

Los mosaicos de la villa de Noheda (Cuenca)

MIGUEL ÁNGEL VALERO TÉVAR
UNED Cuenca

La villa romana de Noheda se ubica próxima a la localidad del mismo nombre, pedanía de Villar de Domingo García, dista 17 kilómetros al norte de la ciudad Cuenca.

Actualmente son dos las áreas exhumadas del yacimiento; algunas estructuras pertenecientes a la *pars rustica* y una parte de la *pars urbana* integrada por el *balneum* y diversas estancias del edificio residencial. Es en esta zona, donde destaca la Sala Triabsidada, interpretada como *triclinium* (comedor), que cuenta con unas dimensiones de 290,64 m² y en la que se halla un excepcional mosaico con una superficie conservada de 231,62 m², realizado en su mayor parte con *opus vermiculatum* (teselas de reducido tamaño, llegando incluso a 1,5 mm) de una variadísima gama cromática.

La morfología ornamental de este pavimento se compone por un lado, de una amplia zona central dividida en seis paneles con escenas de temática mitológica y alegórica, que presentan un carácter unitario, donde se abigarran profusamente más de 150 figuras –algunas mayores que el tamaño natural-, aglutinándose en grupos escénicos. Este conjunto figurativo cuya forma rectangular se reparte en el espacio principal de la sala, se extiende entre un estanque monumental situado en el centro de la sala y el enmarque realizado con una amplia orla vegetal de roleos de hojas de acanto. Por último, las tres exedras contarían con decoración geométrica, a tenor de lo observado en las dos conservadas.

Los paneles figurativos fueron estructurados en seis franjas rectangulares, denominadas a efectos de descripción por orden de visionado en la sala: A, B, C, D, E y F. (fig. 1).

El Panel A ubicado en la parte occidental sería el primero que observaría el visitante. Representa la contienda mantenida entre Enómao, el rey de Olimpia y Pélope por la hija del primero.

Pélope, era hijo de Tántalo, el poderoso rey del Monte Sípilo, una región de Anatolia, de ahí que el príncipe lleve gorro frigio. Tal era la influencia del soberano que en su mesa comían a menudo los dioses. Queriendo conocer el grado de sabiduría de los olímpicos, el monarca descuartizó a su hijo, lo cocinó y lo sirvió en la comida. Deméter, profundamente apenada tras el rapto de su hija Perséfone por Hades, aceptó el ofrecimiento y se comió el hombro izquierdo. Sin embargo los demás dioses advirtieron la trama y evitaron comer el cuerpo del muchacho, devolviéndole vida y reemplazando su hombro por uno de marfil que fabricó Hefesto. Tras su resurrección, Pélope era más bello que antes.

Por otra parte, Enómao tenía una primogénita, Hipodamia de excepcional belleza. Pero según el oráculo el monarca moriría a manos de su yerno. Por ello, el rey que contaba con unas veloces yeguas y unas excepcionales armas obsequio de su padre Ares, urdió una estratagema para apartar a los pretendientes de su hija. Había convenido la mano de su heredera como premio de una carrera de cuadrigas. Cada pretendiente debía subir a la doncella a su carro, de esta manera, aumentaba el peso y se distraía con la belleza de la joven. El padre daba de ventaja al oponente el tiempo de sacrificar un cordero. Posteriormente, había de alcanzar al contrincante antes de llegar a la meta que era el altar de Poseidón en el istmo cerca de Corinto. Cuando Enómao pillaba a los jinetes, les atravesaba con la lanza de bronce regalada por el dios de la guerra y les cortaba la cabeza colgándolas en la puerta de su casa para ahuyentar a otros posibles pretendientes.

Llegado el momento, Pélope prendado de Hipodamia quiso casarse con ella y para ello pidió ayuda a Poseidón, su antiguo amante, que le regaló un carro alado con unos caballos muy veloces.

La princesa correspondía con su amor a Pélope, pero desconfiando de la celeridad de los caballos de éste, se procuró la ayuda de Mírtilo, el auriga de su padre, prometiéndole la mitad del reino y yacer una noche con ella. El joven cumplió su parte, consistente en cambiar las clavijas de las ruedas del carro de Enómao por otras de cera de abeja, las cuales iniciada la carrera cedieron, soltándose la rueda. El monarca quedó enredado en las riendas y en la agonía de su muerte maldijo a Mírtilo deseándole la muerte a manos de Pélope.

Más tarde en un viaje que hicieron Pélope, Hipodamia y Mírtilo, éste intentó violar a la joven en un



Fig. 1: Subdivisión en paneles figurativos del mosaico del *triclinium* de Noheda (imagen de M. Á. Valero sobre la foto del mosaico de José Latova)



Fig. 2: Panel Figurativo A (Foto de J. Latova)

momento en que su esposo había ido a buscar agua. El joven rey arrojó al auriga al mar, mientras éste maldecía a los descendientes de la pareja.

Resulta clara la correspondencia de los personajes arriba descritos con los aparecidos en esta escena. En el primer grupo, a la izquierda, aparece Enómao sentado en su trono, a su izquierda Hipodamia que señala a Pélope que aparece vestido con polainas, clámide y gorro frigio, llevando en su mano izquierda la fusta de la cuadriga como atributo. Sobre el trono tres personajes, Estérope la esposa del monarca, uno de sus hijos y Mírtilo, vestido de blanco y escuchando como su rey acepta el desafío de Pélope. En la parte superior las cabezas cortadas de los pretendientes vencidos. (fig. 2).

En la siguiente escena aparece la cuadriga de Enómao con la rueda suelta motivando un accidente en el que el soberano es arrastrado por las riendas, mientras que Mírtilo apesadumbrado corre a asistirle. Al otro lado de la cuadriga, diversos asistentes sujetan a los caballos cabizbajos por haber perdido la carrera.

El grupo de personajes contiguo representa a Pélope vencedor, descendiendo de la barquilla del carro – conducido por Eros como símbolo del amor– mientras abrazado por Hipodamia, recibe la palma de la victoria.

La parte perdida de la escena, debido a la acción de arado, probablemente completaría el mito, con la muerte de Mírtilo a manos de Pélope. Sobre esta escena principal, hay otra de menores dimensiones que representa a un circo.

El Panel B ubicado en la zona norte de la sala, se divide en dos subescenas. En la principal, se representa una compañía teatral en la que se suceden todos los componentes de la pantomima. Compuesta por tres conjuntos escénicos, los personajes de izquierda a derecha son: en primer lugar y tras los cortinajes que delimitarían a este lado el escenario, un músico tocando un *hydraulus* (órgano hidráulico), mientras dos asistentes le insuflan aire mediante sendos fuelles. Tras ellos aparecen dos mujeres y un hombre que conforman el coro de la compañía. El personaje masculino que porta grandes zapatos es identificable con el *scabellum* (el taconeador).

A su lado un danzante ricamente ataviado que porta máscara y peluca, tras el cual se localiza otro joven músico que toca la cítara. Bajo éste aparece una niña. Le sigue un actor masculino vestido de blanco, cuyo pelo es ceñido por una *taenia* (cinta en el pelo característica de los actores), y precede a otro artista con cabellera postiza que toca el *aulos* (oboe de doble tubo) cubriéndose la cara con otra careta. (fig.3).

El último grupo escénico lo componen seis personajes en torno a un *lectus* (cama). En primer lugar, se encuentra un actor vestido con *exomis* (túnica que deja libre un hombro) que se esconde tras un biombo formado por la estructura de los pies de la cama. Éste da paso a una serie de actores donde aparece un niño llorando, mientras sentados sobre el lecho, un hombre mira a con una mujer que lleva atada de la muñeca con una cadena. Destacar que los actores masculinos llevan el pelo rapado, por lo que se podría pensar en su correspondencia con los personajes del *sannio* (que hace muecas) y el *stupidus* (imbécil).

Sobre ellos, la única inscripción conservada en el pavimento musivo: “MIMUS ZELOTYPI NUMATI”, pudiéndose traducir como “Mimo del recién casado rico celoso”.

Bajo la escena principal, otra de menores dimensiones en la que dobles columnas son techadas por una sucesión de dinteles rectos y arcos escazanos que enmarcan a diversas figuras alusivas a los *ludi* (juegos), pugilísticos y *scaenici* (escénicos).

De izquierda a derecha, dos púgiles en actitud de comenzar el combate. Junto a ellos, sendas mesas donde aparecen las ramas de laurel destinadas al vencedor. Después un músico que toca la *bucina* (trompa). Tras él, una mujer con la cabeza cubierta y sentada sobre un diván, que a tenor de las ramas que se observan sobre su cabeza, puede que se localice en el *triclinium aestivum* (comedor de verano a aire libre). Tras ella, el anunciador de los combates, seguido por dos personajes tocados con pelucas y máscaras grotescas.

El Panel C localizado en la parte oriental de la estancia, se divide igualmente en grupos escénicos. Analizándolo de izquierda a derecha, en primer lugar, aunque la figura está parcialmente destruida, se puede apreciar con claridad un personaje sentado sobre una roca, al que da sombra una palmera. Frente a él, tres personajes femeninos identificables por sus atributos con Hera, Atenea y Afrodita.

No cabe duda que las escena representa el juicio de Paris, que sucedió en los esponsales de Tetis y Peleo, a los cuales fueron invitados todos los dioses, menos Eris, diosa de la discordia. Sin embargo aparecería en medio de la boda con una manzana de oro dedicada a la más bella de las diosas. En la fiesta se encontraban Hera, Atenea y Afrodita, (esposa e hijas respectivamente de Zeus) las cuales se disputaron la codiciada fruta aurea. Al ver esto Zeus, encargó a Paris una tarea comprometedora: decidir cuál de ellas era la más bella y darle la manzana.

Cada una le prometió virtudes. Así Atenea, diosa de la guerra, representada en el mosaico con el casco, la

lanza, el escudo y el pectoral con Medusa, le garantizó victorias en todas sus batallas. Hera, la consorte de Zeus, representada con el *polos*, una alta corona, le ofreció su protección. Pero Paris eligió a Afrodita, la diosa del amor y la belleza, representada aquí con un pecho al aire. Le había prometido a la más bella de las mujeres: Helena, reina de Esparta.

El siguiente grupo escénico se desarrolla en torno a un barco con cuatro marineros que izan las velas, al cual por una parte accede Paris con su característico *pedum* (bastón con extremo curvo que llevan los pastores), mientras sujeta la mano de la raptada Helena que va acompañada de tres asistentes, y Eros les indica el camino por la pasarela de acceso a la nave. Al otro lado, los mismos personajes descienden a tierra, para ser recibidos con bailes ante una construcción murada identificable con Troya.



Fig. 3: Panel figurativo B (Foto de J. Latova)

El Panel D, también ubicado en el lado oriental de la sala, se encuentra superpuesto a la descrita anteriormente. En él se plasma un cortejo dionisiaco en el que el dios con barba y bigote aparece subido - junto a Ariadna - a una cuadriga dorada tirada por dos parejas simétricas de centauros músicos que tocan el *aulos* y la *siringa* flauta de ocho o nueve tubos parecido a ala zampoña). Con su mano derecha vierte vino con una jarra, mientras en la izquierda muestra su clásico *tyrsus*.

A estos personajes les acompañan una victoria alada, dos ménades danzando con panderetas y una más que sujeta una bandeja plena de frutos. Este grupo es precedido por dos sátiros con antorchas.

A la izquierda aparece Sileno, ebrio, montado sobre un burro y sujetado por un sátiro y una ménade. Junto a él, otros dos sátiros que portan en una mano el *pedum*, mientras en la otra, uno de ellos tiene un pellejo de vino y el otro la *siringa*. Entre ambos, una ménade lleva la crátera de bronce asociada a los cortejos dionisiacos. Completa la escena Pan, que aparece con dos instrumentos musicales idénticos, uno por mano, del tipo *kroúpala* (campanillas), montados sobre varillas.

El Panel E, localizado y orientado hacia la parte meridional de la sala es análogo al panel B, apreciándose solamente ligeras variaciones en la posición y dinamismo de las figuras, así como en el cambio de orientación de determinados personajes. El último grupo escénico es sustituido por dos actores subidos sobre coturnos, entre los que aparece una niña.

Como en el caso antes analizado, las escenas menores son alusivas a *ludi*, pero diversas variaciones. De este modo, los púgiles ya han terminado el combate y aparece un vencedor que levanta el brazo en señal de victoria, mientras que su oponente se lamenta llevándose las manos a la cabeza, de la que brotan chorros de sangre. Por otro lado, en la escena final aparecen dos atletas, quizás dos corredores, el primero de ellos vencedor, levanta la corona de laurel con una mano, mientras con la otra sujeta la rama. En contraposición el atleta vencido, aparece sentado y apesadumbrado por su derrota.

Por último, el Panel F parcialmente destruido por la caída de la techumbre de la estancia, representa diversos motivos marinos (escenas de pesca, erotes, tritones y nereidas), acordes con la naturaleza acuática del estanque que enmarcan.

Hay que resaltar la gran calidad técnica conseguida a la hora de ejecutar el mosaico del *triclinium* de Noheda, que parece más bien obra pictórica que musivaria. En sus figuras se plasman infinidad de matices, destacando el cuidado estudio anatómico del cuerpo humano, el dinamismo de las figuras en movimiento, la expresividad de los personajes.

Por múltiples razones el mosaico de Noheda es excepcional y no se conoce en el territorio hispano ningún otro pavimento figurativo con estas dimensiones. Además resulta complicado encontrar otros ejemplares musivos en todo el Imperio con características análogas a éste, es decir, que cuenten con su gran profusión iconográfica y tan compleja y variada composición. A todo esto se suma, el excelente estado de conservación, habiendo perdido sólo una pequeña parte de su superficie, que en modo alguno afecta a la interpretación global de las escenas. Su estructura resulta sumamente interesante, con una peculiar combinación de temáticas mitológicas, representaciones de diversos *ludi* y alusiones a géneros literarios y teatrales, lo que subraya su originalidad. Cada una de ellas por separado, así como la lectura del conjunto de las mismas, se desarrolla con un claro estilo narrativo, que permite seguir la secuencia de distintos episodios de un mito o de una alegoría y los contenidos transversales que hay entre ellas. A nuestro entender se trata de un *unicum* dentro de la producción musivaria conservada, tanto en ámbito hispano como en el resto del imperio romano.

BIBLIOGRAFÍA:

- VALERO TÉVAR, M.A. 2013: "The late-antique villa at Noheda (Villar de Domingo García) near Cuenca and its mosaics", *Journal of Roman Archaeology* 26: 307-330.
- VALERO TÉVAR, M.A. 2014: "El triclinium de la villa tardoantigua de Noheda: edilicia y ornamentación", *Actas del Convegno Internazionale La Villa Restaurata e i Nuovi Studi sull'Edilizia Residenziale Tardoantica*, Piazza Armerina 7-10 de Novembre 2012.
- VALERO TÉVAR, M.A. y GÓMEZ PALLARÉS, J., 2013: "El mimo del celoso adinerado: literatura y espectáculo en la villa de Noheda (Cuenca)", *Quaderni Urbani di Cultura Classica* 102, 87-106.