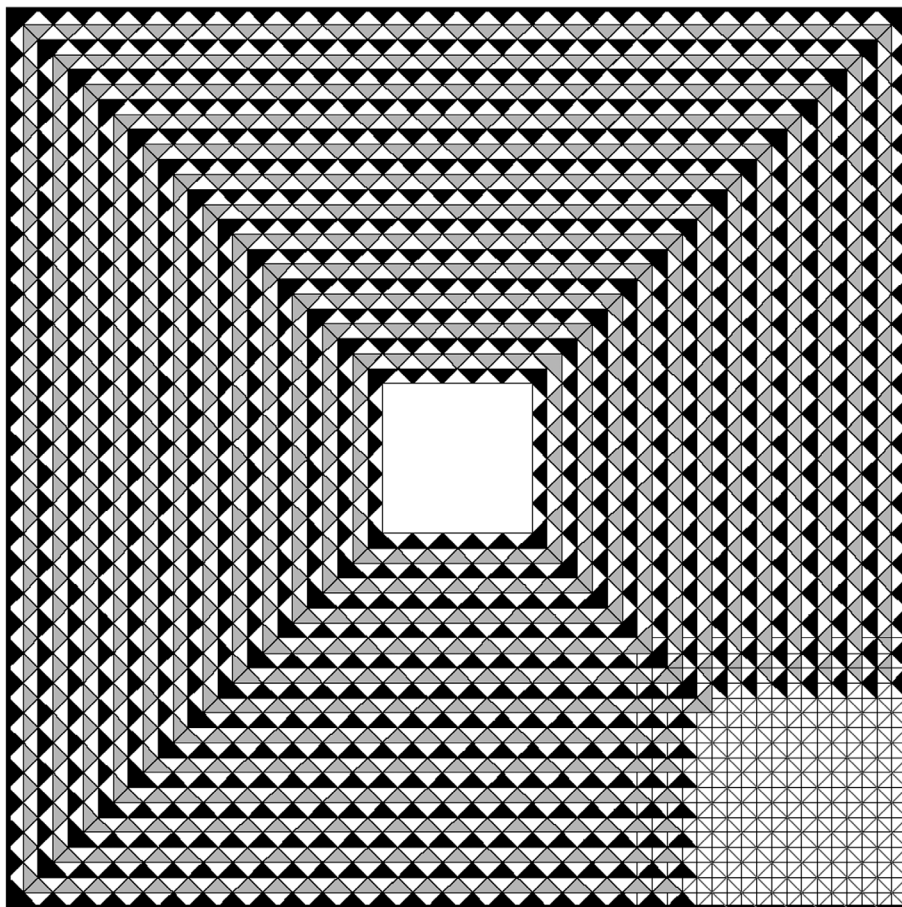


Figura 11: *Diseño Vargas Vázquez 33.*

Su realización no presenta mucha complejidad aunque muestre una gran elaboración. Se consigue al trazar una serie de cuadrados concéntricos, sobre los que marcaremos una trama de líneas horizontales, verticales y oblicuas, que irán generando los propios triángulos. Con respecto al color, en este caso se ha aplicado una alternancia de negro y ocre en las líneas de triángulos que apuntan hacia el interior, y blanco para los triángulos que dirigen sus vértices superiores hacia el exterior, a excepción de los triángulos situados sobre la diagonal que también se alternan en negro y ocre y que siempre apuntan hacia el exterior. Estos últimos provocan además un importante cambio brusco que proporciona a todo el conjunto un marcado carácter tridimensional, mostrando la apariencia de un tronco piramidal.

Diseño 34.

Finalmente, la figura 12 muestra de nuevo un diseño con un importante efecto tridimensional, correspondiéndose con nuestro diseño 34. Presenta una sucesión de líneas de cubos tridimensionales tangentes entre sí y se halla presente en varios mosaicos aparecidos en Écija, siendo este motivo muy común en dicha ciudad y su entorno. Por citar alguno, destacaríamos la alfombra lateral que presenta el majestuoso mosaico del Triunfo de Baco aparecido en la Plaza de Santiago²², donde aparece resuelto de manera magistral.

Para la formación de esta composición hemos utilizado como elemento base el hexágono. Como podemos comprobar en el dibujo de la figura 12 y sobre todo en el detalle (figura 12A), una forma simple de construir estos cubos tridimensionales regulares se consigue con la superposición de dos hexágonos. De esta forma, situamos un hexágono apoyado sobre uno de sus vértices, montando el siguiente sobre él, de tal manera que la intersección entre ambos se producirá haciendo coincidir los vértices superiores de los lados verticales del hexágono inferior con los vértices inferiores de los lados verticales del hexágono superior. Finalmente,

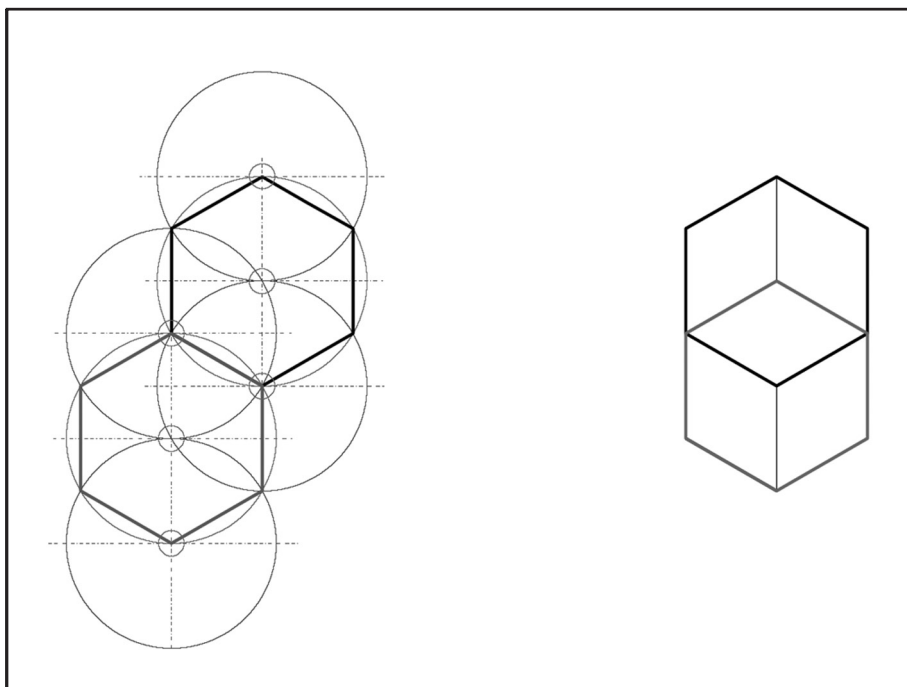


Figura 12A: Dibujo Sebastián Vargas.

22. FERNÁNDEZ GÓMEZ, F. (1998), *Op. Cit.*, 32-41.

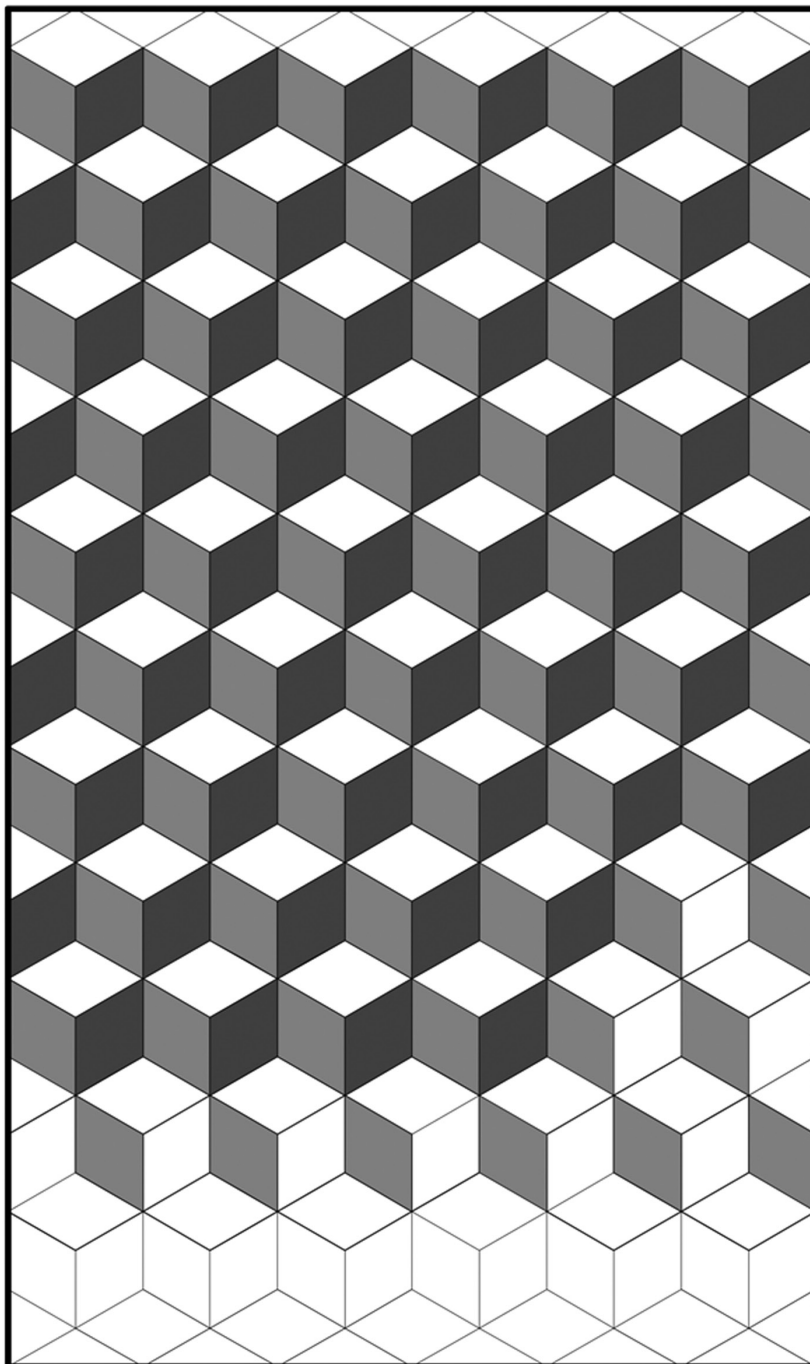


Figura 12: *Diseño Vargas Vázquez 34.*

trazando una línea que una entre sí los vértices inferiores y los superiores de ambos hexágonos, se definen los cubos.

En los diseños que acabamos de exponer se manifiesta por lo general la existencia, detrás de todos ellos, de una más que evidente meditación y, a veces, ardua elaboración. Son, en este sentido, modelos bien pensados, que demandan un claro y elevado conocimiento de las formas, de la geometría y de la técnica y que, en consecuencia, son el resultado de un acto consciente de lo que se pretende y de lo que se quiere conseguir. De tal modo que, aunque parezca una evidencia, todo aparece en su sitio, las figuras casan bien, se enlazan y se integran correctamente entre ellas, de manera armónica, produciendo, en definitiva, un efecto agradable a la mirada, nunca irritante ni molesto. Quizás sí sea cierto que estos modelos puedan provocar cierta tensión, inquietud y dificultad a la hora de ser abarcados al primer golpe de vista, pero éstas no son más que características o cualidades que nos animan a observarlos con detenimiento para poder acaparar toda su esencia, provocando en nosotros una serie de sensaciones que cuanto menos estimulan nuestros ojos, nuestra mirada y por extensión nuestra mente. Por tanto, debemos señalar de nuevo y sin reservas, la idea de que son diseños armónicos y gratos a la vista y que ésta es, entre otras circunstancias, la razón que hace que fueran demandados en su época y que, en algunos casos, hayan pervivido hasta nuestros días.

En casi todos los modelos analizados podemos comprobar, además, esa ambigüedad de la que hablábamos al principio y que nos lleva, entre otras cosas, a percibirlos de diferente modo dependiendo de cómo los miremos, ofreciéndonos en consecuencia la posibilidad de leerlos y de realizar interpretaciones o descripciones diversas de los mismos.

Para ilustrar lo dicho anteriormente, intentaremos resaltar y extraer, a continuación, las formas y figuras más significativas que se utilizan y que se generan en los diferentes modelos que hemos tomado como ejemplos.

Así, en todo el conjunto del Diseño 7 (*Figura 3*) podemos observar claramente líneas onduladas, verticales y horizontales, decoradas con peltas; conjuntos de pares de peltas contrapuestas, dispuestos alternativamente en forma horizontal y vertical; remolinos de peltas entrelazados, escamas verticales y horizontales decoradas con peltas e incluso figuras lobuladas decoradas con una pelta en las zonas curvas y con dos peltas contrapuestas en la zona central. En el siguiente (*Figura 4*), destacan circunferencias contiguas y secantes; cuadrados oblicuos; grupos de cuadrifolios mitad blancos, mitad negros; cuadrados oblicuos con cuadrifolios cortados por la mitad, blancos o negros; cruces lanceoladas negras, inscritas en cuadrados oblicuos blancos o cruces lanceoladas blancas, inscritas en

cuadrados oblicuos negros. Por su parte, la Figura 5 muestra un diseño en el que se alternan líneas de cuadrados de lados cóncavos tangentes entre sí y dispuestos de forma oblicua, negros inscritos en cuadrados de fondo blanco o blancos inscritos en cuadrados de fondo negro; líneas de círculos tangentes divididos en cuatro sectores, dos blancos y dos negros, etc. En el Diseño 22 (Figura 6) las figuras que rivalizan en protagonismo son las cruces de rombos, las estrellas de cuatro puntas e incluso octógonos decorados en su interior con estas últimas. El Diseño 23 (Figura 7) muestra, en cambio, una composición en el que las crucetas de *scuta*, las estrellas de cuatro puntas y las figuras octogonales con circunferencias en cuatro de sus vértices y decoradas con estrellas de cuatro puntas en su interior, entre otras, rivalizan entre sí por acaparar la atención del que las observa. Esto mismo ocurre con el resto de diseños, de tal manera que en el 24 (Figura 8) son los hexágonos, los cuadrados, las estrellas de cuatro puntas, las cruces de hexágonos, etc. En el Diseño 26 (Figura 9), los hexágonos, cuadrados, triángulos, bobinas o diabólos. En el 32 (Figura 10) por su parte, destacan las líneas circulares de triángulos, las líneas curvas de triángulos que se suceden unos tras otros hacia el centro de la composición y unos tras otros hacia el exterior de la misma, formando un claro y llamativo efecto de remolino, y las figuras lobuladas con apariencia de hojas que parecen formarse por todo el diseño. En el caso del Diseño 33 (Figura 11) son las líneas concéntricas de triángulos las que nos animan a introducirnos en el emblema central o las líneas de triángulos de las diagonales que, al cambiar el orden anterior y dirigirse hacia el exterior, nos animan a salir de la composición para que podamos observar el diseño en su totalidad; al mismo tiempo destacan las cuatro figuras trapezoidales que se forman al dividirse toda la composición en cuatro sectores gracias a los triángulos de las diagonales o bien la apariencia de tronco de pirámide que presenta todo el conjunto al ser observado desde arriba, adquiriendo además un marcado carácter tridimensional. Por último, en el Diseño 34 (Figura 12) son los cubos tridimensionales, las líneas oblicuas de rombos que se dirigen a un lado y a otro de la composición o las líneas horizontales formadas por rombos dispuestos en zig-zag, entre otras, las figuras que intentan jugar a este juego del despiste y la confusión que hemos emprendido.

Como es evidente, todas estas figuras que acabamos de describir existen en sus respectivas composiciones y todas ellas podrían ser válidas y objeto de referencia para conformar una lectura de los diferentes diseños. El problema se presenta en el momento de intentar retenerlas todas a la vez en la retina, quedando el ojo humano en evidencia ante la imposibilidad de realizar dicha acción. Así, el efecto que se produce se traduce en una continua sucesión e intercambio entre ellas, en un continuo saltar de una a otra evitando verlas todas juntas, efecto éste que se puede comprobar al

intentar fijar la mirada sobre algunas de las composiciones. Todo ello proporciona esa ambigüedad que en parte caracteriza a estos diseños y ayuda a formar esa ilusión de movimiento que se genera en algunos de los modelos donde las figuras parecen querer escapar a la vez que acaparar la atención de la mirada²³. Esta continua tensión que se genera entre todas las figuras y que se traduce en visiones ambiguas e ilusión de movimiento, sin duda alguna se ve incrementada al añadirse el factor cromático, en el que los destacados protagonistas son el blanco y el negro.



Figura 13: Foto Sergio García-Dils.

23. Con respecto a la ilusión de movimiento, véase la fuerza que ésta toma sobre todo en las figuras 3, 4, 5, 10, 11 y 12. Sin embargo, en los diseños de las figuras 6, 7, 8 y 9 podemos comprobar cómo, aunque existe esa tensión y ambigüedad que se establece entre las diferentes figuras, las estrellas de cuatro puntas, para el caso de los modelos

6, 7 y 8, toman muchísima fuerza al aparecer bien enlazadas o apoyadas sobre las otras figuras, provocando cierto efecto estático a toda la composición. Por su parte, en la figura 9 son las bandas de cuadrados las que rompen el dinamismo que intentan imprimir los triángulos enfrentados o diabólos.

El tema del color nos anima además a precisar algunas cuestiones más. Como hemos podido comprobar, muchos de estos modelos ven reforzado el efecto de ambigüedad, movimiento y distorsión, al introducir en su acabado final el color blanco y negro, pero también es cierto que muchos de ellos pueden e introducen otras gamas cromáticas. Por ejemplo, en el Diseño 26 (*Figura 9*) se aplica para el tono oscuro el color ocre, variación que, como se puede comprobar, no hace que pierda totalmente su efecto. En este sentido y pese a que estas variaciones cromáticas son una realidad, creo que no es descabellado pensar en la idea de que muy probablemente estos modelos pudieran haber sido concebidos originariamente en blanco y negro, al menos en su estado de boceto que, no obstante, es donde el creador percibe claramente los resultados y efectos de lo que está realizando. Inmediatamente después o pasado el tiempo, podrían sufrir modificaciones de color realizadas por el propio creador, el artesano que los llevase a cabo e incluso dependiendo del gusto de los propios propietarios que los demandasen.

De igual forma, junto al color se pueden introducir, en ocasiones, otros elementos decorativos entre las figuras que ayudan a esa pérdida de efecto de la que hablábamos anteriormente. La cuestión clave es que algunos de estos modelos al transmitirse o difundirse se banalizan, por decirlo de algún modo, introduciéndosele todos estos elementos que pueden permitir o facilitar la pérdida del efecto que pretendía la idea primigenia que los originó. Esta pérdida de efecto puede incrementarse, además, a la hora de la materialización de estos modelos como pavimento, debido principalmente a la falta de perspectivas para ser observados y al quedar obstaculizados, en la mayoría de los casos, por el mobiliario y otros elementos decorativos que formaban parte de la decoración de las diferentes estancias y espacios que los albergaban. En este sentido, no debemos olvidar que lo que nosotros estamos viendo en estas imágenes son, en algunos casos, las líneas básicas de composición, desprovistas de cualquier decoración que pudieran presentar.

Por estas razones, es clave para entender estos diseños verlos en un formato menor como lo hacemos nosotros ahora y como ellos, sus creadores, ejecutores, propietarios o demandantes, etc. los veían antes de su ejecución. No cabe duda, a este respecto, que los propietarios elegían estos modelos a partir de un catálogo que los propios talleres les mostraban.

Con todo y volviendo al acto creativo, creo que es evidente que la actividad de las personas que diseñaron estos modelos, cosa que podríamos extrapolar al resto de las composiciones musivas, es eminentemente creativa, de diseño, de ensayo, una actividad en la que claramente se experimenta con las formas y siempre a partir de un amplio control de la geometría, del color y de la técnica.



Figura 14: Foto Sergio García-Dils.

Pese a todo, somos conscientes de la dificultad o casi imposibilidad de saber el periodo concreto en los que estos modelos fueron creados, si fueron creados en el mundo romano o en momentos anteriores, como se puede constatar para algunos modelos, si fueron creados y pensados directamente para su representación en mosaicos o para ser desarrollados en otros soportes, dato este último que se acentúa aún más dada la constatación y la evidencia del traspaso continuo de soporte de algunos de estos diseños.

Como decíamos al principio, nos interesa el carácter creativo de las personas que los hicieron y nos interesa el instante en el que frente a un soporte concreto y manejable planifica y realiza el boceto o el modelo que más tarde podrá ser materializado como mosaico, pintura mural, decoración en estuco o cualquier otro soporte o técnica decorativa. A este respecto, creo que es lícito pensar que

muchos de estos modelos fueran ideados en un principio expresamente para el mosaico, sobre todo teniendo en cuenta que el mundo de la musivaria es un mundo muy extendido y difundido y ampliamente demandado y solicitado como para pensar que debía poseer mecanismos propios de funcionamiento y actuación, incluyendo lógicamente la labor creativa y de diseño.

Dicho lo cual, creo que no erramos al afirmar que esta capacidad creadora, que en nuestra época podría ser también denominada capacidad artística, demuestra sin duda alguna, para los modelos que nos ocupan y para otros de las mismas características, la clara intención de querer crear esos efectos ópticos tan particulares que caracterizan a los mismos. Igualmente demuestra ese propósito de querer jugar con las imágenes, componiendo formas que nos animan cuanto menos a observarlas con detenimiento para comprenderlas y entenderlas e intentar acaparar toda su esencia, agudizando nuestra visión y estimulando nuestra mente. Formas o imágenes que tratan inocentemente de engañarnos, despistarnos o, mejor dicho, de ofrecernos diferentes maneras de observar una misma cosa, de demostrarnos que éstas pueden ser enfocadas de diferentes puntos de vista, de diferente modo y que una misma realidad puede estar sujeta a diversas interpretaciones o lecturas dependiendo de cómo se perciban, pero sin olvidar nunca que al fin y al cabo forman parte de una misma realidad.

Esta idea del juego con las imágenes que hemos querido tomar para demostrar la creatividad y sobre todo para resaltar la conciencia, por parte de los creadores antiguos, de que realmente se está creando, que sabían lo que hacían y que por tanto, los resultados que obtenían no eran fruto de la casualidad ni simplemente algo fortuito, creo que queda claramente constatada a partir de los modelos geométricos que se han analizado en este trabajo.

Aún así, y por si la cosa no hubiera quedado lo suficientemente clara, dado que en ocasiones la geometría puede resultar enrevesada y difícil de entender, quiero recurrir para finalizar a un último ejemplo que, sin duda alguna, podrá reforzar aún más las ideas que aquí se han expuesto.

El ejemplo al que nos referimos, se aleja curiosamente de la geometría para adentrarse en el mundo de lo figurativo, de la representación física del ser humano, un mundo que por lo general es más fácil de entender y comprender, al menos en cuanto a la imagen física se refiere. Se trata de un mosaico aparecido en la Plaza de Armas del Alcázar de Écija²⁴, del que mostramos su emblema central y en el que se

24. GARCÍA-DILS DE LA VEGA, S. (2003): *Intervención arqueológica puntual en la Plaza de Armas del Alcázar de Écija (Sevilla). Memoria anual campaña 2001-2002.* Informe Técnico inédito depositado en la Dirección General de Bienes Culturales de la Consejería de Cultura de la Junta

de Andalucía en Sevilla.; **GARCÍA-DILS DE LA VEGA, S., SÁEZ FERNÁNDEZ, P y ORDÓÑEZ AGULLA, S. (2005):** "Motivo iconográfico excepcional en un mosaico báquico de Astigi (Écija, Sevilla)", *HABIS*, 36, 389-406.

puede ver una imagen sujeta a una doble lectura y a cuantas interpretaciones sea capaz de llevarnos nuestro propio conocimiento o imaginación.

Así, la imagen presente en la Figura 13 muestra la representación de un individuo joven que porta un *pedum* sobre el hombro derecho. Sin embargo, la Figura 14, la misma que la anterior pero girada 180°, nos muestra un personaje anciano con barba y portando un *tympanon*. Estamos por tanto ante una misma imagen en la que dependiendo de cómo la observemos o desde el punto de vista que la enfoquemos, nos muestra una doble realidad de la vida, la juventud y la vejez. Este curioso ejemplo que aquí presentamos, que de nuevo juega con la ambigüedad y con el doble sentido, no fue un recurso localizado, sino que, como ocurre con los modelos geométricos u otras representaciones figurativas, contó con una clara difusión, como lo atestiguan otros ejemplos descubiertos por otras zonas del mundo romano, como es el caso del mosaico descubierto en Luni (La Spezia, Italia), el aparecido en Ascoli Piceno (Italia) o el mosaico conservado en el Museo Municipal de Diekirch (Luxemburgo)²⁵. A los mismos, hay que añadir un último y reciente hallazgo producido en Pomezia, Italia²⁶, teniendo todos ellos en común la representación de dos personajes, uno joven y otro anciano, concentrada en una misma imagen²⁷.

En definitiva, este último ejemplo nos ilustra nuevamente la idea de que las cosas cambian dependiendo de cómo se miren o desde dónde se miren, acentuando una vez más esa idea de ambigüedad, buscada conscientemente, a partir del juego con las imágenes y reforzando la idea de la creatividad, de la capacidad creadora que es en todo momento consciente de lo que está haciendo y de lo que está creando.

Para terminar, sólo nos queda añadir que los ejemplos que aquí hemos presentado nos ayudan, además, a entender que los creadores antiguos funcionaban, a la hora de realizar sus obras y en los aspectos concretos que hemos analizado, de forma similar a como lo haría cualquier creativo o artista de nuestros días o de cualquier otro periodo histórico.

25. LÓPEZ MONTEAGUDO, G. (2008): "La imagen opuesta o antitética en el arte romano. Algunos ejemplos musivos", en LA ROCCA, E.; LEÓN, P. Y PARISI PRESICCE, CL., *Le due patrie acquisite: studi di archeologia dedicati a Walter Trillmich*, Roma, 2008. Pp. 255-268.

26. Agradezco a la Dra. López Monteagudo la información ofrecida sobre este nuevo descubrimiento.

27. Para un mayor entendimiento de este tipo de representaciones véase: López Monteagudo, G. (2008), *Op. Cit.* 255-268.