

# La villa romana *La Olmeda* y la mitología de uno de sus mosaicos: *Aquiles en la isla de Skyros*

José Luis Gómez Merino

Balawat.com Diseño multimedia para la Arqueología. Toledo. España.

## Resumen

Recientemente se ha reabierto al público la villa romana *La Olmeda* (Palencia) después de importantes obras de protección y musealización. El equipo de Balawat realizó la reconstrucción virtual de la villa asesorado por los responsables científicos de la misma. También realizamos diversas animaciones y audiovisuales para su musealización. Entre los audiovisuales se encuentra una versión del mosaico mitológico de *Aquiles* que ocupa el Oecus de la villa. Está realizada según la iconografía de los vasos griegos de figuras negras.

**Palabras Clave:** MITOLOGÍA, ANIMACIÓN, MOSAICO, VILLA ROMANA, LA OLMEDA.

## Abstract

The roman villa *La Olmeda* (Palencia) is open for the visitors again. The works in order to protect the remains are finished. Balawat team made the virtual reconstruction of the mansion helped by the archaeologist managers of the villa. We made some animations for its museum. Amongst them there is a version of the mythological mosaic of *Achilles* in the main room of the house. It's made following the ancient iconography of black figure pottery.

**Key words:** MYTHOLOGY, ANIMATION, MOSAIC, ROMAN VILLA, LA OLMEDA.

## 1. El lenguaje del arte y la imagen de la Arqueología

Durante siglos la ciencia arqueológica ha estado desentrañando la Historia gracias a los restos que el paso de las civilizaciones ha dejado en el entorno.

Las herramientas gráficas han sido determinantes para popularizar la Arqueología. Estas herramientas son las que los artistas gráficos han utilizado en cada tiempo. La xilografía, el grabado al aguafuerte, la litografía y la fotografía han sido los procedimientos utilizados desde el Renacimiento para narrar el hecho arqueológico.

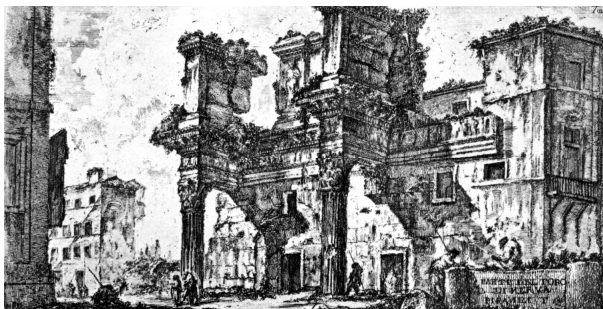


Figura 1. Ruinas de Roma. Aguafuerte de Piranesi. Siglo XVIII

En el siglo XXI las aplicaciones digitales se han venido a sumar a esa secuencia de procedimientos.

Las reconstrucciones son muy útiles para visualizar la arquitectura arqueológica cuando los restos no están en altura, como en el caso que nos ocupa de la villa *La Olmeda*, en Palencia.

## 2. La villa romana *La Olmeda*

El equipo científico de la villa, formado por José Antonio Abásolo, Rafael Martínez y Domiciano Ríos nos suministró la información necesaria para realizar una imagen que reflejase el conocimiento actual de la villa y los supuestos arquitectónicos con los que se manejan.

El resultado es una imagen virtual que por un lado explica la villa a todos los públicos, pero por otro lado es una plasmación de la idea científica que se tiene de la villa. Así, la imagen oficial de la villa está firmada por el comité científico antes mencionado además de por Balawat como autores de la imagen virtual.

El hecho de que los arqueólogos firmen una imagen virtual como propia implica que la Arqueología se ha dado cuenta de que si bien las virtudes de las nuevas tecnologías en la difusión del Patrimonio son muchas, también nos hallamos ante un nuevo discurso de interpretación de los restos. Y los arqueólogos quieren estar presentes en el desarrollo de ese discurso.

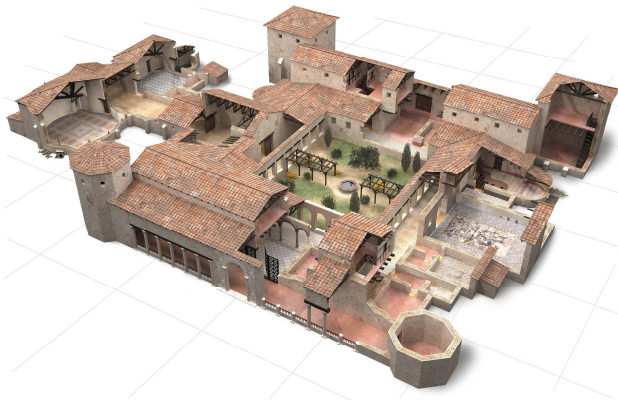


Figura 2. Reconstrucción virtual de la villa romana La Olmeda.

Así, la arqueología virtual trasciende la simple difusión al público en general para convertirse en un elemento de comunicación entre los propios arqueólogos.

Una vez obtenida la imagen oficial de la villa realizamos otras imágenes concretas destinadas a su musealización, así como audiovisuales para explicar diversos aspectos históricos, constructivos, etc.

Los audiovisuales son de contenido muy diverso: la mayoría están realizados con imágenes 3D de la villa. Otros son grabaciones que muestran cómo se protegió el yacimiento durante la construcción del gran edificio museográfico sobre el mismo.

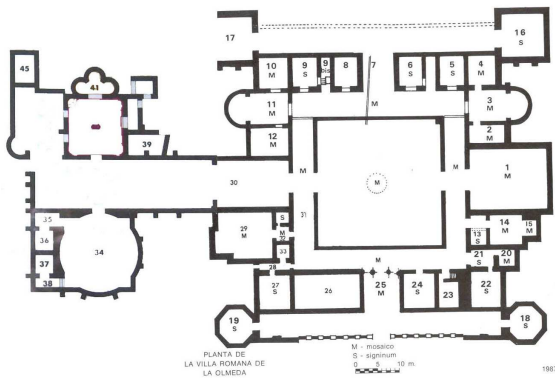


Figura 3. Planta de la villa.

Lo que balawat intenta es aplicar diferentes lenguajes gráficos a la difusión de un espacio arqueológico. Tratamos de manejar la información utilizando distintas herramientas multimedia incorporadas a los medios en los que se difunden hoy las ideas.

Los programas informáticos han avanzado mucho en pocos años. Toca ahora reinterpretar la visión clásica de nuestro pasado con lenguajes que funcionan de manera diferente; no tanto en papel como en la pantalla, y con una posibilidad antes desconocida: la interactividad y el hipervínculo.



Figura 4. Las termas de la villa, recreación virtual.

Quienes vivimos este tiempo, debemos estar muy contentos de ser testigos de uno de los grandes cambios culturales de la humanidad; un cambio equiparable al Neolítico o a la revolución industrial.

### 3. Aquiles en la isla de Skyros, una historia mitológica.

Por último queda mostrar el audiovisual titulado Aquiles en la isla de Skyros. Se realizó en 2004; años antes de acometer las reconstrucciones virtuales de la villa. Aquiles en la isla de Skyros narra el mismo episodio del gran mosaico del oecus; pero esta vez utilizando la iconografía griega de los vasos de figuras negras.

El oráculo revela a Tetis, madre de Aquiles, que su hijo morirá en Troya. Tetis esconde a Aquiles en la isla de Skyros entre las hijas del rey Licomedes disfrazado de mujer

Otro oráculo dice a Ulises que sin el concurso de Aquiles nunca ganará Troya. Aquiles se disfraza de comerciante y acude a Skyros. Entre la mercancía Ulises lleva algunas armas. Aquiles, vestido de mujer, pero guerrero al fin, se delata al empuñar las armas. El mosaico de La Olmeda refleja ese mismo instante.

La animación se realizó en formato flash y se exportó como una secuencia de imágenes, que se utilizaron como mapa de bits animado en ánforas realizadas en el entorno de 3D studio Max. Se renderizaron las secuencias de este modo y se editaron en vídeo para conseguir la película animada final.

Este audiovisual se puede ver en internet en [www.balawat.com](http://www.balawat.com) con subtítulos en inglés.

El equipo de Balawat lleva diez años dedicado a aplicar procedimientos gráficos al servicio de la Arqueología.

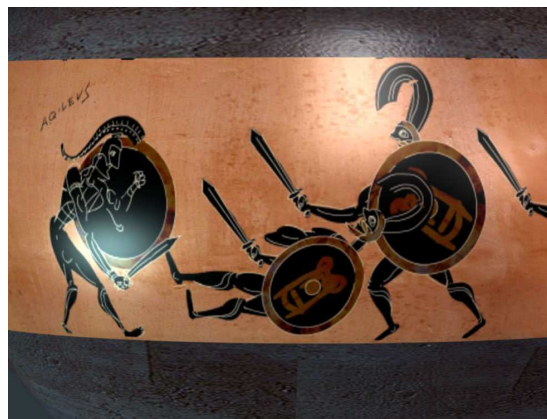
El que suscribe, director de arte de balawat, realizó los dibujos y las animaciones de los mismos. No trató de imitar personajes concretos de ningún ánfora, sino que recreó el estilo general con dibujo propio, adecuado a las posibilidades visuales de la pantalla y a las necesidades de la animación en formato flash.



Figura 5. Mosaico de Aquiles

Las obras de este tipo no van a sustituir a la cerámica griega, que personalmente considero un episodio estelar de la historia del arte universal; pero podrán introducir a muchas personas en ese mundo fascinante, gracias a ofrecerles esos contenidos en un formato óptimo para su visualización en pantalla.

Por último quiero resaltar el respeto de todo tipo de obras infográficas por los originales en los que se basan. Ya sean recreaciones 3D, aplicaciones interactivas o ensayos artísticos, son siempre susceptibles de modificación, permiten otras interpretaciones diferentes y contribuyen a promocionar el Patrimonio arqueológico sin alterarlo.



Figuras 7 y 8. Diversos fotogramas de Aquiles en la isla de Skyros.



Figuras 6. Diversos fotogramas de Aquiles en la isla de Skyros.

### Software

- Flash para la realización de los dibujos animados planos.
- Photoshop para las imágenes fijas.
- 3D Studio Max para la creación de las reconstrucciones virtuales de la villa romana y la creación del escenario tridimensional en el que se desarrolla la animación de Aquiles.
- Premiere para la edición de vídeo.

## **Bibliografía**

- ABÁSULO, J.A., CORTES, J. y MARCOS, F.J. (2004): “Los recipientes de vidrio de las Necrópolis de La Olmeda”. Serie Arqueología. Diputación Provincial de Palencia.
- ABÁSULO, J.A., CORTES, J. y PÉREZ RODRÍGUEZ-ARAGÓN, F. (1997): “La Necrópolis Norte de la Olmeda”. Diputación Provincial de Palencia. Departamento de Cultura.
- CAMPO, Marta (1990): “Las monedas de La Villa Romana de La Olmeda”. Diputación Provincial de Palencia. Departamento de Cultura.
- CORTES ÁLVAREZ DE MIRANDA, Javier (1996): “Rutas y Villas romanas de Palencia”. Ars Magna Ediciones. Diputación Provincial de Palencia.