

-ÍNDICE:

1- Introducción	1
1.1. El lugar imposible. entre realidad y ficción	2
1.1.1 Del paisaje a la ciudad	
1.1.2. Mis ciudades fantásticas	8
1.2. Las ciudades y los elementos naturales:	
1.2.1. Ciudades submarinas	10
1.2.1.1. El agua	12
1.2.1.2. El mar	12
1.2.2. Ciudades aéreas	13
2- Metodología	15
2.1. Métodos de evasión:	
2.1.1. El viaje	15
2.1.2. Los sueños	17
2.1.3. Alusión al futuro. Ciencia-ficción	19
2.2. Medios de representación	21
2.2.1. La maqueta	21
2.2.2. La pintura	22
2.2.3. La realidad virtual. 3D	23
2.3. Proceso creativo del trabajo	25
2.3.1.Maquetas	25
2.3.2. Fotomontaje digital	28
3- Resultados	30
3.1. Fotomontaje digital	30
3.1.1. Ciudades submarinas	
3.1.2. Ciudades aéreas	31
3.2. Maquetas	32
4- Conclusiones	33
5- Referencias bibliográficas	34

ABSTRACT:

Esta investigación nace del interés por los espacios que existen más allá de los límites en los que solemos movernos, en particular, espacios submarinos y aéreos.

Se tratan aspectos relacionados con el lugar imposible, situado entre la realidad y la ficción, en el arte, la literatura y el cine, aunque centrándome en la ciudad. Analizo también aspectos relacionados con el aire, el agua, el mar y leyendas sobre ciudades inundadas que existen en el imaginario mundial, insistiendo en el caso de Galicia.

Mi objetivo fundamental es, por tanto, contextualizar y exponer mi proceso creativo que, metodológicamente, se abordó desde la fotografía, desde el retoque digital hasta la fotografía de maquetas. Se tuvo en cuenta además el emergente mundo del 3D y de la Realidad Virtual.

Concluyo el texto haciendo hincapié en el gran futuro de las técnicas digitales, así como en la cautela con la que se deben emplear, sin descuidar lo artesano y lo sensorial, de los medios manuales.

PALABRAS CLAVE:

imaginario, submarino, maqueta, realidad virtual.

1. INTRODUCCIÓN

¿Alguna vez soñasteis con ver más allá de lo que podemos ver, con atravesar con la mirada paredes y suelos y descubrir rincones inalcanzables?

Esta investigación nace del interés por los espacios que existen más allá de los límites en los que solemos movernos, en particular, espacios submarinos, pero también paisajes aéreos.

Desde siempre, el hombre mostró gran interés por los lugares más inalcanzables, como el cielo y el mar. Podemos citar ya a Platón y su famosa *Atlántida*, en el s.IV a.C, o ya más recientemente, a principios del s.XIX, a Julio Verne, que tuvo gran interés por ambos mundos. Al no poder explorarlos, como la tierra, siempre fueron lugares para la imaginación y los sueños.

A lo largo de la historia, el hombre se dedicó a explorar el mundo, a bautizar cada parcela de tierra, cada oceáno, cada mar. Antes de conocer el mundo en su totalidad, se creaban paisajes fantásticos en el arte y en la literatura, por ese desconocimiento. En la literatura de viajes se pueden ver muchas de esas invenciones.

Tal vez ahora, por la añoranza de lo inesperado, hayamos seguido creando mundos fantásticos e imposibles, que no tuvieran cabida en esta lógica, cuando todo está claramente definido en nuestros mapas.

A partir de esto, desarrollo una reflexión acerca de la creación de esos lugares imposibles, de esas realidades fantásticas, de cómo se producen y por qué razones y de diferentes contextos en los que tuvieron lugar a través de la historia.

Trataré además el paso del paisaje a la ciudad, como hábitat principal del hombre contemporáneo, entorno a la que desarrollaré la mayor parte de mi trabajo.

Después, presento dos tipologías de ciudades: ciudades submarinas y ciudades aéreas. Las ciudades invisibles de Ítalo Calvino se convierte así en mi principal libro de referencia.

Centrándome en el tema acuático, analizo la simbología del agua y del mar, pero también del aire.

Es destacable, además, la importancia del mar en Galicia. Existen numerosas leyendas e historias que

giran entorno a él.

Podríamos hablar de leyendas de ciudades inundadas que invaden nuestras costas y también de historias acerca de galeones hundidos, como el "Santo Cristo de Maracaibo" en la Ría de Vigo, perteneciente a la Flota de Indias, perdido después de la Batalla de Rande de 1702.



Fig.1. Ludolf Backhuysen "Batalla de Rande." Óleo sobre tela. 1702.

Mi objetivo principal es exponer mi proceso creativo, en relación a ese contexto.

Metodológicamente establezco tres métodos de evasión que nos suelen llevar a crear esas ciudades imaginarias: el viaje, el mundo de los sueños y una posible alusión al futuro, en el terreno de la ciencia-ficción

Para la representación de esos lugares, me baso principalmente en imágenes bidimensionales realizadas con pintura o fotografía, mediante fotomontajes o maquetas, de las que también aporto variados ejemplos.

Mi proceso creativo se basó en la construcción de maquetas, que sumergía y fotografiaba, buscando el lugar y la atmósfera adecuada. Paralelamente, también fui trabajando en otras imágenes con medios digitales, a partir de las cuales había comenzado esta investigación. Ha sido un proceso de búsqueda y cuestionamiento constante de soluciones visuales, técnicas y conceptuales. Realicé gran cantidad de fotografías en estanques, fuentes, playas, ríos, buscando diferentes atmósferas, condiciones climatológicas, fondos y sensaciones.

Este trabajo es además una invitación a soñar y a imaginarnos otras realidades.

Decía Michel Ragon, en su estudio *El hombre y las ciudades*, que "todo el mundo sueña con una ciudad ideal, salvo los que consideran satisfactoria la ciudad en que viven; pero son ejemplos raros, tan raros como los que encuentran perfecta la sociedad donde viven."

¹RAGON, Michel. *El hombre y las ciudades*. Extraído de *En torno a Julio Verne: aproximaciones diversas a los viajes extraordinarios*. Capítulo 1. ALONSO, Ana. *Ciudades imaginarias en la obra de Julio Verne*. p.17

1.1. El lugar imposible: entre realidad y ficción

"Si en la Antigüedad parecía que más allá de las columnas de Hércules se extendía un universo en el que todo era posible, hoy, en una época en que hasta la última *terra incognita* ha desaparecido de nuestros mapas, aquellos maravillosos terrenos baldíos en que la fantasía podría erigir sus edificios ya no existen. Sólo la imaginación de los hombres sigue creando, como ha hecho durante siglos, lugares que no caben en este mundo." ²

A lo largo de la historia, muchos artistas, impulsados por el desconocimiento del mundo o, más tarde, por la añoranza de lo desconocido, se interesaron por crear en sus obras lugares fantásticos, como escenarios o como protagonistas de sus imágenes. Así nos encontramos con representaciones ideales, inalcanzables, paisajes urbanos turbadores o de pesadilla, espacios humanos que se enfrentan a la naturaleza, ...

Este recurso es más empleado en los medios bidimensionales, como pueden ser la pintura y la fotografía, y nace de la posibilidad en el arte, de crear espacios que no tienen que ser reales, o una copia exacta de la realidad en la que vivimos.

Ya hacia el año 1500, El Bosco representaba el paisa-

je de una manera fantástica, distanciándose de la idea de copia. Pinta gran número de elementos imaginarios y simbólicos (bolas con ramas, castillos fantásticos, esferas transparentes, etc.). Muchos han querido ver en él el precursor del Surrealismo, surgido varios siglos después.

"A mediados del siglo XVII, los artistas empezaron a pintar arquitecturas de la antigüedad (y ruinas de arquitecturas del pasado), no como ellos se imaginaban que habían sido, sino como las soñaban. como les habría gustado que hubieran sido. La recreación de una época soñada primaba sobre la precisión histórica. Los sueños deforman y engrandecen." ³

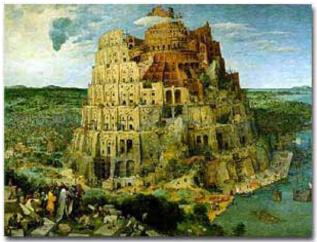


Fig 3: Babilonia. Pintura al óleo sobre tabla.

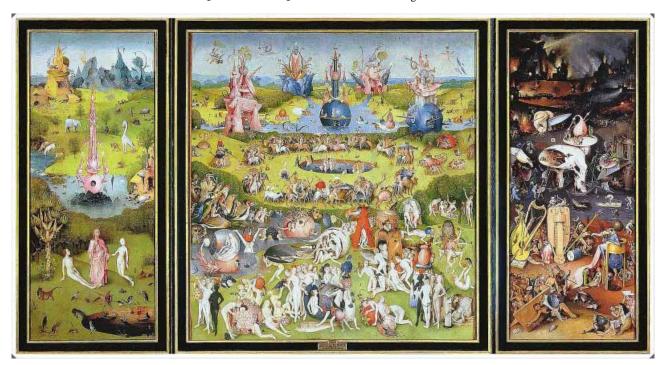


Fig 2: Hieronymus van Aeken Bosch, El Bosco El jardín de las delicias. Pintura al óleo sobre tabla. 1500-1505

² MANGUEL, Alberto. GUADALUPI, Gianni. *Breve guía de lugares imaginarios*. contraportada ³ AZARA, Pedro. *La ciudad que nunca existió*. CCCB. Barcelona. p.123.

En la Literatura también se dan esos paisajes fantásticos:

"A través de los procesos de transformación ficcionales, la literatura modela la realidad creando un nuevo universo virtual que no es ni verdadero ni falso porque sus estatutos pertenecen a otra categoría (Pozuelo Yvanco 1988: 21). Difiere tanto de la verdad como de la mentira (en maniqueos términos platónicos) sin convertirse en una tercera entidad. Se mantiene esa línea fronteriza o liminar que las une y las separa simultáneamente. Su juego epistemológico, ontológico, es estar en esa frontera" ⁴

La Literatura nace alejada del realismo. Podemos verlo en la *Odisea* o en la *Eneida*. La literatura griega, el origen de la literatura occidental, tiene sus raíces en la literatura oral, tradicional y popular.

La naturaleza nace así, alejada del realismo, siendo originalmente pura invención, y sus paisajes -irreales e idílicos- ocupan un lugar destacado. Cabe decir incluso si, más que la literatura, no es la escritura la que aparece desde su origen llena de ficción.

Muchos artistas plantean como un *nuevo Génesis*, donde el paisaje se hubiese creado arbritrariamente de otra manera y las cosas no fuesen tal y como las conocemos. En cierta manera, siempre existe una gran relación con la realidad, en mayor o menor medida, dependiendo del autor, pero muchos rasgos deben conservarse como son en la realidad, porque si no le resultaría algo abstracto al espectador y ni siquiera podría entenderlo como paisaje.

"Si retrocedemos en el tiempo, nos encontramos con que en el Romanticismo la naturaleza que aparece en los textos está vista de un modo totalmente subjetivo. Todo depende de los ojos que miren el paisaje exterior. Tras la repetición de tormentas, mares agitados, castillos fantasmagóricos, vientos huracanados, cumbres borrascosas y paisajes escabrosos, hasta el lector menos avisado acaba percatándose de que se encuentra ante la realidad tal y como la percibe un espíritu atormentado, por no decir que esa realidad es el mismo espíritu atormentado. La realidad es entonces producto del interior del protagonista o del artista".⁵

Muchos de esos paisajes responden a un deseo interior del creador, a su estado de ánimo, muchas veces reflejado en el climatología o en otros elementos del paisaje.

A la hora de trabajar con paisajes irreales, podrían definirse ciertas líneas generales. Algunos paisajes surgen en un mundo de sueños, otros por tratarse de mundos fantásticos descubiertos a lo largo de un viaje, otros por tratarse de paisajes de futuro (Cienciaficción, etc.), por un intento de crear un mundo mejor, por descontento con el mundo en el que vivimos, etc.

Desarrollaré esas diferentes líneas de trabajo por separado.

En un artista más contemporáneo, como es **Perejaume**, encontramos también esa idea de paisaje transformado, como una escenificación en la naturaleza. Se interesa por los límites de las representaciones del paisaje y del espacio museístico y su relación con el entorno natural. Estamos ante un heredero del arte conceptual y del land-art.

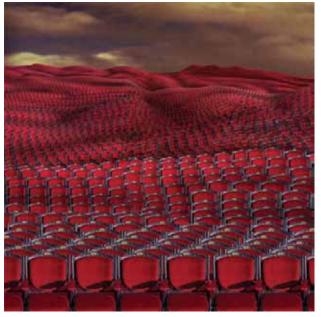


Fig. 4: Perejaume. *Platea abrupta* (fragmento). Infografía. 1999

Como se puede observar también en la mayoría de esas imágenes, la inmensidad es una de las características principales de esos paisajes.

Gaston Bachelard le dedica un capítulo en su libro *La poética del espacio*. y así comienza:

"La inmensidad es, podría decirse, una categoría filosófica del ensueño. Sin duda, el ensueño se nutre de diversos espectáculos, pero por una especie de inclinación innata, contempla la grandeza. Y la contemplación de la grandeza determina una actitud tan especial, un estado de alma tan particular que el en-

⁴ PÉREZ PAREJO, Ramón. Simbolismo, ideología y desvío ficcional en los escenarios y paisajes literarios: el caso especial del Renamicimiento. p 260

⁵ *ibídem* p.268

sueño pone al soñador fuera del mundo próximo, ante un mundo que lleva el signo de un infinito."6

Así, en esos paisajes fantásticos, en esos mundos imposibles, no existe apenas el encuadre fragmentado. Suelen ser encuadres muy abiertos, que abarcan mucho territorio.

De alguna manera también, se invita al espectador a perderse en ellos, en ese horizonte infinito. Los detalles desaparecen, no existe tiempo, ni hora.

La noche también tiende a relacionarse con la inmensidad y con algunos de esos paisajes, pero como veremos más adelante, tiende a vincularse más con los paisajes imaginarios del futuro.



Fig.6: Carlos Irijalba. Twilight 14. Fotografía. 2008-2009



Fig.7: James Cameron. Avatar. 2009

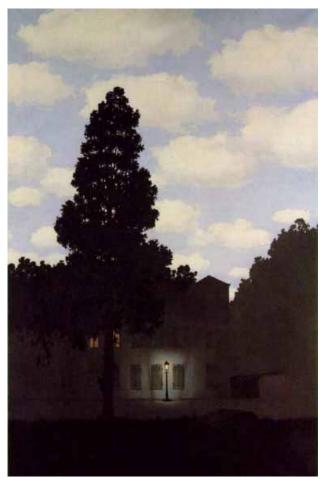


Fig.5: René Magritte. Empire des Lumiéres. Gouache sobre papel. 1947

1.1.1. Del paisaje a la ciudad

Debido a la expansión urbana global, decir *ciudad* equivale a *paradigma del hábitat humano*. La definición aristotélica de hombre se puede transformar de animal político a animal ciudadano.

Y por consiguiente, las extensiones de bosques, campos y naturaleza, con pequeñas casitas dispersas en el paisaje se fueron sustituyendo por grandes extensiones de asfalto, altos edificios de hormigón, fríos, sin apenas personalización, que fueron invadiendo poco a poco nuestro paisaje.

Quizás ahora en vez de *paisaje*, debamos hablar de *ciudades*.

La arquitectura se ha interrelacionado con el arte a lo largo de su historia no sólo con las edificaciones, la manifestación física, sino también mediante su expresión gráfica.

Durante mucho tiempo, y sobre todo en el campo de la pintura, la arquitectura se ha prestado a aparecer invariablemente como fondo o escenario de la acción representada. Las construcciones consituían el contrapunto real, imaginario o simbólico de las historias o mitos allí representados, a la manera de un teatro bidimensional.

Pero entre los siglos XVII y XVIII, coincidiendo con la especialización y diferenciación mucho más nitida entre pintor, escultor y arquitecto, la arquitectura comienza a convertirse en protagonista de ciertas representaciones.

En esta línea, y sin desviarnos de la temática de lo imposible que aquí nos interesa, es destacable el trabajo de **Piranesi** (1729-1778), quien recrea un conjunto de espacios de arquitectura delirante y colosalista. Todas las estampas de la serie *Carceri d'invenzione* recrean mazmorras de una atmósfera opresiva, a la gua contribuya la conferención tertucas del care.



Fig.8: Giovanni Batista PIRANESI . Carceri d'invenzione (Prisiones imaginarias). Grabado. 1760.

cio, con cierta predilección por el *horror vacui* y, en algunos casos, por un uso extraño de la perspectiva que termina por definir una arquitectura imposible que produce un curioso aplanamiento de la imagen, cercano al cubismo, por la superposición de diferentes espacios incompatibles que intentan coexistir al mismo tiempo.

Podríamos decir que en esa época nace una nueva manera de ver la arquitectura en el arte. Se reduce de forma considerable el tamaño de las figuras humanas y se remarca la majestuosidad de sus construcciones.

Realzando lo arquitectónico, también trabaja **Olivo Barbieri**, que representa de una manera plenamente irreal el mundo urbano, mediante un artificio técnico, utilizado generalmente para corregir las distorsiones de la perspectiva en la fotografía de arquitectura y fotografía aérea, que permite reducir o ampliar considerablemente la profundidad de campo y desenfocar los fondos.

Es interesante esa transformación de la percepción final de la imagen que incita al espectador a creer que



Fig.9: Olivo Barbieri. *Las Vegas*. Fotografía. 2005.

lo percibido es, sin duda, la fotografía de una maqueta, cuando normalmente esto jamás sucede, sino más bien lo contrario.

Seb Janiak (París, 1966) es un fotógrafo que ha ido alternando durante su trayectoria la actividad publicitaria con incursiones en el mundo del arte contemporáneo.

Toda su obra está impregnada de una pátina que embellece de modo espectacular las escenas, casi siempre relacionadas con una idea de futuro apocalíptico. Antes de la aparición de *Photohop*, Janiak ya realizaba unos complejos fotomontajes basados en la técnica cinematográfica de *matte painting* que consiste en

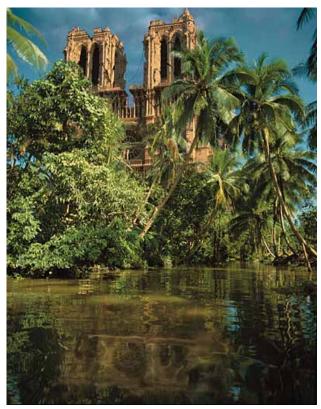


Fig.10: Seb Janiak. *Notre Dame Jungle*. Fotografía. 1990.



Fig.11: Seb Janiak. *World campaign.* Fotografía. 2009

pintar partes ficticias de un escenario en trampantojo sobre una lámina de vidrio, para posteriormente interponerla entre el objetivo de la cámara y el lugar de la acción.

El colorido y belleza de sus imágenes me interesa mucho.

Podemos citar además a **Giacomo Costa** (Florencia, 1970), que también está ligado a esa línea apocalíptica de los 80, pero la técnica que emplea es la del modelado 3D, que, sin duda, es la que ofrece el mayor número de posibilidades para crear los paisajes más imposibles.



Fig. 12: Giacomo Costa. *Agglomerato 3.* Infografía.1997.

El proyecto *Arquitetura da sobra: A cidade subexpos*ta de **Dionisio González** es el resultado de dos años de trabajo viajando al mundo interior de las *favelas* de Sao Paulo y Río de Janeiro.

Tras un estudio riguroso de estos masivos asentamientos irregulares, el artista nos propone una intervención de estos espacios caóticos. Aquí, el artista mantiene elementos de la realidad preexistente, y añade otros.



Fig. 13: Dionisio González. *Novaacqua-Gasosa II*. Fotografía.



Fig. 14: Dionisio González. Halong XIII. Fotografía. 2010

Los fotomontajes están muy bien elaborados y son visualmente atractivos. En buena medida, la eficacia visual la consigue realizando unas piezas de enorme tamaño, en las que se aprecia una continuidad en la costura de las imágenes y se percibe el comedimiento con el que han sido ejecutadas las inserciones. En estas obras el artista se aleja del esperpento y del surrealismo para apoyarse en la lógica de lo visualmente posible.

Su interés radica en los grandes tamaños que emplea y en la mezcla perfecta de realidad y construcciones digitales, que hacen dudar al espectador de lo qué es real y lo qué es ficción.

Las series de *Nocturnos* que **Cassio Vasconcellos** (Sao Paulo, 1965) ha realizado sobre algunas ciudades del mundo, demuestran el poder de la fotografía para transformar lo real en imaginario. A través de sus imágenes, Sao Paulo, Paris o New York se convierten en ciudades irreales casi como si fueran las ciudades de un cómic de ficción.

El uso de la fragmentación, que no aparece en los demás autores, hace que la realidad se convierta en un

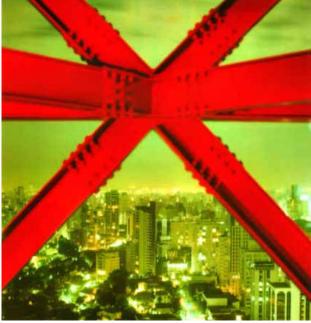


Fig.15: Cássio Vasconcellos. *Torre da Rede Bandeirantes #1 . Sao Paolo.*Fotografía . 2002

universo nuevo que nos propone nuevos significados. Las imágenes cotidianas de esas ciudades invaden el territorio de lo abstracto e indefinido, donde la saturación de color contribuye a una nueva percepción de los espacios, de los lugares y los edificios. La noche evoca lo oculto, lo extraño y lo incierto, pero también estimula nuestras emociones.

Me interesaba la idea de noche, tenía en mente introducir pequeñas luces en mis imágenes.

En todo caso, bien sea por errores en la perspectiva, por la incongruencia de ciertos elementos, por la aparición de formas y acabados extraños, el espectador, una vez liberado del engaño de la fotografía, se percata que esos paisajes han sufrido algún tipo de alteración.



Fig. 16: Alexander Apostol. Serie Residente Pulido. 2001

Son muchas las ciudades imaginarias creadas en la literatura, el cine y el arte.

Podríamos nombrar la ciudad de *Selene* que aparece en *La ciudad vampiro* de Paul Féval de 1867, pasando por las obras del ciclo artúrico, "Las mil y una noches" o los relatos de Verne, Tolkien, Borges, Calvino, Chatwin o Rushdie.

"Resulta curiosa la recurrente idea, por parte de los

creadores, de negar a la ciudad su alma. Se trata de construirla más allá de la realidad de la vida. El arte ha estado mucho tiempo perseguido por la obsesión de la armonía y, cuando parecía que tal idea perdía fuerza, apareció la obsesión del orden. Y, en realidad, la ciudad está muy próxima al desorden. A veces el artista -como Dios- no lo soporta y la quema: la convierte en ciudad imposible. "⁷

Existe una gran homogeneidad hoy entre las diversas ciudades del planeta. Pero, el viajero las recorre sin descanso, a veces buscando identificaciones con los lugares que suele frecuentar, con su propia ciudad, y a veces intenta encontrar lugares diferentes, característicos de esa ciudad, que no se identifiquen con los mismos hitos de nuestra cultura: el restaurante de comida rápida, el ayuntamiento, el paso de cebra...

Nos encontramos en un mundo cuyas ciudades y paisajes se parecen cada vez más, hasta el extremo de que pueda dar igual estar en un sitio u en otro. Debido a esto quizás, existan artistas que sigan queriendo deleitarnos con otras posibles urbes, otras posibles realidades, alejadas de las ciudades casi idénticas que nos rodean.

En varios momentos de la historia, se ha hablado de la muerte de la ciudad, ciertos cambios técnicos, económicos, sociales o políticos han augurado la desaparición de la ciudad. Pero la ciudad permanece, renace, se transforma y continúa siendo *ciudad*.

1.1.2. Mis ciudades fantásticas

Mi periplo por la ciudad comenzó en el año 2007. En esa época, me interesaba la idea de paseo, la relación del hombre y la ciudad, la fusión y el camuflaje de



Fig. 17: Sheila Pazos. Serie Hombres de asfalto. Fotografía digital. 2007

ambos, pero estableciendo un dominio de la ciudad sobre el sujeto, que dejaba en él su huella.

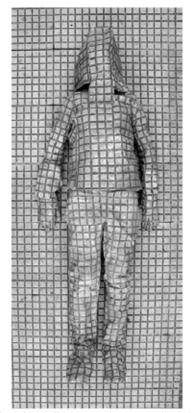


Fig. 18: Sheila Pazos. *Serie Hombres de asfalto*. Fotografía digital. 2007

Relaciono aquel momento con la añoranza de mi ciudad natal, que abandoné en el año 2000 por ser hija de emigrantes que regresaron a Galicia. De alguna manera, tenía la necesidad de encontrar puntos en común con Pontevedra. Durante esos años desarrollé la serie *Hombres de aslfalto*, en la que tomaba la ciudad tal y como me venía dada, interviniéndola de alguna manera, con el cuerpo.



Fig. 19: Sheila Pazos. *Serie Hombres de asfalto*. Fotografía digital. 2008

El distanciamiento con la realidad apareció poco a poco, paulatinamente.

En la siguiente etapa, inicié una serie denominada ¿Qué pasa ahí fuera?, en la que introducía seres gigantes pero manteniendo el paisaje urbano real. Para mí se trataba de una superación de la fase anterior, donde el sujeto pasaba de dominado a dominador de la ciudad.



Fig. 20: Sheila Pazos. Serie ¿Qué pasa ahí fuera?. Fotografía digital. 2010

Pero en las últimas fotos de esa serie, comencé a sentir la necesidad de crear también mis propias ciudades, mis escenarios dónde sucederían las acciones que planteaba.

Influenciada por el trabajo de estos artistas, así como por el Surrealismo, empecé a realizar una serie de paisajes imposibles y fantásticos. Con la idea de *collage*, tomaba trozos de mi realidad cotidiana que iban, poco a poco, construyendo ciudades imaginarias. De alguna manera, fui abriendo poco a poco el encuadre, hasta llegar a los paisajes en los que concluyó este proyecto, y además, desde la distancia, puedo ver que siempre estuvo interesada por una mirada hacia arriba, alta (el cielo) y una mirada hacia abajo, baja (el suelo, las alcantarillas, el mar).

Estas dos miradas concuerdan como un capítulo de mi libro de referencia, *Las ciudades invisibles*, de Ítalo Calvino:

"Es el humor de quien la mira el que da a la ciudad



Fig.21. Sheila Pazos. Serie ¿ Qué pasa ahí fuera? . Fotografía digital. 2010



Fig.22. Sheila Pazos. *Serie ¿Qué pasa ahí fuera?*. Fotografía digital. 2010

de Zemrude su forma. Si pasas silbando, con la nariz levantada detrás del silbido, la conocerás de abajo para arriba: antepechos, cortinas que se agitan, surtidores. Si caminas con el mentón sobre el pecho, con las uñas clavadas en las palmas, tus miradas se enredarán al ras del suelo en el agua de la calzada, las alcantarillas, las espinas de pescado, los papeles sucios. No puedo decir que un aspecto de la ciudad sea más verdadero que el otro, pero de la Zemrude de arriba oyes hablar sobre todo a quien la recuerda hundido en la Zemrude de abajo, recorriendo todos los días los mismos tramos de calle y encontrando por la mañana el malhumor del día anterior incrustado al pie de las paredes. Para todos, tarde o temprano, llega el día en que bajamos la mirada a lo largo de los caños de las canaletas y no conseguimos despegarlos más del pavimento.

El caso inverso no está excluido, pero es más raro: por eso seguimos dando vueltas por las calles de Zemrude con los ojos que ahora cavan debajo de los sótanos, de los cimientos, de los pozos." 8

1.4. Las ciudades y los elementos naturales:

1.4.1. Ciudades submarinas

"En más de una ocasión, un relato legendario ha constituido la pista fundamental para el descubrimiento de antiquísimos restos arqueológicos. No es de extrañar por tanto, que infinidad de investigadores se hayan aventurado a la búsqueda de míticas ciudades perdidas, siguiendo los indicios aportados por leyendas cuyo origen se pierde en la noche de los tiempos..."

Existen, en todo el mundo, leyendas acerca de ciudades o tierras desaparecidas bajo las aguas. En todos los continentes, exceptuando en África, dónde no se conoce ninguna leyenda de ese tipo, nos encontramos con relatos que nos remiten a esas desapariciones. Las causas por las que esas tierras son engullidas por las aguas son, principalmente, catástrofes naturales o castigos divinos.

Esta clase de leyendas dieron pie a la creación de diversos mitos que expresan el dolor por un reino legendario que floreció en un pasado muy remoto. Por consiguiente, estas fantasías fueron la base de algunas utopías que se referían a tierras de ensueño que tan pronto se situaban en el interior de un continente como en medio del mar.

Son muchos los autores que se han referido a posibles ciudades sumergidas, podemos pensar ya en la famosa **Atlántida** descrita por primera vez en los diálogos *Timeo* y el *Critias*, de Platón en el s.IV a. C., que sigue vigente hasta nuestros días por su confusa ubicación.

Pero existen muchas más historias acerca de ciudades sumergidas. Podemos destacar el **Reino de Lyonesse**, al que alude la leyenda del rey Arturo. Cuentan que desapareció frente a las costas de Cornualles, inundado por el agua, y que sus posibles restos serían las actuales Islas Scilly. Se alude a ese mito, por primera vez, en los *Itinerarios*, de William de Worcester del siglo XV.

Otra famosa ciudad sumergida es la de de *Ker-ls* o de Ys. Según la tradición, la urbe se habría construído en una amplia llanura situada bajo el nivel del mar y estaba protegida de las aguas por un fuerte muro

con compuertas. Allí residía el rey Grallon y su hija, la princesa Dahut, que se entretenía con sus amantes y, cuando se cansaba de ellos, los mandaba arrojar desde su torre. Pero, un desgraciado día robó la llave de plata que su padre llevaba colgada al cuello y abrió las compuertas del muro, dejando entrar el agua. Como consecuencia, la ciudad de Ys se hundió en el Atlántico, e únicamente el rey Grallon pudo escapar de la catástrofe en su caballo blanco.

Otra ciudad posible ciudad submarina sería la de \mathbf{Mu} .



Fig. 23: Restos de la civilización Mu

Ese yacimiento es estudiado desde 1985 por científicos y submarinistas japoneses. En Occidente, no ha tenido tanta repercusión.

Se situaría a pocos kilómetros de la isla Yonaguni de Japón. Dicen los científicos que la ciudad que se encuentra allí sumergida tendría unos diez mil años y se trataría de una de las ciudades más antiguas del mundo, tal vez sea una civilización muy anterior a la Edad de Piedra.

En la mitología **inca** también existen varios relatos que se refieren a ese tipo de acontecimientos.

"Cuenta la leyenda, que el dios Viracocha, creó un mundo sin luz y dió vida a unos gigantes que no lo respetaron ni lo obedecieron.

Disconforme con el resultado de su creación, Viracocha envió un diluvio que sumergió a la tierra transformándola completamente.

Una vez que los gigantes desaparecieron, Viracocha decidió crear hombres pero de un tamaño semejante al suyo." ¹⁰

Pero también en **España**, y particularmente en Galicia, existen numerosas leyendas referidas a ciudades sumergidas.

En el norte de nuestro país, existen infinidad de re-

⁹ CALLEJO, Jesús. Revista *Año/Cero*. n°234. Extraído de http://www.akasico.com/noticia/2231/Sumario/sumario-año-cero-n°-234-enero-2010.html

 $^{^{10}}$ Extraído de: http://cuentos-infantiles.idoneos.com/index.php/Cuentos_mitológicos/Mitolog%C3%ADa_Inca/Leyendas_de_la_Mitolog%C3%ADa_Inca

latos sobre villas inundadas. Las causas del siniestro son prácticamente las mismas en todos: las ciudades acaban hundidas por castigo divino debido al comportamiento inmoral de sus población, aludiendo de forma clara al *Diluvio Universal*.

En la *Crónica de Turpin*, del *Códice Calixtino* (siglo XII), se menciona una ciudad inundada con el nombre de *Lucerna*.

También son abundantes las leyendas de villas sumergidas en profundos lagos o lagunas. Una de las más conocidas se refiere a una ciudad en el fondo del lago de Sanabria en Zamora. Dicen que las campanas de la mítica *Lucerna* se pueden escuchar desde las proximidades del lago, siempre que la persona se halle *en gracia de Dios*.

En Galicia, muchos escritores, historiadores y etnógrafos las citan en sus textos, aportando noticias particulares o recogiendo leyendas entorno a ellas. Es el caso del Licenciado Molina, Lucas Labrada, los Padres Martín Sarmiento y Felipe Gándara, Pascual Madoz, José Verea, Villaamil y Castro, Benito Vicetto, Leandro de Saralegui, Federico Maciñeira o Manuel Murguía.

Más de setenta ciudades sumergidas se recogen en los trabajos de Filgueira Valverde, Vicente Risco, Bouza Brey, Carré Aldao, Álvaro Cunqueiro, Santiago Lorenzo o Víctor Vaqueiro.

En Las *Rías Baixas* se cita la presencia de ciudades míticas en Baiona, Noia, *Donón* en Cangas, el arenal de Panxón y las marismas de Canido en Vigo, y en Lugo aparecen, además de *Beria* en Cospeito, las de *Buriz* en Vilalba, *Trasparga* y *Boedo* en Guitiriz.

En la *Costa da Morte* existen numerosas leyendas sobre estas ciudades, como *Dugium* en Finisterre; *Gomorra*, en la ría de Corcubión, que desapareció mientras que sus habitantes celebraban una gran comida; *Vilaverde*, frente a la playa con ese mismo nombre en Moraime de Muxía; *La Fuente de Ricamonde* en Carnota o las villas de *Valverde*, en la playa de Corme y en la laguna de Traba en Laxe.

Na lagoa de Valverde hai baixo as augas salgadas dende fai trescentos séculos unha cidá asulagada.

Cidá povoada de mouros, alá nas edás pasadas, cun Rei de branco turbante, branca barba e capa branca. Cidá con corenta torres e vinte rúas fidalgas, con bosques de sombra espesa e xardíns de rousas brancas.

Todas as noites de lúa, no fío das alboradas, un feitizo envolto en ouro xurde das augas salgadas. ¹¹



Fig.24: Laguna de Cospeito

Ese interés por esas leyendas puede verse curiosamente en el nombre de la revista "Atlántida", que vió la luz en enero de 1954. La dirigían: Urbano Lugrís, Mariano Tudela y José María Labra.

Además de las innumerables leyendas de ciudades submarinas existentes en Galicia, existen historias sobre el hundimiento de galeones, por ejemplo, durante la batalla de Rande, en Vigo.

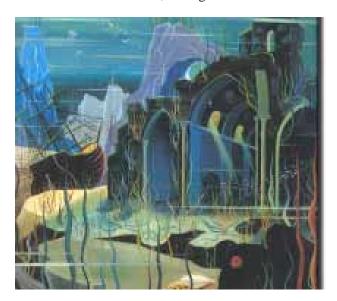


Fig. 25: Urbano Lugrís. *Atlántida*. Óleo sobre tabla. 1947

En novelas contemporáneas también aparece la temática de la ciudad sumergida, en 1962, James Gra-

¹¹ DE LAS CASAS, Álvaro. Cancioneiro popular galego. Editorial Más. Santiago de Chile, 1939

¹² BACHELARD, Gaston. El agua y los sueños. p.33

ham Ballard nos presenta en *El mundo sumergido*, su primera novela, la catástrofe producida por el derretimiento de los casquetes polares, a causa del calentamiento global. El panorama es desolador, postapocalíptico. Grandes ciudades como Londres han sido sumergidas bajo los mares, pantanos y lagunas, las temperaturas alcanzan los 50° centígrados y la flora y la fauna se vuelven agresivas. El hombre intenta sobrevivir en este ambiente hostil.

1.4.2. El agua:

"Las "imágenes" cuyo pretexto o materia es el agua no tienen la constancia y la solidez de las imágenes proporcionadas por la tierra, por los cristales, los metales o las gemas." 12

El agua es un elemento que ha sido relacionado en numerosas ocasiones con la muerte.

"Toda agua primitivamente clara es para Edgar Poe un agua que tiene que ensombrecerse, un agua que va a absorber el negro sufrimiento. Toda agua viviente es un agua cuyo destino es hacerse lenta, pesada. Toda agua viviente es un agua a punto de morir. Ahora bien, en poesía dinámica, las cosas no son lo que son sino que son aquello en lo que se convierten. Y llegan a ser en las imágenes lo que a llegan a ser en nuestra ensoñación, en nuestras interminables ilusiones. Contemplar el agua es derramarse, disolverse, morir." 13

Numerosos rituales entorno a los muertos ayudaron a enfatizar esa relación. En algunas civilizaciones, por ejemplo, en vez de enterrar a sus muertos los depositaban en el río y eran llevados por la corriente.

También se relaciona el agua con la muerte, por los numerosos naufragios de barcos, donde los marineros perdían la vida.

Es destacable también el mito de la barca de Caronte:

"Cuando un poeta vuelve a tomar la imagen de Caronte, piensa en la muerte como en un viaje, reviviendo los más primitivos funerales" 14

También podemos destacar la muerte de Ofelia en *Hamlet* de Shakespeare, que se suicida ahogándose en un río.

Aunque haya sido asociada en tantas ocasiones con la muerte, y sea en este trabajo, la faceta que nos interesa, no podemos olvidar que es también fuente de vida humana, animal y vegetal. Y que desde el punto de vista del Catolicismo es, además, purificadora.

1.4.3. El mar:

"En primer lugar, es evidente que la mitología del mar es una mitología local. Sólo interesa a los habitantes de un litoral. Por lo demás, los historiadores, dejándose seducir demasiado pronto por la lógica, deciden muy a ligera que los habitantes de la costa han de ser fatalmente marineros. Con toda gratuidad se otorga a todos esos seres, hombres, mujeres, niños, una experiencia real y completa del mar. No se dan cuenta de que el viaje lejano y la aventura marina son, en primer lugar, aventuras de viajes relatados. Para el niño que oye al viajero, la primera experiencia del mar pertenece al orden de los relatos. El mar produce cuentos antes de producir sueños. La división -psicológicamente tan importante- del cuento y del mito no es fácil de hacer respeto a la mitología del mar. Sin duda, los cuentos terminan por alcanzar a los sueños; los sueños terminan por nutrirse -escasamente- con cuentos." 15

"El que vuelve de lejos puede mentir. El héroe de los mares vuelve siempre de lejos; regresa del más allá; nunca habla de la orilla. El mar es fabuloso porque se expresa en mi primer lugar por los labios del viajero del viaje más lejano. Fabula lo lejano." ¹⁶

El mar tiene un gran valor simbólico en la literatura. *La Odisea*, un relato del viaje a través de la vida, es impensable sin el mar. El mar, por tanto, tiene un doble valor simbólico. Ante todo representa la lucha, el desafío, la prueba, el enfrentarse con la vida, como se puede apreciar también en muchos de los grandes relatos de Joseph Conrad.

El griego clásico tenía tres palabras para nombrar el mar: *thálassa*, *hals*, y *pontos*. *Pontos*, que suele designar "el alta mar", viene de una raíz indoeuropea que significa "camino". Y, por eso mismo, el mar fue para los griegos, gente de islas y costas, el camino hacia la aventura, un camino tentador hacia un horizonte lleno de promesas y misterios.

El mar también tiende a asociarse con la inmensidad, una característica que vinculé en el capítulo anterior a los paisajes imposibles. Más de un 70% de la su-

¹³ BACHELARD, Gaston. El agua y los sueños. p.76

¹⁴ *íbidem.* p. 107

¹⁵ *íbidem.* p. 195

¹⁶ *íbidem.* p. 195

perficie de nuestro planeta es mar o oceáno. Quizás debido a eso también se haga esa asociación.

Pero además cuando miramos al mar, vemos una gran llanura, el horizonte se pierde a lo lejos. No es lo mismo observar un paisaje con montañas y árboles o una ciudad con edificios, que pronto limitan nuestra ansia de visión lejana.

En el mar existe además la idea de profundidad, que también se asocia a la inmensidad.

Mezclar el mar con la ciudad, equivale a mezclar lo artificial con la naturaleza, lo que el hombre creó con lo que siempre estuvo aquí.

1.4.2. El aire

-Ciudades aéreas:

Una de las descripciones más conocidas de ciudad aérea, aparece en la tercera parte de *Los Viajes de Gulliver* de Swift. Es la ciudad flotante de *Lapuda:*

"...el cielo estaba completamente despejado y el sol era tan ardiente que me veía obligado a esconder el rostro de sus rayos. Pero de repente todo se oscureció y, a mi juicio, de manera distinta a cuando se interpone una nube a la luz solar, Entonces me di cuenta y observé una enorme masa opaca que, ocultándome el sol, avanzaba hacia la isla. Parecía estar a unas dos millas de altura, y cubrió el astro durante seis o siete minutos, (..)

Conforme se acercaba al lugar donde yo estaba, parecía tratarse de un cuerpo sólido cuya superficie inferior era lisa y llana y con brillo intenso debido al reflejo del mar sobre el que se cernía. Me encontraba yo en un montículo distantes unas doscientas yardas de la orilla y veía cómo descendía este enorme objeto hasta ponerse en paralelo conmigo a menos de una milla inglesa de distancia. Saqué entonces mi catalejo del bolsillo y pude divisar gente que se movía en los bordes de aquel objeto, bordes que semejaban inclinados. (...)

Pero a mismo tiempo imagine el lector mi asombro al contemplar una isla flotando en el aire habitada por hombres capaces, por las apariencias, de hacerla subir, bajar o avanzar gradualmente a capricho.(..)

Más poco después empezó a acercarse y pude ver sus lados, formados por varios niveles de galerias comunicadas entre sí, a intervalos, por escaleras. En el nivel más bajo distinguí a algunos pesacadores con cañas y a otros contemplando a los pescadores ."¹⁷

Si pensamos en aire, son muchos los elementos que se nos vienen a la mente: el vuelo, las alas, la caída, el cielo, las nubes, el viento, las constelaciones, el espacio, los planetas, las estrellas, la Luna, etc.



Fig.26. El castillo ambulante

Me centraré en las nubes y en la Luna, por no poder extenderme demasiado, pero sobre todo por considerarlos los terrenos más *firmes* e interesantes para construír ciudades, y para contraponer la noche al día.

Las nubes, compuestos también de agua, se encontrarían a caballo entre el aire y el agua, tratada anteriormente. Y siguen siendo, como el mar, muy características de Galicia. Anunciadoras de lluvia, productoras de sombra, nos



Fig.27. Pablo Genovés. *Precipitados.* Fotografía. 2008-2010

protegen de los rayos del sol, son unos de los elementos de la naturaleza más poéticos y oníricos.

"Son los objetos de un onirismo en pleno día. Determinan ensueños fáciles y efímeros. Estamos un instante *en las nubes* y volvemos a la tierra..." ¹⁸

El aspecto más cotidiano e inmediato de esa ensoñación es jugar con sus formas, descubrir representaciones azarosas, cambiantes, que van transformándose y desaparecen para convertirse en otras.

Las nubes invitan a una imaginación dinámica, leve y efímera.

"El sueño es una cosmogonía de un día. El soñador vuelve a empezar el mundo todas las noches.(...) Y si el soñador abre los ojos, vuelve a encontrar en el cielo esta masa de un blancor nocturno-más dócil aún que la nube-, con la que puede hacer nuevos mundos indefinidamente." ¹⁹

Por encima del cielo, se encuentra el espacio, y en él, destaca la Luna, como lugar más usual en la Literatura y el Arte para presentarnos escenas fuera de lo común.

En *Las Aventuras del Barón Munchausen* se nos ofrece una viaje a la Luna, en un globo aerostático, echo con trozos de ropa cosidos. La fantasía alcanza ahí su punto máximo.



Fig.28. Terry Gilliam. Fotogramas de *Las aventuras del Barón Munchausen*. 1988

En el cine es destacable *Viaje a la Luna* de George Méliès, y en la Literatura *Viaje a la Luna* de Cyrano de Bergerac y *De la Tierra a la Luna* de Julio Verne.



Fig.29. George Méliès. Viaje a la luna. Fotograma. 1902

Después de la llegada del hombre a la Luna, si es que tuvo realmente lugar ese acontecimiento, puesto en duda en numerosas ocasiones, fueron muchos los artistas que han trabajado con ella.

Así, por ejemplo, **Franz Kunert,** trabaja construyendo pequeños mundos, que finalmente fotografía, consiguiendo un enorme grado de verosimilitud. Nos presenta una pequeña estancia irónica en la luna.



Fig.30. Franz Kunert. Aussentoilette. Fotografía. 2011

Paul Auster escribió más recientemente *El Palacio de la Luna*, donde nos presenta una constante búsqueda de la identidad que conduce a comprender el mundo. Pero este mundo es un desorden que puede estar situado en cualquier ciudad o cualquier espacio, incluso en la luna. La omnipresencia de luna, en el libro, es algo más que un simbolismo. Parafraseando a Auster:

"La omnipresencia de la luna en mis libros subraya el hecho de que era la última frontera que le quedaba a América por alcanzar y que, desgraciadamente, allí no había nada especialmente interesante que descubrir." ²⁰

¹⁸ BACHELARD, Gaston. El aire y los sueños. p. 231

¹⁹ BACHELARD, Gaston. El aire y los sueños. p. 245

²⁰ Extraído de http://elplanetadeloslibros.wordpress.com/2010/12/14/el-palacio-de-la-luna/

2. METODOLOGÍA:

2.1. Métodos de evasión:

2.1.1. El viaje

"Después de andar siete días, a través de boscajes, el que va a Baucis no consigue verla y ha llegado. Los finos zancos que se alzan del suelo a gran distancia uno de otro y se pierden entre las nubes, sostienen la ciudad. Se sube por escalerillas. Los habitantes rara vez se muestran en tierra: tienen arriba todo lo necesario y prefieren no bajar. Nada de la ciudad toca el suelo salvo las largas patas de flamenco en que se apoya, y en los días luminosos, una sombra calada y angulosa que se dibuja en el follaje.

Tres hipótesis circulan sobre los habitantes de Baucis: que odian la tierra; que la respetan al punto de evitar todo contacto; que la aman tal como era antes de ellos, y con catalejos y telescopios apuntando hacia abajo no se cansan de pasarle revista, hoja por hoja, piedra por piedra, hormiga por hormiga, contemplando fascinados su propia ausencia."²¹

Las ansias de expansión y la búsqueda de exotismo del hombre hicieron posible, desde la Antigüedad, que la Literatura y el viaje fuesen caminos paralelos. Podemos verlo en Homero quien traza en *La Odisea* un viaje fabuloso hacia la verdadera dimensión del ser humano. Muchos otros vinieron después: Virgilio con *La Eneida*, el *Mío Cid*, *Simbad el Marino*, *Marco Polo*, *El Quijote*, *los viajes de Gulliver*, las historias de Salgari o las expediciones de Darwin.

Para encontrarnos con esos mundos imaginarios, un recurso frecuente es el viaje.

Un autor que los ha tratado es Julio Verne, en su serie de libros que componen *Los Viajes extraordinarios* y son definidos por Michel Serres como:

"un viaje ordinario en el espacio (terrestre, aéreo, marítimo, cósmico) o en el tiempo (pasado, presente, porvenir: ayer y mañana), un recorrido de tal punto dado a tal otro deseado; [...] en segundo lugar, es un viaje enciclopédico: la odisea es circular, recorre el ciclo de la sabiduría; [...] por último, es un viaje iniciático en el mismo sentido que el periplo de Ulises, el éxodo del pueblo hebreo o el itinerario de Dante."²²

En lo que se refiera al mundo submarino, que nos interesa aquí, el mismo Verne nos propone una versión del viaje *hacia abajo*. Veinte mil leguas de via-



Fig.31. El capitán Nemo en el Nautilus, ante un pulpo gigante, según una ilustración de la primera edición de 1870 de 20.000 leguas de viaje submarino.

je submarino promete, ya en su título, una aventura por este nuevo territorio. No se baja para luego subir, como en otras de sus novelas, sino para instalarse definitivamente en pleno corazón de lo *diferente*.

Otros paisajes fantásticos aparecen en Los viajes de Gulliver.

En la primera parte, se nos describe un reino pequeño, el de *Lilliput*, visto desde el punto de vista de un gigante y así mismo, un gigante y sus pertenencias vistas desde el punto de vista de unos seres diminutos. Todo parece novedosos e incomprensible visto de esa manera. Nos presenta objetos y paisajes que vemos en nuestro día a día, pero con otra mirada, con otra perspectiva, transformándose así en un paisaje imposible y nuevo.

En la novela de Swift, no sólo cambia el tamaño de los hombres y los utensilios que usan, debido a su tamaño, si no que también la naturaleza es diferente. Los árboles son más pequeños o más grandes, dependiendo del país en el que se encuentre y con los ani-

²¹CALVINO, Ítalo. Las ciudades invisibles. p.91

males sucede lo mismo.

"Las ratas se llevaron una de mis ovejas" ²³

Nos encontramos entre el mundo real, ya que nos nombra países y lugares reales y un mundo de ficción.

Debemos recordar que crear mundos fantásticos, en la época en que se escribieron esas novelas, sería de gran interés, por el desconocimiento del mundo en su totalidad.

En la segunda parte de la novela sucede lo contrario, la naturaleza es grande y el protagonista se convierte en algo excesivamente pequeño en proporción a ella. Podríamos pensar en la idea de diversos Génesis, en naturalezas diferentes creadas en varias Creaciones y por diversos Dioses.

Es posible también que muchos de los artistas o autores que trabajaron con esos mundos fantásticos se hayan planteado la posibilidad de que nuestro mundo es de esta manera, pero que podría haber sido de cualquier otra. Se trataría de un tipo de *convención.*, del *antojo de un Dios* o de una decisión azarosa de la naturaleza.

"tienen sin duda razón los filósofos cunado afirman que nada es grande o pequeño, a menos que se compare con algo". 24

El autor alude en la tercera parte a un país mucho más fantástico. Ahí, Swift nos describe una ciudad flotante.

A pesar de todo los acontecimientos increíbles que van surgiendo a lo largo del relato, el autor insiste en que quiere ser fiel a la realidad y no inventarse nada: Sigue manteniendo su idea de veracidad.

"Podría, como otros, haberte asombrado con extraños e improbables relatos, (..), pues mi propósito principal era informarte y no divertirte."

"Yo seríe ferviente partidario de que se promulgara una ley en la virtud de la cual se obligara a jurar solemnemente a cada viajero (..) que todo lo que pensaban publicar sería, salvo error involuntario, cierto. De este modo no sufriría el público engaño alguno.." ²⁵

Una artista contemporánea que trabaja con el tema del viaje es **Ruth Thorne Thomsen**, aunque también tiene grandes influencias del mundo de los sueños, en

esta serie titulada Expediciones.

Huyendo de la tecnología, trabaja con una cámara estenopeica construída por ella misma con una caja de cartón. Comenzó con la serie *Expediciones* a finales de los setenta y desde entonces sigue trabajando con ella. Le interesa su profundidad de campo infinita y la borrosidad del papel usado como negativo, creando imágenes muy evocadoras.







Fig. 32: Ruth Thorne Thomnsen. *Expediciones*. Fotografía estenopeica. 1979

²³ SWIFT. Los viajes de Gulliver p.88

²⁴ íbidem p.99-100

²⁵ íbidem p.216

2.1.2. Los sueños

En *El agua y los sueños* de Bachelard se establece una relación entre los diferentes elementos y los sueños:

"Aún más que los pensamientos claros y que las imágenes conscientes, los sueños están bajo la dependencia de los cuatro elementos fundamentales. Han sido numerosos los ensayos que han relacionado la doctrina de los cuatro elementos materiales con los cuatro temperamentos orgánicos. Así, un viejo autor, Lessius, escribe en el Arte de vivir mucho (p.54): "Los sueños de los biliosos son sobre fuegos, incendios, guerras, muertes; los de los melancólicos, de entierros, sepulcros, huidas, fosas, de cosas siempre tristes; los de los pituisos, de lagos, ríos, inundaciones, naufragios; los de los sanguíneos..." ²⁶

También nos habla del sueño y de los paisajes:

"Se sueña antes de contemplar. Antes de ser un espectáculo consciente todo paisaje es una experiencia onírica. Sólo se mira con una pasión estética los paisajes que hemos visto primero en sueños. Tieck ha reconocido con toda razón en el sueño humano el preámbulo de la belleza natural. La unidad de un paisaje se ofrece como la realización de un sueño a menudo soñado, "wie die Erfüllung eines oft getraumten Traums" (L. Tieck, Werke, t. v, p.10)." ²⁷

Son muchos los surrealistas que influidos por el mundo onírico trataron el tema del agua.

Podemos citar a André Breton, Max Ernst y Paul Éluard.

Max Ernst le dedica un cuaderno de su obra *Una se*mana de bondad.

A cada día de la semana, **Ernst** asocia un *elemento* o símbolo común y un *ejemplo* o figura, tema que se va a repetir en sus páginas. Acompaña además los días con citas elegidas de Marcel Schwob, Jean Hans Arp, André Breton, Paul Éluard,...

Es el segundo cuaderno, el que dedica al agua. Ésa destruye los puentes, inunda las calles de París, se infiltra en los dormitorios, los apartamentos, y arrastra con ella muchos seres humanos. Aquí, la mujer es protagonista. El agua también aparece recurrentemente en los poemas de Paul Éluard:

Te levantas el agua se despliega
Te acuestas el agua se dilata
Tú eres el agua apartada de sus abismos
Tú eres la tierra que toma raíz
Y sobre la que todo se establece
Tú haces burbujas de silencio en el desierto de los ruidos
Tú cantas himnos nocturnos sobre las cuerdas del arco
iris

Estás en todas partes anulas todas las rutas Tú sacrificas el tiempo A la eterna juventud de la llama exacta



Fig.33. Max Ernst. Collage extracto de *Una semana de bondad. El agua 26* 1933.

Que vela la naturaleza reproduciéndola Mujer tú haces nacer al mundo un cuerpo siempre igual El tuyo Tú eres la semejanza. ²⁸

Como vemos utiliza diversos estados del agua que asocia a acciones del sujeto a lo largo de todo el poema.

-26

 $^{^{26}\,\}mathrm{BACHELARD},$ Gaston. El agua y los sueños. p.54

²⁷ íbidem p.32

²⁸ ÉLUARD, Paul, *Te levantas.* Extraído de http://latero-zen.blogspot.com/2008/08/te-levantas-paul-eluard.html

En La poética del espacio, Bachelard dice además:

"El ensueño es un estado enteramente constituido desde el instante inicial.

No se le ve empezar y, sin embargo, empieza siempre del mismo modo. Huye del objeto próximo y enseguida está lejos, en otra parte, en el espacio de la *otra parte*." 29

Por lo tanto, la imaginación de esos paisajes no se realizaría en el entorno de *nuestro mundo*, sino que en un *más allá*, en otro lugar de nuestra mente, en la imaginación, vinculado también de alguna manera a *otro lugar*.

Alicia en el País de las Maravillas o A través del espejo y lo que Alicia encontró allí de Lewis Carroll es también un claro ejemplo, de mundo fantástico surgido a partir de un sueño.

Son destacables los paisajes oníricos de **Dalí**, que serán un precedente de muchos autores contemporáneos, como **George Grie**, entre otros muchos, en los



Fig. 34: Salvador Dalí. *La Tentación de San Antonio*. Óleo sobre lienzo. 1946



Fig. 35: George Grie. *Dehydration*. Infografía. 2001

que destaca el horizonte infinito y la inmensidad de esos paisajes muy llanos y *aéreos*.

En el cine, una de las últimas películas, en las que se construyen ciudades y escenarios fantásticos, mediante el mundo de los sueños, es *Inception (El origen)*, un thriller de fantasía.

Leonardo DiCaprio es Cobb, un *excavador*, que se mete en los subconscientes de las personas mientras éstas duermen, por motivos de espionaje y robo.

Pero para hacer el trabajo correctamente requiere un *arquitecto*, básicamente alguien que diseñe un paisaje en los sueños, algo lo suficientemente vivido y detallado para que el soñador no se dé cuenta. Así se van creando laberintos, paisajes donde la gravedad desaparece y los suelos se convierten en cielos.





Fig. 36: Christopher Nolan . Origen (Inception). 2010

2.1.3. Alusión al futuro.

Ciencia-ficción.

"Hemos llegado al principio de un final y perdido el deleite por las ideas. Precipitados es un Apocalipsis contenido, casi esperanzador. Estamos a tiempo de cambiar las cosas." ³⁰



Fig.37. Pablo Genovés. *Precipitados.* Fotografía 2008-2010

Son muchos los artistas que en su trabajo tratan el tema de la Apocalípsis, del final de los tiempos, influenciados también por la ciencia-ficción y por el cambio climático que no nos augura un futuro muy prometedor.

También en esta misma línea, pero menos contemporáneo, podemos citar a **Tsunehisa Kimura**, que trabaja en la misma línea de destrucción y caos, en el paisaje urbano y con edificios emblemáticos.

En sus últimos trabajos, Marina Núñez también tra-

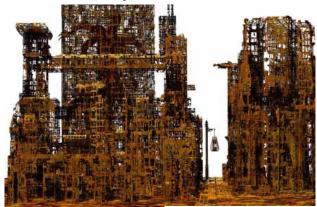


Fig. 39: Marina Núñez. *Ciudad Fin*, Infografía y pintura fluorescente sobre lienzo, luz negra. 2009

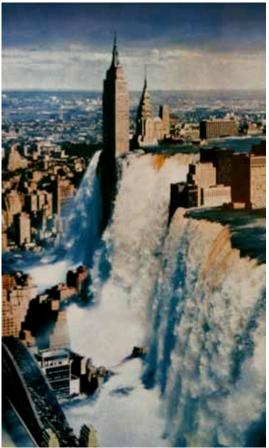


Fig.38. Tsunehisa Kimura. "wet behind the ears". Collage. 1979

baja con ciudades imposibles.

Esas piezas realizadas digitalmente en 3D, donde un gran paisaje -basado en las pinturas de El Bosco-, introducen al espectador en un universo en el que el ser humano ha dejado de estar presente.

Se presenta una ciudad derruida, como símbolo de la devastación.



Fig. 40: Marina Núñez. Sin título (ciencia-ficción), Infografía. 2008

En el cine también se ha convertido en un tema muy recurrente.

El manejo cada vez mayor de las técnicas digitales, de los efectos especiales y el 3D han hecho que se mezcle con gran facilidad imágenes grabadas reales con imágenes generadas por ordenador.

Unas películas muy recientes, dónde aparecen grandes inundaciones y el final de los tiempos, debido al cambio climático son *El día de mañana* y *2012*.



Fig. 41. Roland Emmerich. *El día de mañana*. 2004.



Fig.42. Roland Emmerich. 2012. 2009

2.2. Medios de representación:

Me centraré principalmente en los artistas que crearon paisajes imaginarios, desde el terreno de la imagen, sin entrar en terrenos de lo escultórico.

Para la creación de esas imágenes de paisajes fantásticas e imaginarios se recurría a la fotografía, al fotomontaje, a la construción de escenarios mediante maquetas, o a la pintura, principalmente.

Pero la aparición de las nuevas tecnologías ha hecho que uno de los medios más empleados, hoy en día, para recrear esos paisajes, sea el 3D, dándonos una estética de ciencia-ficción, que se usa tanto en imágenes estáticas, como en el cine.

2.2.1. La fotografía: el fotomontaje y la maqueta

Los primeros fotomontajes se realizaban manualmente, siguiendo la técnica del *collage*. Fueron creados por los dadaístas berlineses.

Con la aparición de los medios digitales, desapareció el uso de las tijeras y del papel y ya casi todo se hace virtualmente por ordenador.

En el siglo XX, el fotomontaje dió un giro radical a una de las características principales de la fotografía: la ilusión de realidad, pues fabricaba escenas ficticias hechas a partir de *trozos de realidad*.

El fotomontaje hace evidente cómo la fotografía es susceptible de ser manipulada para reorganizar o desorganizar la realidad.

Centrándonos en la maqueta y en la miniatura, Gaston Bachelard, en su libro *La poética del espacio* le dedica un capítulo:

"Puede decirse que esas casas en miniatura son objetos falsos provistos de una objetividad psicológica verdadera. Aquí el proceso de imaginación es típico. Plantea un problema que hay que distinguir del problema general de las similitudes geométricas. El geómetra ve *exactamente la misma cosa* en dos figuras semejantes dibujadas a escalas distintas." ³¹

Si el engaño de quien utiliza es la maqueta es bueno, debería suceder exactamente lo mismo que plantea Bachelard. El espectador tendría que ascociar directamente lo que está viendo con la realidad, como si se tratase igualmente de *la misma cosa*.

El sujeto actuaría como intermediario, transformando el mundo en una mera representación, que debe-

ría identificarse con el mundo. Se trataría entonces de una duplicación o transposición de los real, de un juego de semejanza en la creación. Tendríamos un *macrocosmos*, que actuaría de modelo de ese *microcosmos*.

En lo que se refiere a artistas que usan esa técnica, la obra de **James Casebere** es una de las más reconocidas. Se inserta en la corriente de la fotografía arquitectónica. Casebere realiza maquetas de arquitecturas, de exteriores e interiores, y tras un largo proceso de iluminación fotografía la maqueta obteniendo un resultado que no permite distinguir entre realidad y ficción.

Se trata de una fotografía construida. La no existencia de un espacio de un *no mundo* no impide fotografíarlo, no impide crearlo y congelarlo para siempre en el tiempo con una fotografía,como si se tratase de un escenario teatral.



Fig.43. James Casebere. *Red Room #1.* Fotografía. 2003

Otro artista que trabaja en esa misma línes es **Thomas Demand**. Su mundo es un mundo más concreto. Todo parece sólido y estable hasta que, al acercarnos, nos damos cuenta de que todo está hecho de papel. Entonces aparece la duda.

Desde comienzos de los noventa, Thomas Demand ha seguido el mismo procedimiento: elige una imagen fotográfica publicada en un diario o revista, luego construye un modelo de esa imagen a escala real en papel y cartón, lo ilumina, con esa luz helada de ascensor que absorbe humanidad, y lo fotografía. Y finalmente, destruye la maqueta. De la foto original no queda casi nada. Elimina los detalles, lo superfluo y elabora algo como un boceto del original pero sin sus particularidades.

³¹ BACHELARD, Gaston. La poética del espacio. p.83

Los resultados de ambos artistas son muy realistas y concuerdan con la idea que quería alcanzar en mis maquetas.



Fig.44. Thomas Demand. Copy shop. Fotografía. 2005

Otros artistas como **Jordi Colomer** trabajan con la maqueta como objeto real, no para simular una realidad. Le interesa la maqueta en sí.

En la serie titulada *Anarchitekton* (2002-2004) un personaje corretea frenéticamente ante paisajes urba-



Fig.45. Jordi Colomer. Anarchitekton Brasilia. Fotografía. 2002-2004

nos de cuatro ciudades del mundo (Barcelona, Bucarest, Brasilia y Osaka) portando, como pancarta política, modelos de cartón caricaturescos de los edificios icónicos de la arquitectura local.

2.2.2. La pintura

La pintura es la más antigua de las técnicas que se ha usado con ese fin.

Uno de los pintores más antiguos que nos presentó paisajes imaginarios es **El Bosco** (ver p.5).

Actualmente, **Philip Fröhlich** sigue esta línea de trabajo. En cada uno de los paisajes toma el protagonis-

mo la composición y el color que será el encargado de narrar el vacío de los diferentes parajes. Nos presenta una naturaleza deshumanizada y distorsionada, no realista; no existen seres humanos, ni historias, ni anécdotas en el espacio pictórico.



Fig.46. Philip Fröhlich. *Sin título*. Témpera sobre lienzo. 2007

Otro artista que trabaja con la pintura es **Peter Doig.** Utiliza como punto de partida recortes de periódicos o fotografías que toma él mismo, que le sirven únicamente para fijar y recordar luego ciertas formas. Doig es un creador de imágenes oníricas, de un mun-

Doig es un creador de imágenes oníricas, de un mundo alternativo, elabora fantasías combinando distintos elementos de la memoria. Siente una extraña fascinación por las aguas quietas, estancadas, en las que se refleja una canoa que parece como fuera del tiempo.

De estos dos pintores, me interesa la idea de paisaje deshumanizado.



Fig.47: Peter Doig. White canoe. Óleo sobre lienzo. 1991

2.2.3. La realidad virtual. el 3D

La primera película en la que se utilizó escenografía virtual fue en *Tron*, de Walt Disney y, desde entonces cada vez más se recurre a este tipo de escenografía que usa el ordenador para lograr simulaciones escénicas; escenografía que se podría contraponer a las escenas o paisajes naturales.

Además, año tras año. se ha ido desarrollando a gran velocidad.



Fig. 48: Walt Disney. Tron. 1982

Román Gubern dice en su articulo "De la imagenbiombo a la realidad virtual" que con estas imágenes se buscaba simular que "estaba presente aquello que estaba ausente... Y cuánta más fuerza ontológica tuviera aquella representación, haciendo que la figura suplantase a lo representado, no como imitación o símbolo, sino como su doble existencial, mayor era la mentira" 32

Gubern, hace un recorrido por la historia de la imagen, centrándose en la función que cumple en cada momento importante de la historia, ya sea como doble, simulación, o ilusión que permite la confusión entre la vida real y la no real o de ficción, afirmando finalmente que nuestros valores sociales tienden "a valorar más el parecer que el ser", llegando a importarnos más el aspecto, que a su juicio no es otra cosa que la imposición de una ficción embellecedora, a una existencia personal insatisfactoria; y que los medios se han convertido en biombos artificiales ocultando los aspectos menos gratos de la realidad.

"La expresión realidad virtual constituye un oxímoron una paradoja verbal voluntariamente provocativa, pues está formada por dos conceptos contradictorios y autoexcluyentes, ya que algo no puede ser real y virtual a la vez. Por eso muchos especialistas prefieren referirse a *artificial reality*, a *virtual world* o a *virtual environment*. Llámese como se llame, este interesante artificio tecnológico parece haber sido inventado para colmar el mítico síndrome de *Alicia a través del espejo*, penetrando en una realidad alternativa que parece poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera." ³³

Parece que le damos más valor a lo que observamos visualmente, sea de verdad o de mentira, sea tangible o intangible, como, por ejemplo, a la imagen plasmada en una pantalla de cine o de un televisor.

Pero no debemos olvidar que esas imágenes son producidas, que han surgido de la imaginación del hombre, que han trascendido a otros campos, creando ambientes, escenografías y paisajes que no existen en la vida real.

Volviendo de nuevo a Gubern, dice que:

"...la RV puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de illudere: engañar), pues se trata de una realidad sin soporte objetivo, sin *res extensa*, ya que existe sólo dentro del ordenador. Por eso puede afirmarse que la RV es una pseudorrealidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica... El espacio ilusorio que constituye la razón de ser de la RV se denomina *ciberespacio* y... además de ser un producto tecnológico, constituye también una experiencia sensorial y un fenómeno cultural de subido interés." ³⁴

Su aplicación es numerosa y variada, y va desde el arte, diseño arquitectónico, gráfico, publicitario, programas de televisión, cine, entretenimiento como los videojuegos, la medicina, educación, informática, comercio electrónico, simulaciones para la investigación científica, hasta recorridos de paisajes, ciudades, museos o lugares.



Fig.49. Giacomo Costa. *Prospettiva n.7* Infografía. 2003

³² GUBERN, Roman. Del Bisonte A La Realidad Virtual: La Escena Y El Laberinto. p.57

³³ *íbidem.* p. 73

³⁴ *íbidem.* p. 75

Cada vez son más los artistas que las utilizan como una técnicaa alternativa a las tradicionales.

Podemos destacar en esas imágenes generadas por ordenador, un gusto por el exceso: El exceso de la vastedad, del gigantismo como en *Star Trek*: *The Wrath of Khan* (1983) de Nicholas Meyer, *The Abyss* (1989) de James Cameron, *The Matrix* (1999) de los hermanos Wachowski.

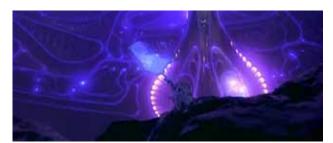


Fig.50: James Cameron. The Abyss. 1989



Fig. 51: Andy Wachowski, Lana Wachowski. The Matrix. 1999

López Silvestre en su libro *El paisaje virtual: El cine de Hollywood y el Neobarroco digital* menciona que otra de las características del exceso barroco de esas imágenes la encontramos en el manejo de la luz, que puede verse en el exceso de sombras, de oscuridad o de luz especial, "de luz que, como en el caso de la oscuridad, supera lo que nuestros sentidos pueden asimilar".

Sin embargo, lo más frecuente de estas imágenes es la oscuridad como en *Star Wars* (1977) de George Lucas, o el negro y el gris en *Alien* (1979) de Ridley Scott.

Como señala Federico López Silvestre, un repertorio escénico muy habitual del cine virtual han sido, sin duda, las imágenes de mundos subterráneos, caídas en inmensos abismos o presencia en laberintos sin salida, y donde "la oscuridad y los laberintos se con vierten en uno de sus elementos clave". ³⁵

Son muchos los artistas que se han dejado seducir también por el modelado 3D.

Ya cité anteriormente a **Marina Núñez**, cuyos últimos trabajos se basan principalmente en esta técnica.

Giacomo Costa y George Grie también se han dedicado en los últimos años a perfeccionar su técnica infográfica, Son raros los artistas que inmersos en los mundos virtuales, la abandonan para dedicarse a técnicas manuales, si no que suelen ir perfeccionando su técnica en el manejo de programas que les permiten esos resultados.

El caos y la inestabilidad es otro de los ingredientes típicos del nuevo gusto barroco, como la amenaza que está muy presente en películas de ciencia-ficción. Y los paisajes apocalípticos también se presentan como ciudades destruidas, ruinas de una ciudad del futuro, ciudades congeladas.



Fig.52. George Grie. Ice Age Premonition. Infografía. 2000



Fig. 53: Giacomo Costa. *Plants*. Infografia. 2010

2.3. Proceso creativo del trabajo:

- -Construír maquetas para sumergirlas y fotografiarlas.
- -Uso de la herramienta digital para crear realidades virtuales

Mi proceso creativo fue siguiendo dos vías diferentes de metodología. La primera de ellas venía definida por la creación de realidades mediante fotomontajes y retoque digital y la segunda vía, por la construcción de maquetas, que sumergía y fotografiaba.

2.3.1. Maquetas

El proceso comenzaba con la construcción de la maqueta. Si bien al principio, las maquetas parecían más bien casas, por tener un tejado desproporcionado, fui poco a poco acercándome a formas más sencillas, paralepípedos que pasaron a ser edificios.

Mi primera intención era modelar todas las ventanas y salientes, pero pensamos que con el engaño de la pintura se podría lograr el mismo efecto. Aún así, intenté realizar ciertos volúmenes que pudiesen potenciar el realismo del conjunto y permitir que se produjesen sombras.

Después de la realización de las maquetas, las sumergía en el mar, en el río, en fuentes o estanques para experimentar las diversas atmósferas que podía conseguir, los fondos y suelos que mejor se adaptaban al resultado que buscaba.

Para terminar, fotografiaría la maqueta en el ambiente submarino elegido y el engaño vendría dado por la fotografía.

Durante el proceso, he tenido que mantener una lucha constante con las leyes físicas, que en un comienzo, impedían que mis maquetas se hundiesen. Al principio las llenaba de arena o piedras y las cerraba. pero no podía quedar ningún hueco con aire, por lo que la maqueta acababa deformándose por la presión interna. Pero para evitar también cargar con elementos excesivamente pesados, a la mayoría de ellas les dejé un hueco en la parte superior, y las llenaba de arena *in situ* para que se hundiesen.

Tuve que seleccionar minuciosamente la madera con la que construiría esos pequeños edificios, para evitar que se hinchasen y deformasen al estar cierto tiempo en el agua.



Fig.54: Fotográfica del estanque de los patos de la Alameda. Pontevedra

Comencé pintando las maquetas, para finalmente fotografiar fachadas y adherirlas, para trabajar de forma más rápida y realista. Partía de edificios de la calle para crear los míos propios.



Fig.55: Fotografía tomada en la playa de Lourido (Pontevedra) con mi primera maqueta

Buscaba composiciones, técnicas, ambientes, fondos, suelos, que mejor se adaptasen a la idea que quería trasmitir.

El estanque de los patos (fig.54) me pareció un buen lugar, por el hecho de tener un suelo de piedras, en vez de arena, porque no remitía a una escala, ya que al observar la imagen no sabríamos si se trataban de piedras pequeñas o de rocas.

Fue problemático trabajar, por momentos, con el mar por el exceso de oleaje, que levantaba mucha arena y hacía que todo se viese turbio. Aunque también ese hecho tenía cierto interés. Pero el problema fundamental del mar eran las algas que se colaban en las fotografías. Al principio, pensábamos que podrían



Fig. 56: Edificio que me sirvió de punto de partida para la maqueta de la fig. 59





Fig.57-58: Fotografía de maqueta un día soleado. Playa de Lourido. Pontevedra



Fig.59: Fotografía realizada un día de lluvia. Playa fluvial del río Lérez. Pontevedra

funcionar bien a modo de árboles, como vegetación marina, pero realmente hacían que perdieran verismo las imágenes.

Así me fui moviendo entre agua en calma, aguas turbias, días de sol, días de lluvia, días nublados, días con oleaje, para conseguir diferentes ambientes.



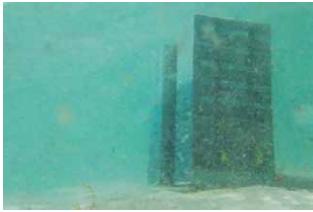


Fig.60-61: Fotografías realizadas un día de sol con mucho oleaje. Playa de Areas. Sanxenxo. Pontevedra

Los reflejos producidos en la superficie del agua también se conviertieron en problema, por lo que intenté evitarlo con la posición de la cámara.



Fig.62: Fotografía realizada un día soleado. Playa de Lourido. Pontevedra

El control del encuadre de la fotografía se fue resolviendo poco a poco.

Comencé trabajando con una cámara acuática deshechable, pero al tratarse de una cámara analógica no podía ver el resultado en el momento y los errores eran más numerosos. Pronto sustituí esa primera cámara por una cámara digital con una funda especial, cuya estanqueidad, me fue dando día tras día cierta confianza, por la que fui sustiuyendo en tres ocasiones la cámara empleada para conseguir una mayor calidad en las fotografías realizadas.

Sin duda, la cámara réflex que utilicé en último lugar, fue la que me ofreció mejores resultados, pero también tenía sus restricciones en el enfoque. Si realizaba la fotografía con enfoque automático, que era lo más adecuado, debido a que yo seguía sin ver exactamente lo que fotografíaba, y así siempre saldría algo enfocado, casi no sacaba ninguna foto. Supongo que eso era debido al plástico que recubría la lenta y a la arena y demás elementos que se levantaban por el oleaje. Para la mayor parte de las fotos, tuve que decantarme entonces por el enfoque manual, por lo que situaba un elemento fuera del agua, en la mayoría de los casos, mi propia mano, a la distancia aproximada a la que sumergería la cámara de la maqueta. Fuera del agua enfocaba así y bajo el agua mantenía ese enfoque para realizar las diferentes tomas. Eso lo tenía que hacer numerosas veces en cada sesión.

En todo caso, el paso de lo analógico a lo digital, me permitió esa inmediatez a la hora de ver lo que estaba fotografiando, y corregir errores en el momento. Me interesó también plantear edificios nocturnos, con luces y sumergirlos también, para dar la idea de que esos edificios seguían de alguna manera habitados, que no se trataba de una ciudad en ruina, sino de un posible ciudad habitada.







Fig.63-65: Fotografía de maqueta con luz en el estanque de los patos de la Alameda. Pontevedra

2.3.2. Fotomontaje digital:

La otra vía en la que trabajé es la del retoque digital. A partir de imágenes obtenidas en diversos lugares iba construyendo esas realidades fantásticas.

iba construyendo esas realidades fantásticas.

Mezclaba entonces fotografías de la ciudad con fotografías realizadas en acuarios.

lles de la estacion de estacion



Fig.66: Fotografía realizada en el *Aquarium FInisterrae* de A Coruña





Después de la experiencia de sumergir objetos reales, era más consciente de las atmósferas que debía generar para lograr un mayor realismo, ya no era un proceso tan intuitivo como antes.

Además también fui alternando la intervención de calles de la ciudad con la de interiores públicos, como estaciones, iglesias, etc.







Fig.67-71: Diferentes pruebas de fotomontajes



Fig.72: Fotografía de partida. Primera prueba.

En las ciudades aéreas también fui haciendo pruebas intentando alcanzar el mayor grado de verismo y credibilidad en la imágenes.







Fig.73-75: Otras priebas de ciudades aéreas

3. RESULTADOS:

Los resultados vienen dados por las fotografías realizadas en este período de tiempo, que siguiendo con la metodología empleada, también se dividen en fotografías de maquetas y digitales, y éstas últimas en imágenes de ciudades submarinas y ciudades aéreas.

3.1. Fotomontaje digital:

3.1.1. Ciudades submarinas:



Fig.76: Sheila Pazos. *Antioquía*. Fotografía digital. 110 x 77 cm. 2011

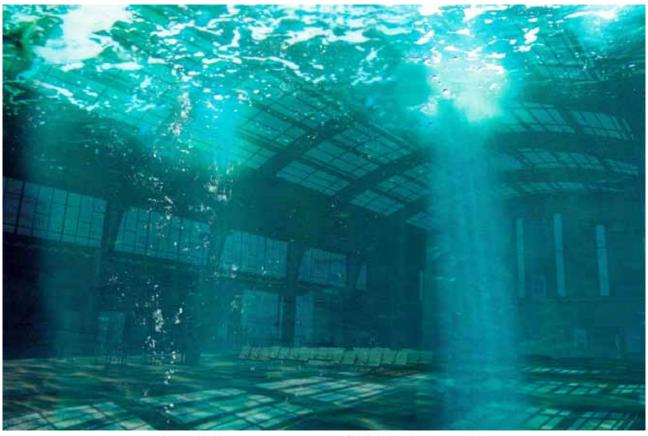


Fig.77: Sheila Pazos. $\it Lucerna.$ Fotografía digital. 110 x 77 cm. 2011

3.1.2. Ciudades aéreas:



Fig.78: Sheila Pazos. *Vivir en las nubes*. Fotografía digital. 110 x 77 cm. 2011

3.2. Maquetas:

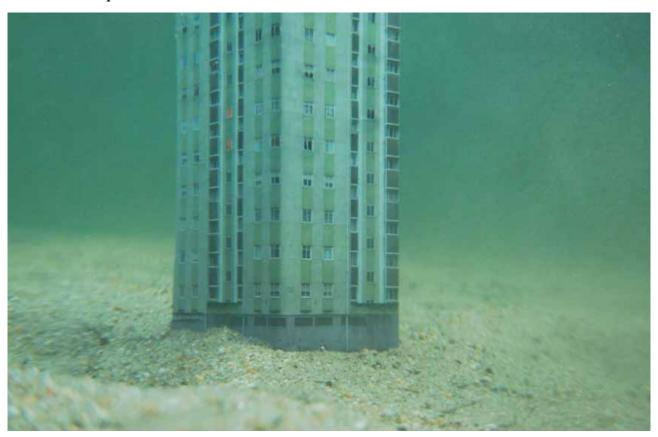


Fig.79: Sheila Pazos. Valverde. Fotografía digital. 2011



Fig.80-83: Otras fotografías de maquetas

4. CONCLUSIONES

Esta investigación recoge mi admiración por la ciudad y el interés por aquellos artistas, que a lo largo de la historia, se han atrevido a imaginarse otro tipo de ciudades, alejadas de nuestra realidad cotidiana.

"Es la ciudad querida, mezcla de conocimiento cotidiano y de sorpresa inesperada, de seguridades y de incertidumbres, de soledades y de encuentros, de libertades probables y de rupturas posibles, de privacidad y de inmersión en la acción colectiva. Es la búsqueda o la reinvención del erotismo de la ciudad, lugar de transparencia y sentido, pero también de misterio y transgresión."³⁶

Debemos recordar que crear mundos fantásticos, en la época en que se escribieron la mayoría de esas novelas y se pintaron los cuadros más antiguos, sería de gran interés en aquella época, por el desconocimiento del mundo en su totalidad.

Hoy en día presumimos de conocerlo todo, pero realmente, no debemos olvidar todos los kilómetros de las profundidades marinas y del espacio que nos quedan por explorar. Por lo que ese tipo de fantasías sigue teniendo vigencia.

En lo que se refiere a las supuestas ciudades sumergidas, muchos autores intentaron darles una explicación científica, pero no debemos olvidar que todas provienen de la tradición oral y que lo más probable es que no haya existido nada parecido.

Durante todo el proceso de creación, me he debatido entre las técnicas digitales y la construcción de maquetas que sumergía y fotografiaba.

Si bien, las fotografías de maquetas me aportaban atmósferas creíbles y diferentes, seguían viéndose como maquetas y no acababan de remitir a la idea de ciudad que me interesaba.

Al contrario, las fotografías digitales, a pesar de carecer de esa fantástica atmósfera natural, me satisfacían más a la hora de presentar una obra acabada, por la idea de ciudad inundada que transmitían y no sólo de maqueta. Además compositivamente y formalmente eran más atractivas.

Aunque sabemos que la fotografía es ficción, estas imagenes construyen una situación que el espectador puede llegar a reconocer como creíble y, quizás por ello, una buena parte de su fuerza radica ahí.

Las imagenes de maquetas, en ese punto, eran menos creíbles. Carecían, además, de la presencia de las imágenes digitales y quedaban como escenografías de un decorado que no llegaba a tener impacto. Insisto que el medio fotográfico juega siempre con la representación, con la ambigüedad entre *lo verdadero* y *lo falso*.

Las imágenes que más me interesaron, finalmente, son aquellas en que se insinúa pero no se ve tanto el cómo se hicieron, creo que el que se vea tanto la maqueta o las algas nos despinta frente a una imagen más de ensoñación, donde no se percibe o no tiene tanta fueza la maqueta y la idea de pecera, sino que realmente son lugares sumergidos.

A pesar de todo eso, veo muchas posibilidades a la idea de maqueta y de sumergir las ciudades. Pero necesitaría mucho más tiempo y construír ya ciudades enteras, y no sólo bloques indepedientes, que creo que no acaban de funcionar.

Quizás también la mezcla con medios digitales conseguiría lograr el equilibrio perfecto.

De alguna manera, he tenido que llegar a experimentar la sensación de hayarme yo misma también sumergida en el mar, para ser consciente de cómo funcionaba, de lo que podría lograr, de qué atmósferas existen ahí abajo.

"Descender en el agua o errar en el desierto, es cambiar de espacio", y cambiando de espacio, abandonando el espacio de las sensibilidades usuales, se entra en comunicación con un espacio psíquicamente innovador." ³⁷

¿Qué tipo de visibilidad existe bajo el mar? ¿Qué tipo de atmósferas puedo hallar allí? ¿Cómo se mueven las cosas? ¿Cómo se hunden? Son algunas de las preguntas que pude responder, tras esta experiencia, tras la zambullida.

Conceptualmente este trabajo tiene un gran vínculo con el lugar en el que resido desde hace diez años. La influencia del mar en Galicia y la costumbre de ver nubes en el cielo, en mi día a día, han hecho que cree ciudades que podrían ser específicamente gallegas, ya que pocas otras cosas podrían definir mejor estas tierras.

³⁶ BATAILLE, Georges. L'Erotisme

³⁷ BACHELARD, Gaston. El agua y los sueños. p.245

El lugar siempre ha sido muy importante en mi trabjo, en particular la ciudad, pero ahora mismo se trata de una referencia a un lugar concreto.

Concluyo el texto haciendo hincapié en el gran futuro de las técnicas digitales, así como en la cautela con la que se deben emplear, sin descuidar lo artesano y lo sensorial, de los medios manuales. Las técnicas digitales, la realidad virtual y el 3D tienen un gran futuro por delante. Son técnicas jóvenes y necesitan un estudio entorno a ellas. Pero, no podemos tampoco perdernos en este mundo virtual y renunciar a lo humano, a lo sensorial. Es importante intentar mantener un equilibrio, o al menos, no descartar ninguna técnica a priori, para poder elegir la que mejor se adapte a nuestra idea y mejor funciona como obra acabada. La experimentación siempre será fundamental.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- -AAVV. En torno a Julio Verne: aproximaciones diversas a los viajes extraordinarios / Autour de Jules Verne: approches diverses des voyages extraordinaires, Universidad de la Rioja, 1ªedición, Logroño. 2007.
- -AAVV. La ciudad que nunca existió. Arquitecturas fantásticas en el arte occidental. Centre de Cultura Contemporánia de Barcelona i Institut de Edicions de la Diputació de Barcelona, 1ªedición, Barcelona, 2003.
- -AUSTER, Paul, *El palacio de la luna*, Anagrama, Colección Compactos, 25ª edición, Barcelona, 1996.
- -BACHELARD, Gaston, *El agua y los sueños: En-sayo sobre la imaginación de la materia*, Fondo de Cultura Económica. Colec. Conmemorativa 70 Aniversario; 18ª edición, México D.F., 1994.
- -BACHELARD, Gaston. *El aire y los sueños: Ensa-yo sobre la imaginación del movimiento*, Fondo de Cultura Económica, 1ªedición, México D.F., 1958.
- -BACHELARD, Gaston, *La poética del espacio*, De Champourcin, Breviario del fondo de Cultura económica, 2ª edición, México, 1965.
- -BALBOA SALGADO, Antonio, *As cidades asolagadas, As augas e o Alén en Galicia*, Editorial Toxosoutos, 1ª edición, A Coruña, 2006.
- -CACCIARI, Massimo. *La ciudad*. Gustavo Gili, 1^a edición, Barcelona, 2010
- -CALVINO, Ítalo, *Las ciudades invisibles*, Biblioteca Calvino, Ediciones Siruela, 16^a edición, Madrid, 2002.
- -CALVINO, Ítalo, *O barón rampante*, Edicións Xerais de Galicia, 3ºedición, Madrid, 1992.
- -DE BERGERAC, Cyrano, *Voyage dans la lune*, Garnier-Flammarion, 1ª edición, Paris, 1970.
- -DE LAS CASAS, Álvaro, *Cancioneiro popular galego*, Editorial Más, 1ª edición, Santiago de Chile, 1939.
- -DE INSAUSTI MACHINANDIARENA, Pilar. *El Paisaje de los Dioses*. Colección Campos de Vera.

Ediciones Generales de la Construcción. 1ª edición. Valencia. 2002.

- -DUNSANY, Edward John Moreton Drax, *Cuento de un soñador*, Alianza Editorial, 1ºedición, 1987, Madrid.
- -GUBERN, Roman, *Del Bisonte A La Realidad Virtual : La Escena Y El Laberinto*, Anagrama, 1ª edición, Barcelona, 1996.
- -LÓPEZ SILVESTRE, Federico, *El paisaje virtual: El cine de Hollywood y el Neobarroco digital*, Biblioteca Nueva, 1ªedición, Barcelona, 2004.
- -MANGUEL, Alberto, GUADALUPI, Gianni, *Breve guía de lugares imaginarios*, Alianza editorial, 1ª edición, Barcelona, 2000.
- -MORIENTE, David, *Poéticas arquitectónicas en el arte contemporáneo*, Ediciones Cátedra, Grupo Anaya, 1ªedición, Madrid. 2010
- -RAMÍREZ, Juan Antonio, Construcciones ilusorias. Arquitecturas descritas, arquitecturas pintadas. Alianza Editorial, 1ª edición, Madrid.1988.
- -SWIFT, Jonathan, *Los viajes de Gulliver*, Editorial El País, 5ª Edición, Madrid, 2003.
- -VERNE, Julio, Obras, *Veinte mil leguas de viaje submarino*, Plaza & Janes S.A, 8ª edición, Barcelona, 1958.

-REVISTAS:

- PÉREZ PAREJO, Ramón. "Simbolismo, ideología y desvío ficcional en los escenarios y paisajes literarios: el caso especial del Renamicimiento". *Anuario de estudios filológicos.* vol. XXVII. 1978. p.259-274.
- -Revista Exit. n°17, Las ciudades, Feb-abril, 2005.

-FILMOGRAFÍA:

- -Las aventuras del barón Munchausen. Terry Gilliam. Madrid: Sony Pictures. 1988.
- El día de mañana. Roland Emmerich. 2004
- -2012. Roland Emmerich. 2009

-WEBS:

http://www.revistamercurio.es/downloads/mercurio_n109.pdf (consulta 12-05-2011)

http://www.tartessos.info/index.php?option=com_content&view=article&catid=35%3Aotratarte&id=292%3Aotras-atlantidas&Itemid=54

http://cuentos-infantiles.idoneos.com/index.php/Cuentos_mitológicos/Mitolog%C3%ADa_Inca/Leyendas_de_la_Mitolog%C3%ADa_Inca (consulta 12-05-2011)

http://tejiendoelmundo.wordpress.com/2009/01/16/la-ciu-dad-sumergida-de-japon-¿restos-de-la-civilizacion-mu/ (consulta 12-05-2011)

http://mesondoforno.com/index.php?option=com_content&view=article&id=598:as-cidades-asolagadas-degalicia&catid=56:etnografia-2010&Itemid=88 (consulta 12-05-2011)

http://www.ritnit.com/2007/09/15/thomas-demand-munich-alemania-1964/ (consulta 14-05-2011)

http://www.vuelaviajes.com/museo-subacuatico-en-alejandria/ (consulta 15-05-2011)

http://www.viajesconmitia.com/category/aqui-hay-monstruos/page/3/ (consulta 16-05-2011)

http://www.viajesconmitia.com/2011/02/14/carcerid'invenzione/ (consulta 16-05-2011)

http://www.gizmodo.es/2010/03/10/rascacielos-sub-marinos-el-terror-de-las-ballenas-y-el-nautilus.html (consulta 18-05-2011)

http://www.flickr.com/photos/adfphoto/ sets/72157619837350816/ (consulta 18-05-2011)

http://www.akasico.com/noticia/2231/Sumario/sumario-año-cero-n°-234-enero-2010.html (consulta 20-05-2011)