



Javier Hernández Plasencia

Miguel Vidal Ortega
Máster Universitario en Producción Artística

Enero del 2016



RESUMEN

La mitología del Uroboros es rica en matices, significados y simbologías, algo que ha suscitado mi interés a la hora de tratar no solo de comprender la figura, sino también de lograr un conjunto de ilustraciones para desarrollar un punto de vista personal.

A través de la obra de Ítalo Calvino *Las Ciudades Invisibles* trato de dar una solución plástica a la figura alquímica; así pues Fedora, Valdrada, Isadora, Zobeida, Diomira, Ottavia, Sofronia y Zenobia harán las veces de instrumentos claves, de conectores simbólicos y visuales para disponer un orden que construya de dualismo y ciclo infinito que representa esta bestia alquímica.

ABSTRACT

The mythology of Uroboros is rich in nuances, meanings and symbologies, something that has aroused my interest in trying not only to understand the figure, but also to achieve a set of illustrations to develop a personal point of view.

Through the work of Italo Calvin *The Invisible Cities* tried to give a plastic solution to the alchemical figure; So Fedora, Valdrada, Isadora, Zobeida, Diomira, Ottavia, Sofronia and Zenobia will act as key instruments, symbolic and visual connectors to arrange an order that builds dualism and infinite cycle that represents this alchemical beast.

Mándala

Midgard
Jormungand
Quetzalcóatl
Bestia
Dragón
Serpiente

Alquimia

Mitología
Alquimia
Figura

Uroboros

Eterno
Retorno
Ciclo
Bucle
Infinito

Dualismo

Yang-Yin

Cultura
Egipto
Grecia
Roma
Maya
Oriente
Budismo



Ilustración

Zenobia
Sofronia
Ottavia
Diomira
Zobeida
Isadora
Valdrada
Fedora

Calvino
Italo

Invisibles
Ciudades

Sutiles
Cielo
Deseo
Nombre
Memoria
Intercambio
Muertos

Ojos
Signos

Marco
Polo
Kublai
Kan

ÍNDICE

○ INTRODUCCIÓN	6
Objetivos	9
Metodología	11
○ CONTEXTUALIZACIÓN	12
Uroboros y el mándala	30
○ DESARROLLO	31
Descripción de la obra	32
Reflexión; proceso de trabajo	41
Uroboros y la animación	51
○ PRESENTACIÓN	57
Análisis y descripción	58
○ REFERENTES	73
Ciudades Invisibles	74
Álbumes ilustrados	85
Videojuegos	93
○ CONCLUSIÓN	105
○ FUENTES	112
Bibliografía	113
Webgrafía	114
Índice de imágenes	115



INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN



La mitología, y concretamente las bestias mitológicas, es algo que me ha fascinado desde temprana edad. Se puede decir que la literatura fantástica (*El señor de los anillos*, *El nombre del viento*, *Harry Potter*, etc...), series de televisión ambientadas en la antigua Grecia (*Xena la princesa guerrera*, *Hércules*, *Espartaco*, etc...), películas de épicas aventuras (de nuevo *El señor de los anillos*, *La odisea*, *Furia de Titanes*, etc...), y sobre todo en mi caso, videojuegos de diferentes tipologías (*Final Fantasy*, *Dragon's Crown*, *The Elder Scrolls*, *Dragon Quest*, *Golden Axe*, etc...) forman irremediablemente parte de mi imaginario a la hora de concebir mundos y criaturas fantásticas. Bajo estos antecedentes he de admitir que el analizar y descifrar cualquier criatura mitológica me supone una tarea tan entretenida y placentera como lo puede ser una simple actividad de ocio.

Lo que pretendo conseguir en este caso concreto es entender la figura Alquímica del Uroboros; criatura serpentiforme, estudiando todas sus caras y facetas a partir de las fuentes que disponga. De antemano entiendo que esta mística bestia representa el tiempo, el ciclo eterno de la vida, pero no he rascado más allá de la cáscara de lo simbólico, de lo superficialmente visible de su significado, del sentido accesible a cualquier persona de a pie. Por eso mediante una investigación, en principio histórica, procuraré desfragmentar, organizar y enumerar las características correspondientes del Uroboros, y junto a éste análisis encaminarme hacia la otra parte del proyecto; *Las Ciudades Invisibles*.

Las Ciudades Invisibles de Italo Calvino es un libro que he explotado bastante a nivel de lectura durante los últimos años. He de convenir que mi familiaridad y confianza con los relatos del mismo me han llevado a plantearme de una forma u otra las posibles conexiones

que puede haber entre la simbología del Urboros y las descripciones de las ciudades. Y aunque tenga que aceptar que seguramente la mayoría de los nexos existentes sean fruto de la casualidad o de la locura de mi soñadora mente, haberlos los hay, y por lo menos aunque sea de una forma poética e ilustrativa me voy a servir de ellas para alcanzar el fin de éste trabajo; crear mi propio Uroboros. Como he dicho anteriormente, las bestias mitológicas son seres que siempre me han fascinado y formado parte de mi imaginario. No es la primera vez que trato de analizar éste tema de una forma profunda es más, mi trabajo de fin de grado, fue la mezcla y cohesión de un antiguo bestiario con un libro de artista en él no solo se planteaba un nuevo diseño de bestias, sino que se juega a componer espacios nuevos (recurriendo a textos e imágenes), junto al uso de una narrativa visual, y de experiencias y sensaciones apticas que brotan a partir del uso de diferentes materiales.

En el caso del Uroboros he declinado la posibilidad de representar a la figura tal cual (como una clásica serpiente), para intentar imaginar nuevas formas de ver las *ciudades invisibles*, componiéndolas en conjunto, y mediante sus conexiones formular un nuevo modo de representar el Uroboros. En éste caso no serían ni los rasgos bípedos, ni las garras de dragón, ni las plumas, ni el veneno el que personificaría a la bestia; en su lugar serían las descripciones de cada ciudad, sus peculiaridades y propiedades, las que conectarían y se asemejarían a la simbología del propio Uroboros. Pudiendo así, confeccionar unos paisajes con sus ciudades, que interrelacionándose y retroalimentándose entre ellos, representarían en su conjunto ese bucle o ciclo infinito que es la serpiente uroborica; el renacer, el devenir del tiempo, lo infinito.





Para alcanzar este fin he planteado los siguientes objetivos con motivo de llevarlo a cabo con cierta precisión:

OBJETIVOS GENERALES

- Analizar en profundidad el simbolismo del Uroboros
- Estudiar y descomponer Las Ciudades Invisibles de Italo Calvino
- Culminar la creación de un Uroboros propio

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Distinguir e individualizar las representaciones estéticas del Uroboros según su época y cultura
- Descubrir y explicar cada una de las características simbólicas del Uroboros
- Analizar individualmente las ciudades de Ítalo Calvino, para buscar nexos entre sus características y el Uroboros
- Componer las ciudades como parte de un gran puzle, que puedan funcionar tanto individualmente como en conjunto
- Experimentar, desarrollar y definir una estética ilustrativa propia, bebiendo de una infinidad de fuentes visuales
- Preparar un ejemplar digitalizado para ser posteriormente llevado a imprenta, y así culminar en una pieza física

El marco teórico y conceptual se llevará a cabo usando fuentes bibliográficas en su totalidad. En lo referente a las ciudades invisibles, usare una versión actualizada del mismo libro que no solo contiene los textos narrativos, sino que además viene acompañado con notas y comentarios del mismo Italo Calvino, algo que me ayudará no solo a comprender las descripciones de las ciudades en profundidad, sino además el aclarar las intenciones del autor con dicho libro; razonando así la forma tan caprichosa con la que compuso su obra, y los deseos y propósitos que le llevaron a darle vida. A parte he encontrado algunos recursos webs que analizan desde el punto de vista de otras disciplinas que no son las artísticas, conceptos de su obra que a priori podrían pasar desapercibidos.

La materia se complica más a la hora de analizar la simbología del Uroboros. Como aún me encuentro los primeros compases del proyecto y todavía no me he sumergido del todo en la materia, no sé hasta qué punto o profundidad me llevará este análisis. De momento habiendo ojeado Alquimia y Mística de Alexander Roob, puedo afirmar que el Uroboros es un símbolo más complejo de lo que parece a priori, y que si quiero analizarlo desde un punto histórico, voy a tener que hacer uso de otras fuentes, ya que en dicho libro se trata de una manera superflua.

Incidir de que el uso de las fuentes, que aun siendo útiles y oficiales, no sé si se podrán considerar primarias en para este caso. La mayoría del material en donde se representa visualmente la deidad se encuentran en ruinas y materiales antiguos (ánforas, edificaciones, murales, papiros, códices, etc...) por lo que he tenido que remitirme al uso de libros históricos y antropológicos, que supongo que en éste caso se consideraran fuentes secundarias. Dichas publicaciones (además de algunas web de las que he podido obtener alguna información o aclaración puntual) en principio serán mi único y más





favorable recurso a la hora de plantear el marco teórico.

En un principio siendo previsor deberé plantear el proyecto bajo dos marcos metodológicos, ya que el mismo trabajo se divide en dos puntos o conceptos imperantes (Uroboros y Las Ciudades Invisibles). En lo concerniente a la figura mitológica del urobórica usare un método histórico, mientras que para el análisis de Las Ciudades Invisibles me inclinaré por un método sistémico.

A la hora de abarcar la totalidad conceptual de la figura urobórica quisiera decantarme por una metodología histórica. Con ello pretendo establecer una cronología que facilite el trabajo en el momento de ordenar cada cultura que haya usado a la bestia en su iconografía, además de que esto podría plantear un diálogo interesante; ya que seguramente durante el desarrollo seré testigo del nacimiento de una figura mitológica, de su desarrollo a través de los siglos, y de su adaptación y uso en la cultura contemporánea. Además, éste orden me permitirá comparar las diferencias estéticas propia de cada cultura a la hora de representar al ser serpentiforme, algo que me será bastante útil ya que este proyecto de talante ilustrativo bebe y se enriquece en su mayor parte de fuentes visuales.

Para abarcar la lectura de la obra de Italo Calvino; Las Ciudades Invisibles, me serviré de un método sistémico. Lo que pretendo conseguir con ésta herramienta es poder establecer lazos y conexiones entre las ciudades descritas en el libro, y las características que definen al mismo Uroboros. Pudiendo así conexionar ambos conceptos y engendrar un Uroboros propio; lleno de simbolismos, carácter y vida. En un principio creo que el uso de estos dos métodos va a favorecer y economizar esfuerzos a la hora de buscar la información que se vaya requiriendo. Más adelante en las conclusiones meditare y expondré el resultado de los usos metodológicos expuestos.



ONTEXTUALIZACIÓN

Aludiendo a lo citado anteriormente, y como dato curioso, el símbolo matemático del infinito fue introducido por el inglés John Wallis en su importante obra *Aritmética Infinitorum* en 1656, siendo bastante probable que la representación gráfica del símbolo del infinito sea la evolución lógica de la representación alquímica del Uróboros:

*También ha habido numerosas utilizaciones del infinito por parte de los estudiosos de lo esotérico, unas más fundamentadas que otras. Se cree que el símbolo del infinito introducido por Wallis tuvo ya sus precedentes religiosos en algunas representaciones del Ouroboros griego.*₂

El estudio del concepto de ciclos o bucles infinito me ha dirigido de manera casi directa al análisis de una figura mitológica que se encuentra latente en transcurso histórico de casi todas las culturas que han existido durante la historia: El símbolo de Uroboros.

La mayoría de culturas antiguas mediante mitos, leyendas, dioses y bestias poderosas han intentado explicar fenómenos que se escapaban a su comprensión, medidas relacionadas con el directo sentimiento de impotencia. En éste caso la figura de la serpiente ha servido a multitud de culturas como símbolo de dualidad: como caos y orden, lo femenino y lo masculino, destrucción y creación, etc... Y siendo Uroboros una figura serpentiforme inmediatamente queda delimitado dentro de este esquema de monstruos reptadores.

Por lo general, Uroboros se representa como una serpiente (o dragón según el caso) mordiéndose la cola, conformando así una forma circular o en contados casos la forma de un "8" (símil del símbolo infinito). En su naturaleza este símbolo representa de forma general los conceptos de renovación continua de la vida, naturaleza cíclica de las cosas, la idea de lo infinito, o el que todo vuelva a comenzar permanentemente.

Algunas de sus representaciones llevan complementadas escritos que dicen:

“EL UNO ES EL TODO” O “TODO PARTE DEL UNO Y VUELVE AL UNO”.

Por lo tanto, para ilustrar la figura de Uroboros, y el concepto de bucle o ciclo infinito, en las próximas páginas recapitularé información que analice el trato que diferentes culturas dan a esta idea o símbolo.

Uroboros siempre ha estado intrínsecamente ligado a la práctica alquímica donde expresa la unidad de todas las cosas, tanto las materiales como las espirituales, que nunca desaparecen sino por el contrario mutan, cambian de forma en un ciclo eterno de destrucción y nueva creación; siendo la infinidad en sí misma.

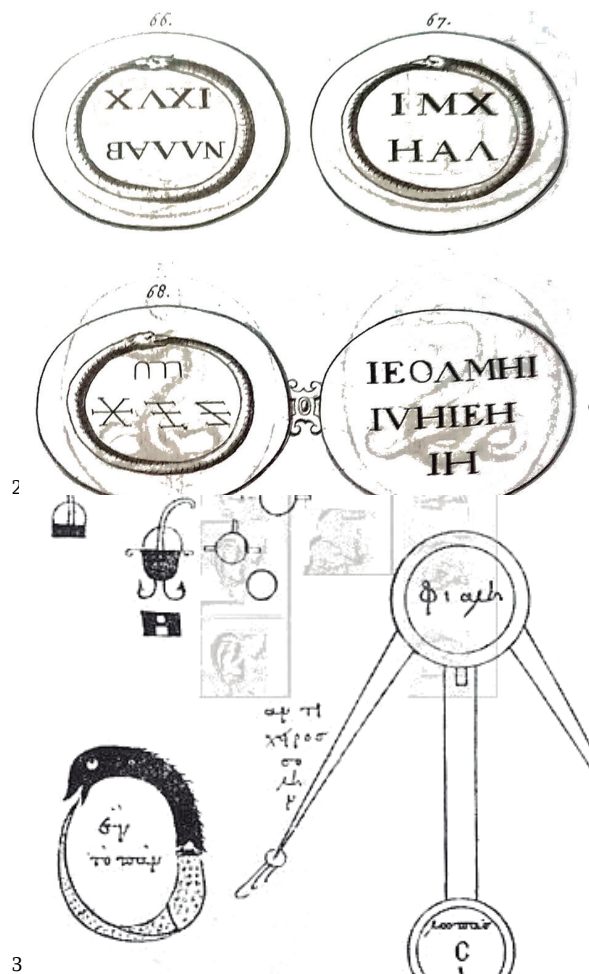
La primera prueba de éste simbolismo aparece en una obra escrita en Alejandría por Cleopatra conocida como la alquimista, se trata de un tratado alquímico del siglo II titulado como fabricación del oro. Para esclarecer al misterioso personaje de Cleopatra y dejar pruebas sobre el más antiguo signo de Uroboros hallado hasta el momento, citaré parte de la obra de Margaret Alic:

*Poco se sabe de Cleopatra al Alquimista, a pesar de que nos queda un discurso y una hoja de papiros con símbolos y diagramas. Tenía relación con la Escuela de María y tal vez haya sido contemporánea suya en Alejandría. Lindsay dice que el discurso de Cleopatra es "el documento con mayor imaginación y profundidad de sentimiento que hayan dejado los alquimistas". Dejó firmemente asentada en la literatura de la alquimia la imaginería de la concepción y el nacimiento, la renovación y la transformación de la vida. El papiro, la Cryosphoeia ("Fabricación de oro") de Cleopatra mostraba el símbolo arquetípico de la serpiente que se muerde la cola (el Ouroboros) y un doble anillo con esta inscripción: Uno es la serpiente que tiene su veneno según dos composiciones, y Uno es Todo y por medio de ello es Todo, y por ello es Todo, y si no se tiene Todo, Todo es Nada.*³



1

3. ALIC, M. (1991). *El legado de Hipatia, historia de las mujeres en la ciencia desde la antigüedad hasta fines del siglo XIX*. Madrid: Siglo veintiuno editores. Pag.56.



Algo que llama la atención de la imagen de Uroboros presente en el papiro de Cleopatra es cómo la figura está representada con su mitad superior en negro y la otra mitad inferior en blanco. Como explicaré más adelante, éstos son indicios de cómo la bestia ha podido ser transmutado a partir del antiguo símbolo chino de Ying-Yang.

A pesar de lo escrito anteriormente, y en contra de las pruebas matericas y visuales expuestas, Ana María Vázquez en su obra *Arcana Mágica* justifica que la iconografía Urobórica procede de culturas más viejas que la egipcia, incluso afirma transcribirlas a partir de culturas orientales:

*Para Deonna, el sentido cósmico de uroboros no es original de Egipto y está tomado posiblemente de Oriente, ya que la serpiente circular es conocida en el arte mesopotámico, donde el reptil se entrelaza a menudo, a veces sin fin. En un relieve de Susa dos serpientes se entrelazan como dos anillos. En los Kudrurrus o mojones casitas, la serpiente rodea la piedra. Estas serpientes entrelazadas serían el emblema de Ningizzida, dios mesopotámico de la fertilidad y la generación. El círculo cerrado que forman las serpientes, implica, como todos los círculos, la noción de continuidad y renovación, sin fin, del mundo y de la vida.*⁴

Pudiendo ser esto en un principio indicios de la conexión del Uroboros con oriente. A modo de puntualización y para no abandonar la era Mesopotamia, Ana María Vazquez también habla un poco de cómo la cultura fenicia dotó de su propio significado al Uroboros:

*Según Macrobio, escritor fenicio (fines siglo IV- principios siglo v d.C.), la serpiente uroboros significa para los fenicios el cielo, el Universo.*⁵

4. VÁZQUEZ HOYS, A. M.(2009). *ARCANA MÁGICA, Diccionario de símbolos y términos mágicos*. Madrid: UNED Ediciones. Pag. 545.

5. VÁZQUEZ HOYS, A. M.(2009). *ARCANA MÁGICA, Diccionario de símbolos y términos mágicos*. Madrid: UNED Ediciones. Pag. 545.

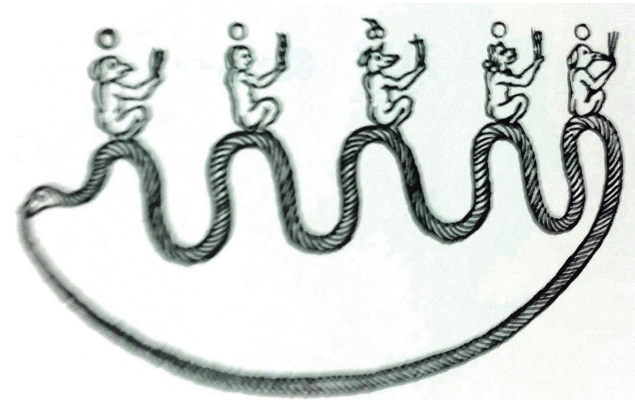
Retomando contacto con la cultura egipcia, se pueden encontrar similitudes entre la encarnación de su dios Atum-Ra, su forma de serpiente y la ideología del Uroboros. Atum-ra es el dios primordial (aquel que existe por sí mismo) creador de la doctrina de Heliópolis que sustituyó a la serpiente Imy-Auf, para poner en marcha la creación y retornar a la forma de serpiente al final de los tiempos. En el siguiente texto se ve reflejado en mayor grado el dualismo que supone en sí la figura del Uroboros:

*Heliópolis, manifestación de Tum, o Atum, representa al mismo tiempo la afirmación (o existencia) y la negación (ruptura de la unidad primordial). Así, Heliópolis revela el misterio último del no ser y del ser. El no ser es la fuente. El ser es su negación.*⁶

Otra representación de la bestia se presentan a unos jeroglíficos encontrados en la cámara del sarcófago de la pirámide del faraón Unas (en torno al 2345-2375 a.C.), donde se puede leer el siguiente texto:

“Una serpiente es entrelazada por una serpiente” y “la serpiente macho es mordido por la serpiente hembra, la hembra serpiente es mordido por la serpiente macho, Cielo está encantado, la tierra está encantada, el hombre detrás de la humanidad está encantado”.

En ésta frase queda latente el dualismo que impregna a la criatura, además ya los conceptos como; Hembra y macho, veneno y encanto, salen a relucir, algo de lo que valdrá para enumerar los simbolismos de la bestia.

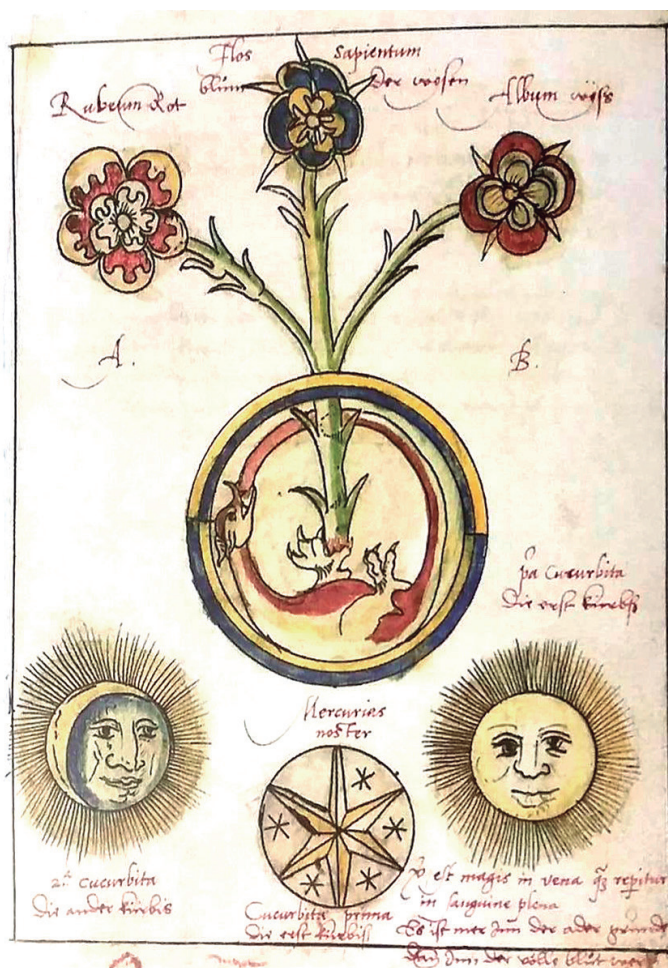


4



5

6. MACDONNELL, A.A. (1917). *A Vedic Reader for Students*. Toronto: Oxford university press.



6

Antes de centrarme en Grecia y Roma creo que es útil hacer un inciso en las culturas de Oriente Medio, ya que tanto estas como las egipcias son la cuna de la historia clásica, por lo menos en lo que se refiere al tema que se trata aquí, el Uroboros.

En el hinduismo la manifestación de Uroboros no se encuentra representada de manera tan directa. Aunque sus significados sean similares a los de otras culturas, los únicos elementos gráficos que se asemejan a representaciones más exactas son la serpiente, y que la misma se encuentra enredada o rodeando alguna deidad hindú.

En el siguiente texto de la obra de Joan Eduardo explica las similitudes entre el hindú y otras culturas:

Todas las tradiciones orientales y occidentales relacionan este arquetipo con el diluvio simbólico que significa, no sólo la terminación de un universo formal, sino el acabamiento de cualquier ciclo, por destrucción de la fuerza de cohesión que mantenía ligados a sus componentes, con lo cual retoman al Akasha, disolvente universal, al que corresponde el signo de Piscis. En estos dos grados zodiacales se produce, pues, el pralaya cósmico o noche de Brahma, según la tradición hindú, que tiene por función verificar la resorción en la unidad de los factores antes individualizados y dotados de existencia escindida. Así, en cada final hay el germen de un nuevo principio (Ouroboros).

Como también explica Joan Eduardo, la diosa Shiva está rodeada del Uroboros en algunas de sus representaciones:

Otra modalidad de anillo es el círculo de llamas que rodea a Shiva como danzarín cósmico, que puede asimilarse a la rueda del zodiaco; como ésta y el Ouroboros de los gnósticos, tiene una mitad activa y otra pasiva (evolución, involución); indica el proceso vital del universo y de cada una de sus criaturas, la danza y rueda de la naturaleza que se crea y destruye de continuo. Al tiempo, la luz que irradia el anillo de llamas simboliza la energía de la eterna sabiduría y la iluminación trascendental.

7. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.52.

8. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.69.

Una representación urobórica actual que no me gustaría pasar por alto es la estatua dedicada a la Diosa Mitra que se encuentra en los museos del Vaticano.

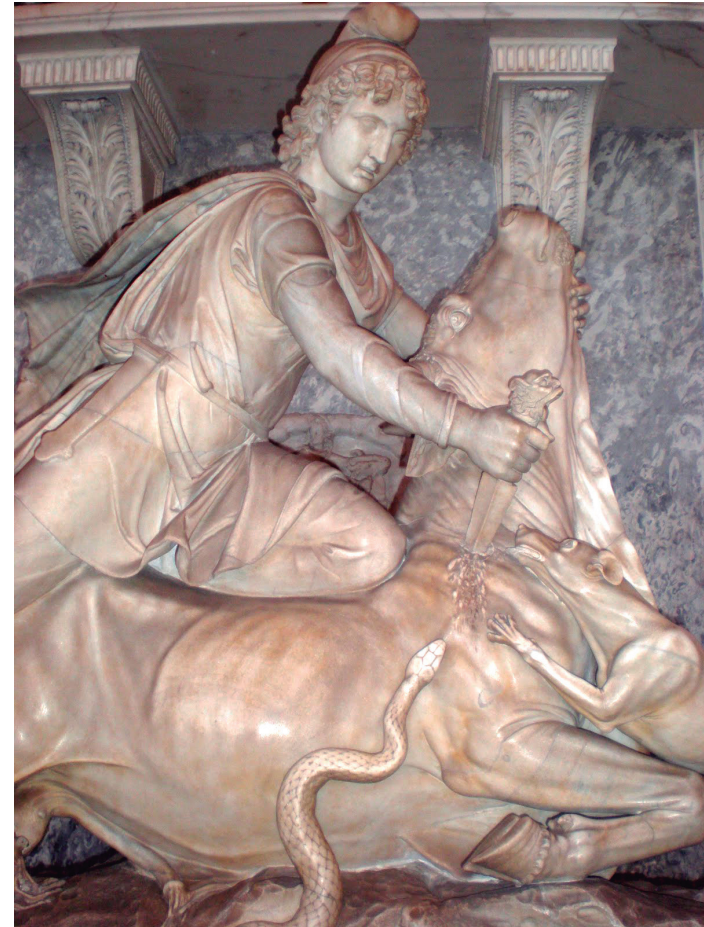
Para contextualizar un poco Mitra es la diosa del mitraísmo que se funda en el antiguo Irán, considerada como diosa de la luz, también es nombrada en textos religiosos perteneciente a la India. En siglos posteriores se difundió su figura a través el imperio Romano.

En éste caso la serpiente de la imagen simboliza de nuevo al Uroboros, aludiendo al ciclo de la vida, un ciclo que se repite continuamente.

Paralelamente a la religión Hindú se desarrolló la religión Budista, por lo tanto el símbolo de Uroboros también existe en algunos textos budistas, como cita de nuevo en su obra Joan Eduardo:

Según Zimmer, la serpiente es la fuerza vital que determina nacimientos y renacimientos, por lo cual se identifica con la Rueda de la vida. La leyenda de Buda dice que la serpiente circundó siete veces su cuerpo (como en las efigies de los Cronos mitraicos), pero, no pudiendo vencerle, se transformó en un joven que se inclinó ante el Gautama.

Al igual que en los textos de Cleopatra, citados anteriormente, las representaciones del Uróboros en las culturas Budistas sufren de nuevo un paralelismo con el símbolo Yang-Yin Chino, ya que algunas figuras están ilustradas con una mitad negra y otra blanca.



7

De igual modo el Uróboros también representa la personificación de fenómenos naturales como el sol, las olas del mar, etc., que suben hasta cierta altura y caen luego bruscamente, para volver a empezar. Por eso me gustaría hacer un pequeño inciso y plantear un mito griego que está relacionado de manera intrínseca a la figura que se estudia aquí. El mito solar de Sísifo y Helio; el disco del sol que sale cada mañana y después se hunde bajo el horizonte. Sísifo fue obligado a empujar una piedra enorme cuesta arriba por una ladera empinada, pero antes que alcanzase la cima de la colina, la piedra rodaba de nuevo hacia abajo, y Sísifo tenía que empezar nuevamente desde el principio. Igualmente me gustaría referir parte de un texto de la obra de Albert Camus donde habla sobre éste mito:

Los dioses habían condenado a Sísifo a subir sin cesar una roca hasta la cima de una montaña desde donde la piedra volvía a caer por su propio peso. Habían pensado con algún fundamento que no hay castigo más terrible que el trabajo inútil y sin esperanza.¹²

Los griegos y romanos fueron sociedades con una inmensa riqueza cultural, el Mediterráneo les permitió expandirse política, económica y culturalmente. Sus grandes canales comunicativos les permitieron ser súbicos de otras culturas y creencias; como las africanas, o las de Oriente medio entre otras. Por lo tanto es casi imposible que la figura del Uróboros no formara parte de ellas.

AHORA EL OCÉANO ES UN MAR O UN SISTEMA DE MARES; PARA LOS GRIEGOS, ERA UN RÍO CIRCULAR QUE RODEABA LA TIERRA. TODAS LAS AGUAS FLUÍAN DE ÉL Y NO TENÍA NI DESEMBOCADURA NI FUENTES.¹⁰

Comenzaré por justificar el mismo nombre del Uróboros, cuya definición procede directamente de Grecia (del griego «ourobópac ó uróvoro», “uróvoro”, a su vez de oyrá, “cola”, y borá, “alimento”), palabra que significa “devorando su propia cola” y es el símbolo de la naturaleza cíclica del cosmos. Su representación es también la de una serpiente en círculo devorando su propia cola y aparece ya en la antigüedad donde se cree que los griegos lo tomaron de los egipcios (hay textos del año 2300 a. C., aunque como evidenciaré más adelante, donde parece que la cultura china también puso su grano). El Uróboros no significa sólo tiempo repetitivo sino también movimiento y progresión. Denota optimismo, armonía, ciclo constante y eternidad.

De nuevo Joan-Eduardo expone en su libro evidencias del Uróboros en ésta cultura:

*El Ouroboros (dragón mordiéndose la cola, en forma circular) aparece en el Codex Marcianus (siglo n d. de J. C.) con la leyenda griega Hen to Pan (El Uno, el Todo), lo cual explica su significación, concerniente a todo sistema cíclico (unidad, multiplicidad, retorno a la unidad; evolución, involución; nacimiento, crecimiento; decrecimiento, muerte; etc.).*¹¹

10. BORGES, J.L. Y GERRERO, M. (1967). *El Libro De Los Seres Imaginarios*. Madrid: ALIANZA Editorial. Pag. 56.

11. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.131.

12. CAMUS, A. (1951) *El mito de Sísifo*. Madrid: Alianza Editorial, S. A.

El filósofo griego Platón también tomó prestada la figura de Uróboros como metáfora, que se encontraron en algunos de sus textos y describía un ser omnipresente. Para concretar voy a referenciar parte del artículo de una web inglesa que contiene parte de los textos de Platón donde habla sobre la bestia:

Plato described Ouroboros as the ultimate expression of self-sufficiency and integrity, mirroring the universe as a whole:

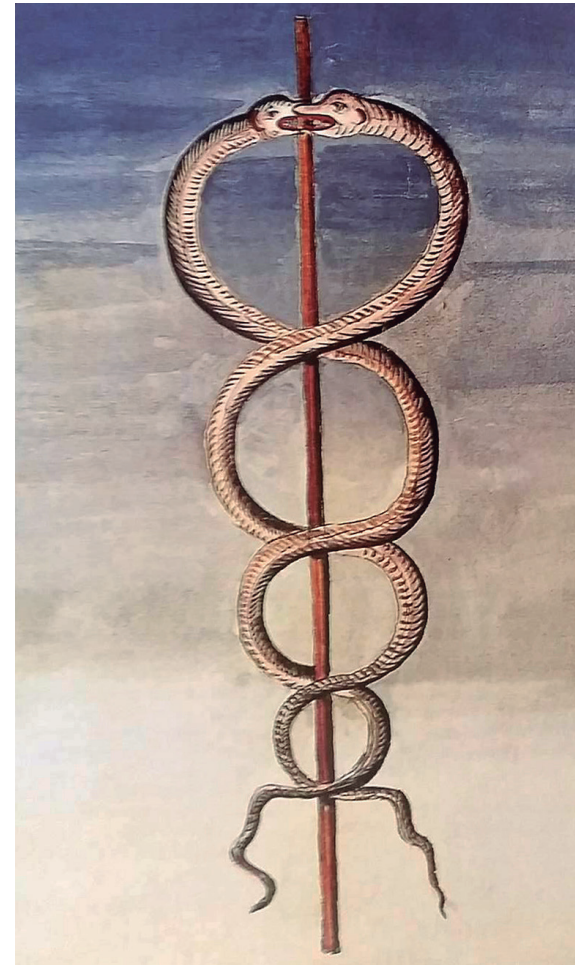
"It had no need of eyes, for there was nothing outside it to be seen; nor of ears, for there was nothing outside to be heard. There was no surrounding air to be breathed, nor was it in need of any organ by which to supply itself with food or to get rid of it when digested. Nothing went out from or came into it anywhere, for there was nothing. Of design it was made thus, its own waste providing its own food, acting and being acted upon entirely with and by itself." (from Timaeus, 33 -The Construction of the World)¹³

En una traducción breve Platón expone que es un ser autosuficiente, de forma circular, que simboliza al universo como una mitológica entidad inmortal, presumiblemente el uróboros: "El ser viviente no tenía necesidad de ojos ya que no había nada fuera de él que ver... y como el movimiento circular no requería pies, el universo fue creado sin piernas o pies".

Decir que éstas descripciones coinciden también con la justificación del arte mandálico, algo a lo que remitiré más adelante.

No he citado textos romanos donde se hable del Uroboros ya que al heredar éstos su cultura de los griegos prefiero englobar ambos conocimientos en un mismo apartado.

Pero antes de dar un salto hacia Oriente y la cultura China de una manera brusca, he preferido evidenciar las conexiones entre el Imperio Romano y oriente.



8

13. PETER PATRICK BARREDA (2004). The mandala zone archives. <<http://mandalazone.com/wordpress/ouroboros-the-serpent-in-the-spirit/>> [Consulta: 13 de febrero de 2016].



9

El Codex Marcianus es un manuscrito que pertenece al tratado *Acerca del Alma* de Aristóteles. En general la obra manuscrita se divide en tres volúmenes que lo rellenan textos incompletos, y actualmente se encuentra en la Biblioteca Marciana de Venecia.

De nuevo me remito al diccionario de Joan Eduardo donde se exponen partes de varios textos que relacionan el Uróboros, sus descripciones, representaciones y significados con el Yang-Yin Chino:

El Ouroboros (dragón mordiéndose la cola, en forma circular) aparece en el Codex Marcianus (siglo II d. de C.) con la leyenda griega Hem to Pam (El Uno, el Todo), lo cual explica su significado, concerniente a todo sistema cíclico (unidad, multiplicidad, retorno a la unidad; evolución, involución; nacimiento, crecimiento; decrecimiento, muerte; etc.)... Hemos visto en el símbolo Círculo que éste sentido es el principal en el emblema chino del Yang-Yin...¹⁴

El Ouroboros del Codex Marcianus (siglo II d. de C.) tiene la mitad superior de su cuerpo negra y la otra blanca, inversión que dinamiza el movimiento cíclico de la figura que se supone giratoria por el hecho de perseguirse y morderse la cola. Fácil e establecer la conexión con el símbolo binario del Yang-Ying chino...¹⁵

El siguiente texto referido al Yang-Yin ya no se contiene dentro del Codex Marcianus:

La identificación de la serpiente con la rueda aparece gráficamente expresada en los símbolos gnósticos del Ouroboros, o serpiente que se muerde la cola; la mitad de ese ser es clara y la otra oscura, como en el símbolo chino del Ying-Yang, lo cual expone la ambivalencia esencial de la serpiente y su pertenencia a los dos aspectos (activo y pasivo, afirmativo y, negativo, constructivo y destructivo) del ciclo...¹⁶

14. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.137.

15. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.144.

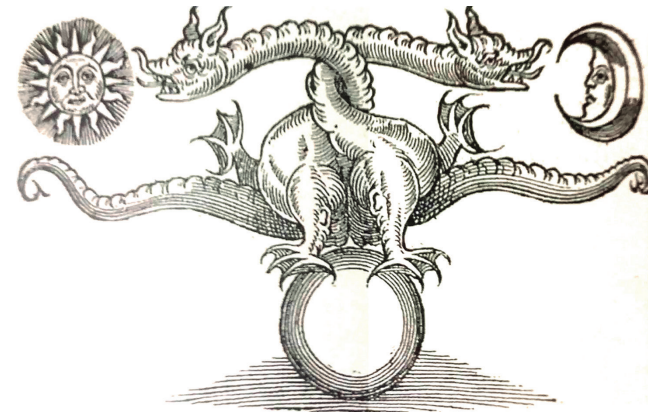
16. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.408.

Bajo estas premisas no me veo con la seguridad suficiente para afirmar si el signo urobórico griego es una mezcla proveniente de Egipto, China, y Oriente Medio. Por lo tanto y bajo este enigma me dispongo a dar un salto geográfico y trasladarme hasta las culturas de la América precolombina. El Uroboros de la mitología tolteca y azteca vuelve a trasmutar su forma, pero apenas su significado. Se le relaciona directamente con El Quetzalcóatl; deidad serpentiforme emplumada que está conectada a la luz, el alba y el atardecer, a la iluminación que da conciencia al ermitaño.

QUETZALCÓATL TIENE UN ASPECTO DE UN FIERO DRAGÓN DE CUYAS FAUCES SALE UNA ESPECIE DE COLLARÍN DE FUEGO CON UNOS OJOS SALTONES Y UNOS COLMILLOS AMENAZADORES. LA SERPIENTE SURGE DE UNA GRAN FLOR DE PÉTALOS DE PLUMAS.¹⁷

Parte de su mito coloca a esta figura como el constante cambio, la muerte y el renacer, el ciclo infinito del universo; cuando la serpiente Tlahuizcalpantecuhtli se fusiona con la muerte, el centro del macrocosmos sufre cambios, de tal manera que hay un continuo devenir del alpha y omega. La muerte se encuentra con el punto de retorno de Quetzalcóatl y su viaje alquímicos por los mundos internos. La serpiente que se muerde la cola nos lleva directamente desde al alpha hasta el omega, a través del agua y el fuego procedentes del mundo alquímico, donde la vida se renueva constantemente. Se puede evaluar como todos esos caracteres dualistas van dando forma y estructura al Uroboros:

El pájaro relaciona al dios con el cielo, y la serpiente con la tierra y el agua. Quetzalcóatl fue venerado como un dios de la civilización, descubridor de la agricultura y de las artes...¹⁵



10



11

17. ARELLANO, F. (2002). *La cultura y el arte del México prehispánico*. Caracas: Universidad católica Andrés Bello Montalbán. Pag. 49

18. ARELLANO, F. (2002). *La cultura y el arte del México prehispánico*. Caracas: Universidad católica Andrés Bello Montalbán. Pag. 50



12

Para ir acabando, este texto sacado de la obra de Mircea Eliade, relaciona la concepción de ciclo eterno que tiene India e Irán situadas en Asia, con la cultura maya y azteca situados en América.

*Ideas similares se encuentran en la India y en Irán (influidas sin duda — al menos en sus fórmulas astronómicas— por Babilonia) y también entre los mayas del Yucatán y los aztecas de México. Habremos de volver sobre estas cuestiones, pero es conveniente destacar ya lo que anteriormente hemos llamado su “carácter optimista”. De hecho, ese optimismo se limita a la conciencia de la normalidad de la catástrofe cíclica, a la certeza de que tiene un sentido y, sobre todo, de que jamás es definitiva.*¹⁹

De igual modo se puede hallar un mito similar en la mitología nórdica. Aquí el Uroboros transmuta en la conocida como serpiente Jormungand, que llegó a crecer tanto que pudo rodear el mundo y apresar su propia cola con los dientes. Este mito fue divulgado más ampliamente por la literatura de entre guerras del siglo XX. Orkar Bandle nos ofrece en su obra una descripción de la bestia:

*Jörmungander o Jörmungandr, también llamada la “Serpiente de Midgard” (Miðgarðsormr en nórdico antiguo, Midgårdsormen en sueco y danés moderno), es una gigantesca serpiente que ronda Midgard (o Midgård) hasta el día del Ragnarök. Es un monstruo masculino. Tiene al dios Loki como padre y a la giganta Angrboda como madre, y cuando los Æsir se enteraron de este ser maligno engendrado por tan terribles padres, y vieron con su don de la adivinación las cosas terribles que haría, decidieron encargarse del monstruo. Odín lo lanzó al mar que rodea Midgard, donde quedará atrapado hasta el Ragnarök, el día de la destrucción total. Jörmungander creció tanto que mordiéndose la cola podría abrazar toda la tierra.*²⁰

19. ELIADE, M. (2001). *El mito del Eterno retorno*. Buenos Aires: Emecé editoriales. Pag. 55

20. BANDLE, O. (2002). *The Nordic Languages*. Berlín: Walter deGruyter.

No quería dejar pasar la ocasión de citar a Borges y su libro, donde describe de una forma poética y narrativa la historia de la misma criatura y su serpiente:

Su más famosa aparición está en la cosmogonía escandinava. En la Edda Prosaica o Edda Menor, consta que Loki engendró un lobo y una serpiente. Un oráculo advirtió a los dioses que estas criaturas serían la perdición de la Tierra. Al lobo, Fenrir, lo sujetaron con una cadena forjada con seis cosas imaginarias: el ruido de la pisada del gato, la barba de la mujer, la raíz de la roca, los tendones del oso, el aliento del pez y la saliva del pájaro. A la serpiente, Jörmungandr, «la arrojaron al mar que rodea la Tierra y en el mar ha crecido de tal manera que ahora también rodea la Tierra y se muerde la cola». En Jötunheim, que es la tierra de los gigantes, Utgarda-Loki desafía al dios Thor a levantar un gato; el dios, empleando toda su fuerza, apenas logra que una de las patas no toque el suelo; el gato es la serpiente. Thor ha sido engañado por artes mágicas. Cuando llegue el Crepúsculo de los Dioses, la serpiente devorará la Tierra; y el lobo, el Sol.²¹

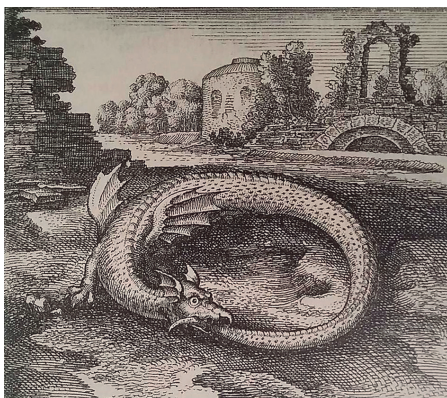
Como punto en común parece ser que tanto las mitologías mayas y aztecas, como la nórdica, por alguna razón no han usado directamente el símbolo de Uróboros, sino que en su caso lo han transformado en una especie de primo cercano con alguna que otra diferencia. De igual modo la forma de serpiente sigue estando palpables en ambos, y con plumas o sin ellas, la idea de bucle infinito o ciclo con retorno es una prueba de que ambas bestias han evolucionado del mismo concepto urobórico.



21. BORGES, J.L. Y GERRERO, M. (1967). *El Libro De Los Seres Imaginarios*. Madrid: ALIANZA Editorial. Pag. 56.



14



15

En la Edad Media el símbolo de Uroboros volvió a mutar, a cambiar de forma. Ya que ahora sus representaciones como serpientes son menos habituales, dando paso a la figura sustitutiva del dragón.

Por lo tanto, en ésta época el dragón retuvo una actitud y unos valores esotéricos más cercanos a los de la serpiente helénica. Las imágenes mostradas a continuación son dos grabados donde se ven reproducidos un dragón medieval mordiéndose la cola, imitando en aspecto al propio Uróboros.

Una prueba fehaciente es el uso del Uroboros en el famoso Sello de Salomón. Este sello solía venir acompañados de textos que como viene siendo común, hablan sobre el eterno ciclo:

“Cada analogía verdadera debe ser aplicada inversamente”, “Lo que está arriba es como lo que está abajo, pero a la inversa”. Como viene siendo común, es la unión entre dos elementos contrapuestos: masculino-femenino, luz-oscuridad, muerte-vida, Yang-Yin, etc el equilibrio perfecto entre fuerzas complementarias, el aspecto andrógino de la deidad.

En lo que respecta a la religión cristiana, las serpientes y los dragones aparecen en la mayoría de las historias y mitos de la creación. En la biblia misma podemos acceder a la clásica historia de Adán y Eva siendo seducidos por la serpiente en el paraíso.

Hay que añadir que en este tipo de cuentos los dragones y serpientes no tienen muchas suerte, por lo general tienen que morir para conseguir un objetivo; El dragón es el guardián del Vello de Oro en Colchis, y debe ser derrotado y muerto para lograr la posesión de la valiosa piel mágica.

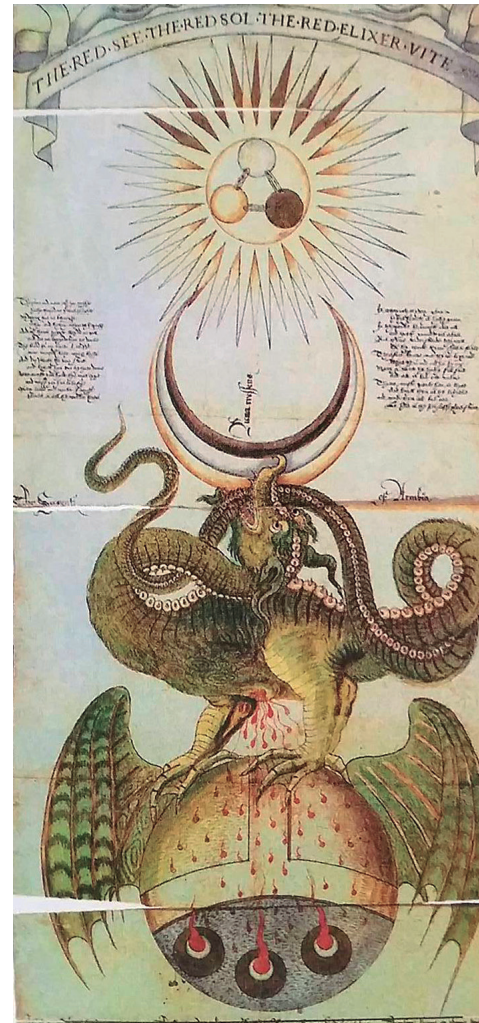
Es posible que la idea del sacrificio del Dragón haya dado principio a la idea de la asociación del Dragón y la Serpiente con la imagen del Cristo en la Cristiandad. Esta idea, naciendo de los primitivos griegos cristianos (y con posible influencia de los Gnósticos paganos) siendo discutida de manera intensa. Joan Eduardo tiene más que aportar respecto a esto:

*Según Evola, la cruz simboliza la integración de la septuplicidad del espacio y del tiempo, como forma que retiene y a la vez destruye el libre movimiento; por esto, la cruz es la antítesis de la serpiente o dragón Ouroboros, que expresa el dinamismo primordial anárquico anterior al cosmos (orden).*²²

Aportando aquí más información sobre el significado del círculo cristiano y su unión simbólica con el matrimonio:

*Como todas las figuras redondas y cerradas, es un símbolo de la continuidad y de la totalidad, por lo cual ha servido lo mismo como emblema del matrimonio (como la pulsera y por igual razón) o del tiempo en eterno retorno. A veces, el anillo se presenta teriomórfico, como serpiente o anguila que se muerde la cola (Ouroboros).*²³

Una copa africana, de Benin, mostraba la serpiente oceánica en dicho lugar, símbolo que puede asimilarse al dragón mordiendo la cola del Ouroboros gnóstico.



16

22. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.156.

23. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.69.



17

18



19

Antes de acabar con éste pequeño recorrido histórico me gustaría exponer el trato que le han dado en algunas obras pictóricas modernas al Uroboros.

En la Alegoría de la vida humana de Guido Cagnacci; obra de carácter natural tenebrista inspirada en el arte de Caravaggio, en la cual se puede ver bastante claro como la modelo tiene en la cabeza una aureola que es una serpiente mordiendo la cola; Uróboros.

Otro particular ejemplo es el retrato que Piero di Cosimo le realizó a la modelo renacentista Simonetta Vespucci. Claramente se puede observar como la figura del Uroboros le rodea el cuello a modo de colgante.

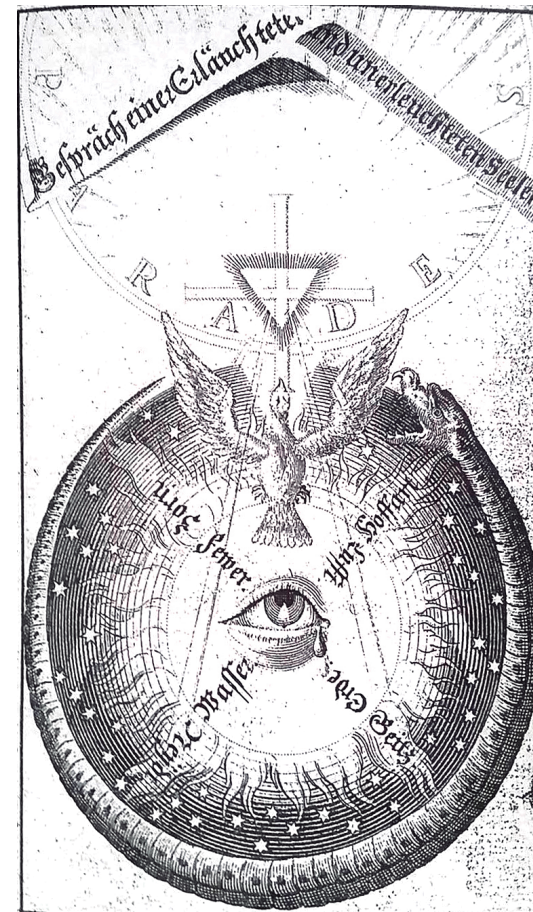
Andrea Alciato por medio de su obra los Emblemas de Alciato, reunió una serie de adagios o frases memorables griegas traducidas, que posteriormente fueron ilustradas. En una de ellas podemos ver al dios Poseidón siendo rodeado por la serpiente Uróboros, y acompañado de su adagio que dice lo siguiente:

Tritón es de Neptuno trompetero medio hòbre medio pez. Eftá cercado devna ferpiente que por lo poftrero tiene fu cola afiada de vn bocado, la fama fauoreze e èl hombre entero en letras, y pregona anifufu eftado que le hace retúbar hafta el afombre la tierra y mar con gloria de fu nóbre.

Puntualizar que durante el desarrollo histórico del Uroboros se han dado varios casos donde se relaciona a la bestia con el cosmos y el zodiaco. Un caso concreto es el de que los antiguos manifestaran que la Vía Láctea es en realidad una serpiente, algo que usaban para poder calcular los ciclos cósmicos y de la tierra en comparación con la galaxia. Así ellos daban por hecho que el universo acabaría en el momento en que la serpiente se mordiera la cola.

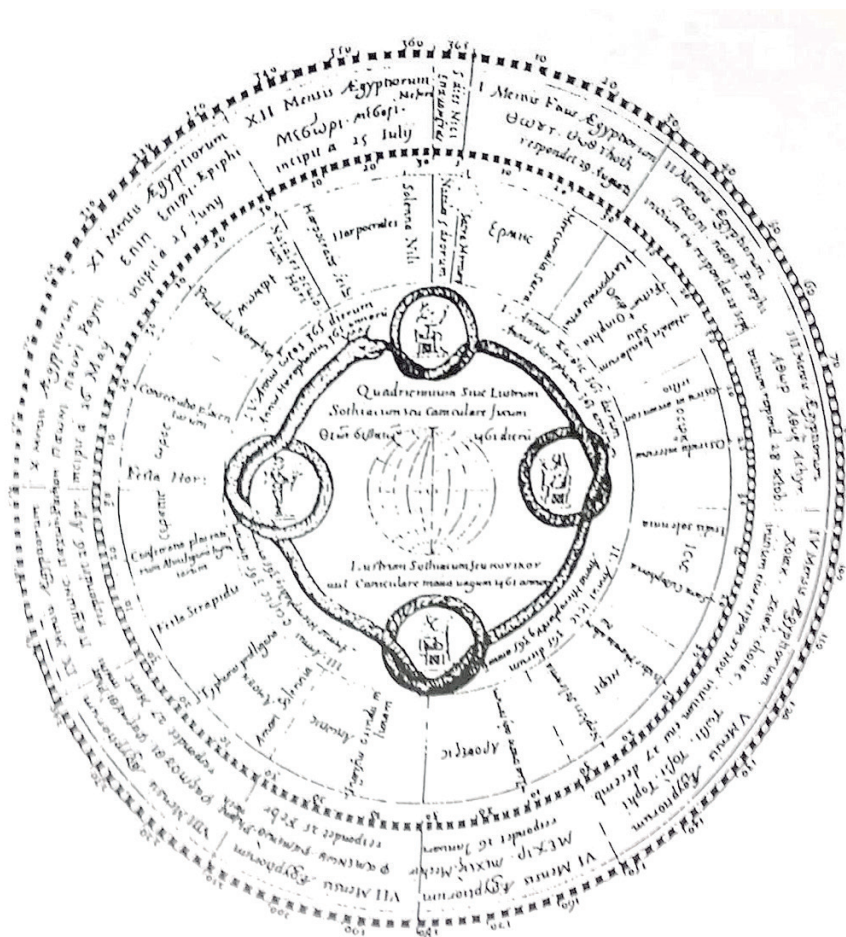
De nuevo vuelvo a citar un texto de Joan Eduardo donde se explica por qué relacionaban el cosmos, el cielo y el zodiaco con el Uróboros:

Zodiaco Es uno de los símbolos más universalmente extendidos, a pesar de su complejidad. En casi todos los países y tiempos es igual, con su forma circular, las doce subdivisiones, los signos correspondientes y la relación con los siete planetas. Las culturas mesopotámicas, Egipto, Judá, Persia, India, Tíbet, China, América, islam, Grecia, los países del norte de Europa han conocido el simbolismo zodiacal. El nombre de esta «forma» circular proviene de zoe (vida) y diakos (rueda). El principio elemental de esta «rueda de la vida» se halla en el Ouroboros, o serpiente que se muerde la cola, símbolo del Aion (duración). La expresión general del zodiaco es concerniente al proceso en el cual «la energía primordial, al ser fecundada, pasa de la potencialidad a la virtualidad, de la unidad a la multiplicidad, del espíritu a la materia, del mundo informal al mundo de las formas», para luego retroceder en vía inversa (52). Esto coincide con todas las enseñanzas de la ontología oriental, que explica la vida del universo en dos períodos contrarios y complementarios: involución (materialización) y evolución (espiritualización). En el zodiaco, los seis primeros signos (de Aries a Virgo) expresan la primera; los seis segundos (de Libra a Piscis), la segunda. Este esquema no sólo se refiere a la evolución general del cosmos, sino a ciertos períodos de su proceso, y también a todo período de manifestación como tal (época histórica, vida de una raza, vida individual humana, época de la existencia, obra a realizar, etc.).²⁴



20

24. CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a. Pag.470.



Habiendo realizado todo el recorrido histórico sobre el Uroboros y sus significados me gustaría ser certero e intentar enumerar y ordenar la mayoría de sus características con una intensión aclarativa:

A rasgos generales la figura alquímica representa el continuo devenir, ciclo eterno, el transcurso del tiempo, lo infinito, el uno y el todo. Pero este análisis conlleva un estudio más profundo donde el dualismo, símil del Yang-yin (blanco y negro), nos encamina hacia una subdivisión del mismo símbolo; por una parte se estima qué características (relacionadas con el Yang) como lo masculino, el principio activo, la energía luminosa y el calor, la figura, lo diurno, el alba y atardecer, el cuerpo, lo terrenal, la creación y la vida, la resurrección, lo consiente, el principio o inicio, el equilibrio eterno, la armonía, el fuego y purificación, el optimismo, inmortalidad y juventud, la panacea y salvador, el saber, unidad, ALPHA, etc... se contraponen a características (relacionadas con el Yin) como lo femenino, la luz pasiva y negativa, la noche, la oscuridad y el frío, la sombra, el espíritu, lo volátil, el cielo y el universo, la muerte y destrucción, lo inconsciente, el fin o la expiración del cosmos, el caos y la transformación eterna, el agua y el movimiento, la negatividad, la progresión, envejecimiento y mortalidad, el veneno del basilisco, lo oculto, multiplicidad, OMEGA, etc...

Por lo tanto, considero que con este esquema simbólico del Uroboros ha quedado explicado en su mayoría, así que ya puedo disponer de él para poder realizar el siguiente paso del proyecto; conectarlo con Las Ciudades Invisibles, y dar vida a mi propia bestia.

UROBOROS Y EL MÁNDALA

Como algunas de las obras plásticas del proyecto fueron realizadas con la colaboración de una compañera que se especializa en el arte mandálico (Jennifer Alonso Olivares), me gustaría plantear la relación que existe entre éstas figuras concéntricas y el Uroboros; porque como se menciona en una parte del análisis histórico, ambas figuras están intrínsecamente relacionadas.

En su tesis Neumann expone como se relacionan ambos aspectos:

The same uroboric symbolism that stands at the beginning, before ego development starts, reappears at the end, when ego development is replaced by the development of the self, or individuation. When the universal principle of opposites no longer predominates, and devouring or being devoured by the world has ceased to be of prime importance, the uroboros symbol will reappear as the mandala in the psychology of the adult.

The goal of life now is to make oneself independent of the world, to detach oneself from it and stand by oneself.

The autarchic character of the uroboros appears as a positive symbol pointing in a new direction. Whereas the uroboric incest of the neurotic and his pleomorphic fixation denote an inability to break away from his origins and a refusal to be born into the world, the appearance of mandala and uroboros symbolism in the mature man is an indication that he must once more free himself. He has, by a new process, to bear himself out of this world, just as he had to bear himself into it with his nascent ego.

Hence the "perfect" figure of the uroboros, standing as it does at the center of the unconscious world of the primitive and the child, is simultaneously the central symbol of the second half of life and the nucleus of the developmental trend we have called self-formation or centroversion. The symbol of the circular mandala stands at the beginning as at the end. In the beginning it takes the mythological form of paradise; in the end, of the Heavenly Jerusalem. The perfect figure of the circle from whose center radiate the four arms of a cross, in which the opposites are the rest, is a very early and a very late symbol historically. It is found in the sanctuaries of the Stone Age; it is the Paradise where the four streams have their source, and in Canaanite mythology it is the central point where the great god El sits, "at the source of the streams, in the midst of the sources of the two seas."²⁵

A rasgos mayores el texto aclara que el mándala porta el mismo simbolismo que el Uroboros; pero que el primero está más relacionado con un concepto religioso oriental, que con el ámbito alquímico, caso concreto de la serpiente.

Por lo tanto creí pertinente recurrir al favor de mi compañera Jennifer que se dedica a hacer éste tipo de trabajos, y así dotar a mi obra de una mayor coherencia discursiva, además de aportar variedad y otras calidades y cualidades en su acabado visual e ilustrativo.



25. NEUMANN, E. (. 1954). *The Origins and History of Consciousness*. Tesis. Inglaterra: Maresfield Libray, Karnac. Routledge and Kegan Paul, Ltd.



ESARROLLO

DESCRIPCIÓN TÉCNICA DE LA OBRA

La juventud

ZOBEIDA

Construida a partir de un sueño

Autor: Javier Hernández Plasencia

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital)

Medio: Impreso sobre papel

Fecha: 2016

Tamaño: 194,17 x 48,56 cm. 22933 x 5736 píxeles



La figura

ISADORA

Palacios con escaleras de caracol

Autor: Javier Hernández Plasencia.

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital).

Medio: Impreso sobre papel

Fecha: 2016

Tamaño: 128,54 x 44,02 cm. 15182 x 5199 píxeles.



La unidad

FEDORA

Elige la ciudad de tus deseos

Autor: Javier Hernández Plasencia.

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital).

Medio: Impreso sobre papel

Fecha: 2016

Tamaño: 176,94 x 38,87 cm. 20898 x 4591 píxeles



El cuerpo

VALDRADA

Nada de lo que existe o sucede es simétrico

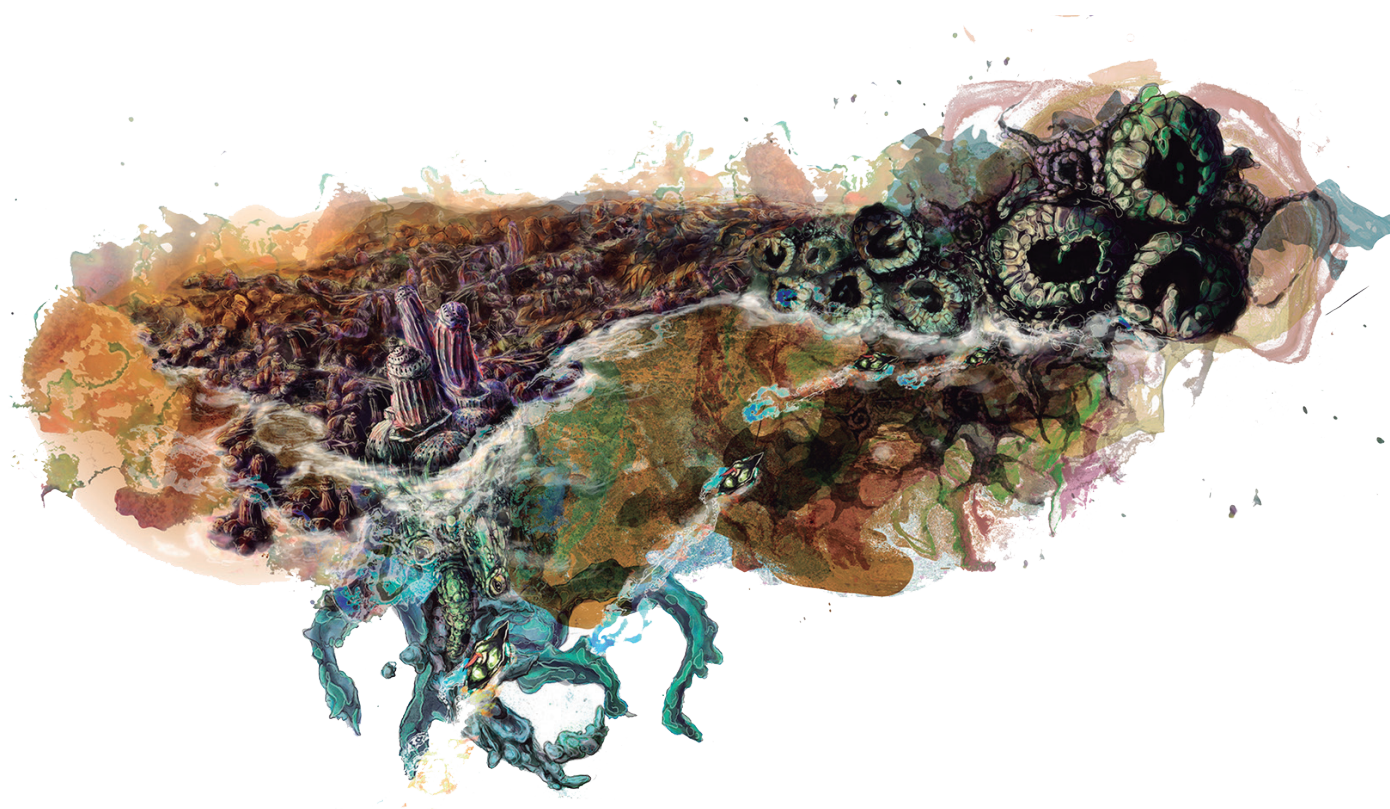
Autor: Javier Hernández Plasencia

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital)

Medio: Impreso sobre papel

Fecha: 2016

Tamaño: 67,07 x 40,44 cm. 7922 x 4776 píxeles



La multilicidad

ZENOBIA

Por siempre indescifrable diseño

Autor: Javier Hernández Plasencia

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital)

Medio: Impreso sobre papel

Fecha: 2016

Tamaño: 112,34 x 38,48 cm. 13269 x 4545 píxeles



El caos

SOFRONIA

La componen dos medias ciudades

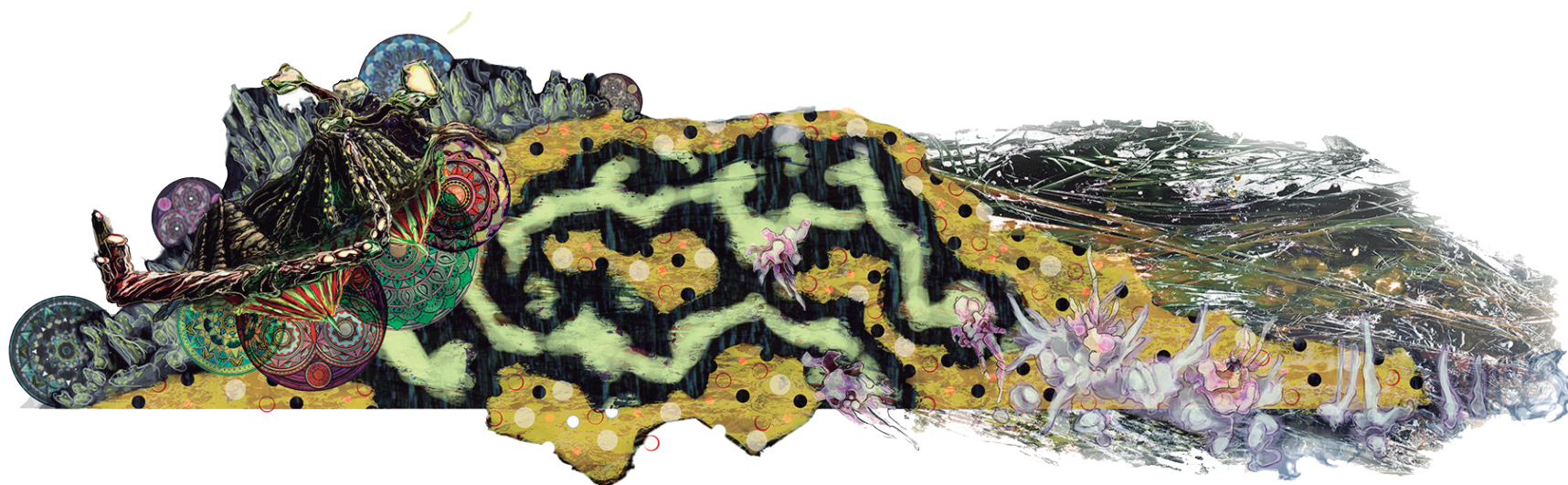
Autor: Javier Hernández Plasencia, colaboración con Jennifer Alonso Olivares

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital)

Medio: Impreso sobre papel

Fecha: 2016

Tamaño: 111,72 x 42,09 cm. 13195 x 4971 píxeles



La Sombra

DIOMIRA

Ciudad con sesenta cúpulas de plata

Autor: Javier Hernández Plasencia

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital)

Medio: Impreso sobre papel

Fecha: 2016

Tamaño: 118,8 x 34,66 cm. 14032 x 4094 píxeles



Lo oculto
OTTAVIA
Ciudad-telaraña

Autor: Javier Hernández Plasencia

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital)

Medio: Impreso sobre papel

Fecha: 2016

Tamaño: 109,78 x 38,52 cm. 12966 x 4550 píxeles



Uróboros

YANG-YIN

Eterno retorno

Autor: Javier Hernández Plasencia, colaboración con Jennifer Alonso Olivares

Técnica: Técnica mixta (aguadas de acuarelas y tintas chinas, postproducción digital)

Medio: Medios audiovisuales; video

Fecha: 2016

Tamaño: 516,94 x 57,83 cm. 61056 x 6830 píxeles

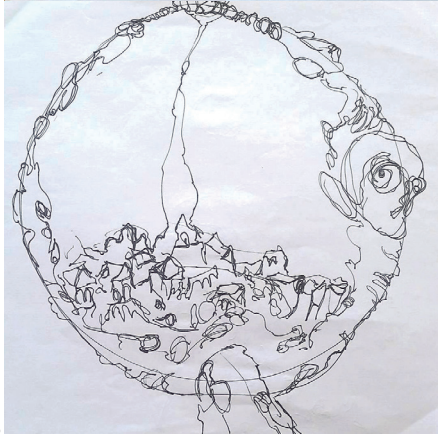
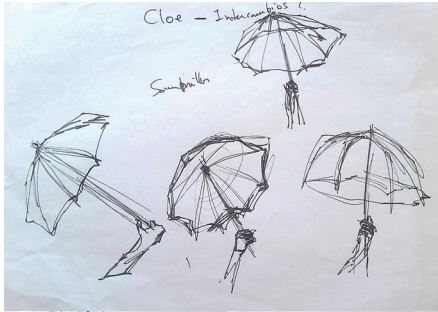




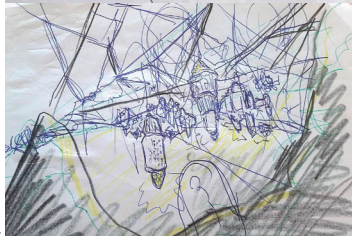
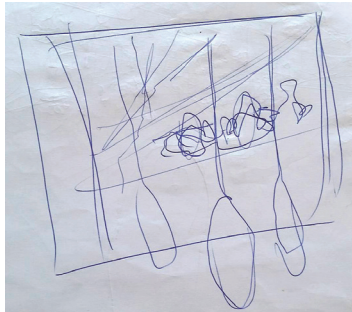
22

REFLEXIÓN; PROCESO DE TRABAJO

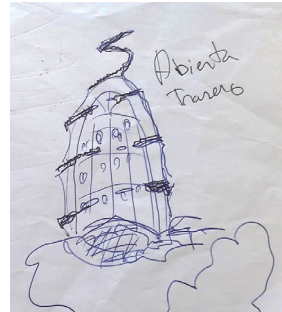
Como todo proceso de trabajo artístico, consta de una primera parte en donde reunir y aglomerar toda la información posible sobre el tema que se pretende desarrollar, siendo esto primordial a la hora de asentar las bases del mismo. Como bien razono en otros apartados, las ciudades de Italo Calvino son parte importante a la hora de concebir ideas para desarrollar mi propio Uroboros. Así que después de digerir de una manera justa los textos descriptivos de cada ciudad, me atreví a resumir cada ciudad extrayendo las palabras y frases más representativas; pudiéndome facilitar a su vez el poder conectar cada característica de la ciudad directamente al simbolismo del Uroboros. Coetáneo al haber asimilado la mayor parte de la obra de Calvino, la imaginación empieza su función y van surgiendo todo tipo de ideas. Por lo general en ésta fase es cuando hecho mano del lápiz y comienzo a ilustrar cualquier pensamiento que surja. A veces son objetos distantes he incoherentes, y otras construcciones que ya tienen una forma determinada y se sabe bien cómo van a evolucionar. De todos modos, todas estas incógnitas y soluciones planteadas, de una manera u otra terminan formando parte coherente del conjunto. En este caso el proceso de bocetado fue bastante extenso, además de que tuve que armar las piezas como si se tratara de un puzle ya que tenía ilustraciones hechas sobre cualquier tipo de papel y con diferentes tipos de materiales y técnicas. El puzle se forma cuando empiezas a formular respuestas que puedan conectar dichas ciudades, haciéndolas funcionales tanto individualmente como en conjunto.



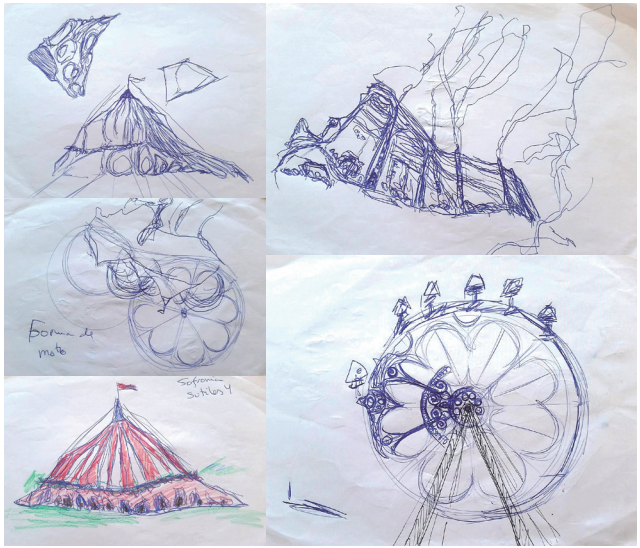
23



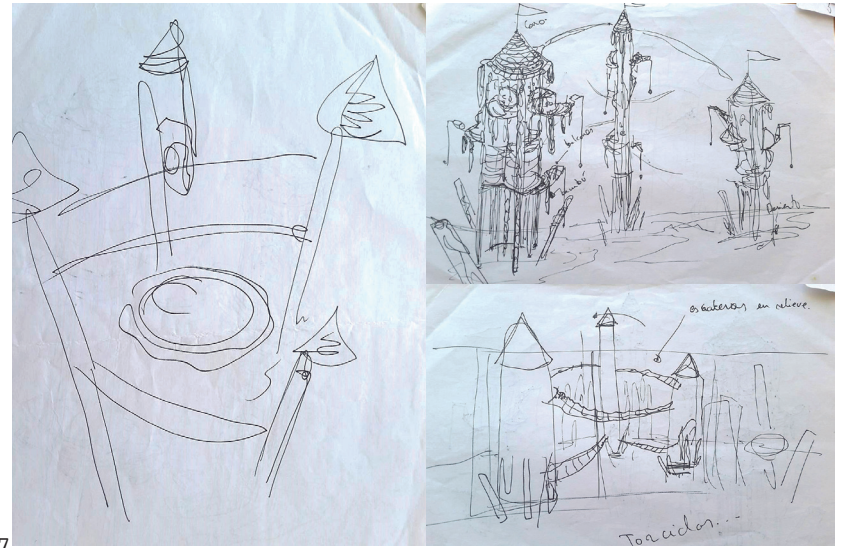
24



25



26



27



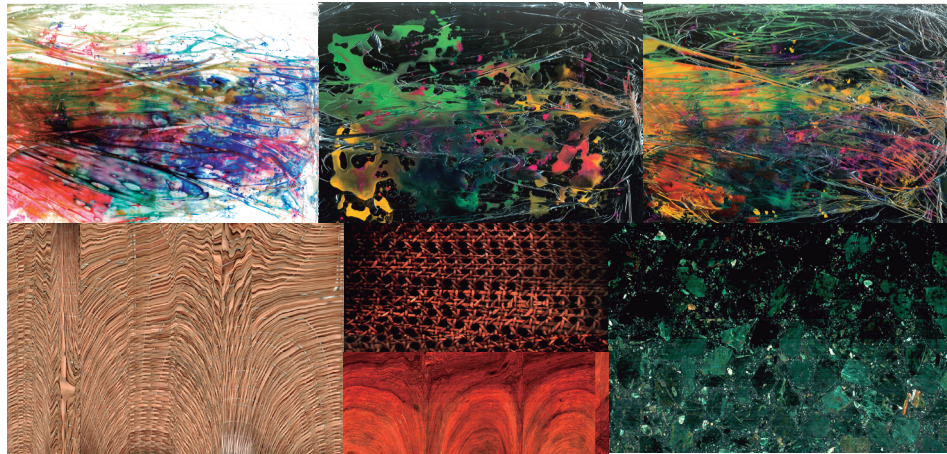
28

Con todas las ideas semi-claras se inician las construcciones de las ilustraciones, que a su vez se divide en dos fases; la primera de talante manual y tradicional, y por último una postproducción digital, consiguiendo un acabado a mitad entre aspecto de acuarelas y la plasticidad de lo digital.

Por lo tanto la primera pieza del desarrollo de las imágenes la dediqué a conseguir aguadas de técnicas húmedas. En éste caso utilicé acuarelas y tintas chinas de colores; e incluso en algunos casos juntas, ya que ambas técnicas no cuajan y se crean fracturas de color interesantes.

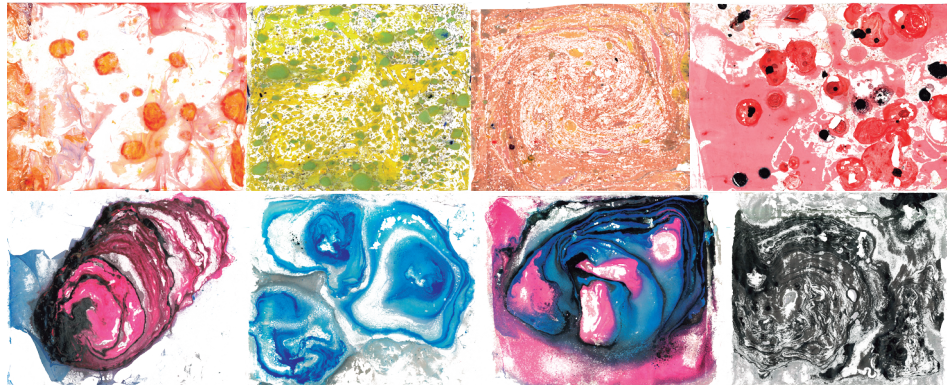
Aunque en un principio tenga pautadas la forma y el tamaño de las aguadas, con frecuencia suelo aprovechar los resultados arbitrarios que supone trabajar con este tipo de técnicas. Como podréis ver en las imágenes, los resultados son de lo más variopintos, resultados de las diferentes formas en las que incidido. Además resaltar que en esta parte del proceso no solo me cierro a conseguir aguadas, muchos elementos de las ciudades (edificios, animales, objetos flotantes,..) también forman parte de esta primera fase.





La otra opción que se lleva a cabo trataba de envolver el escáner con papel Film e ir vertiendo diferentes pigmentos líquidos. La operación se repetía varias veces, hasta obtener diferentes capas visuales. El cerrar o dejar abierta la tapa del aparato en el momento de escanear derivaba en dos resultados; siendo pigmento sobre fondo oscuro, o sobre fondo blanco en su defecto.

En gráfica digital también dispuse de un escáner de mano que me permitía digitalizar cualquier superficie; suelos de marmol, cestas de mimbre, muebles de madera, tierra, y hierva, he incluso mi propio cuerpo.



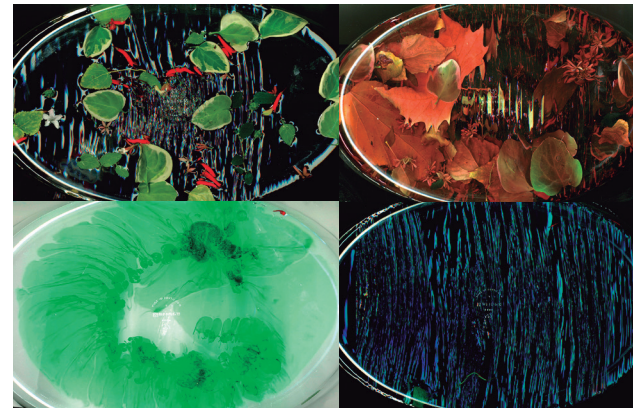
El siguiente método es una suerte de realizar un papel marmoleado. En un recipiente con agua se vierten diferentes pigmentos oleicos, pinturas serigráficas, o incluso plásticos (como en este caso el spray para pintar paredes), para después retirarlo posando un papel encima. Los resultados varían según la clase de pigmento como la clase de papel, y adema también se pueden mezclar las diferentes pinturas. Estas manchas o registros conseguidos son útiles a la hora de desarrollar, ya que sus características "ambientales" ayudan a rellenar el espacio de una manera bucólica.

He de puntualizar que la asignatura de Gráfica Digital. Creación y Estampación de la Imagen Técnica ha contribuido en gran medida a la hora de crear y digitalizar todo el proceso manufacturado.

Los primeros registros forman parte de aguadas de acuarelas, mezcladas con tinta china, o en ocasiones diluidas y arrastradas por legía. Para obtener resultados más dispares también se usó jabón y disolvente para conseguir que el pigmento se cuarteara.



Probar y jugar con los escáneres del aula de Gráfica digital posibilitó la obtención de estos alternativos y originales resultados. Colocando un recipiente con agua, y dentro del verter tintas disolubles y cualquier otro objeto que se pueda registrar; hojas, ramas, papel, etc...producen una serie de efectos etéreos y sinuosos.

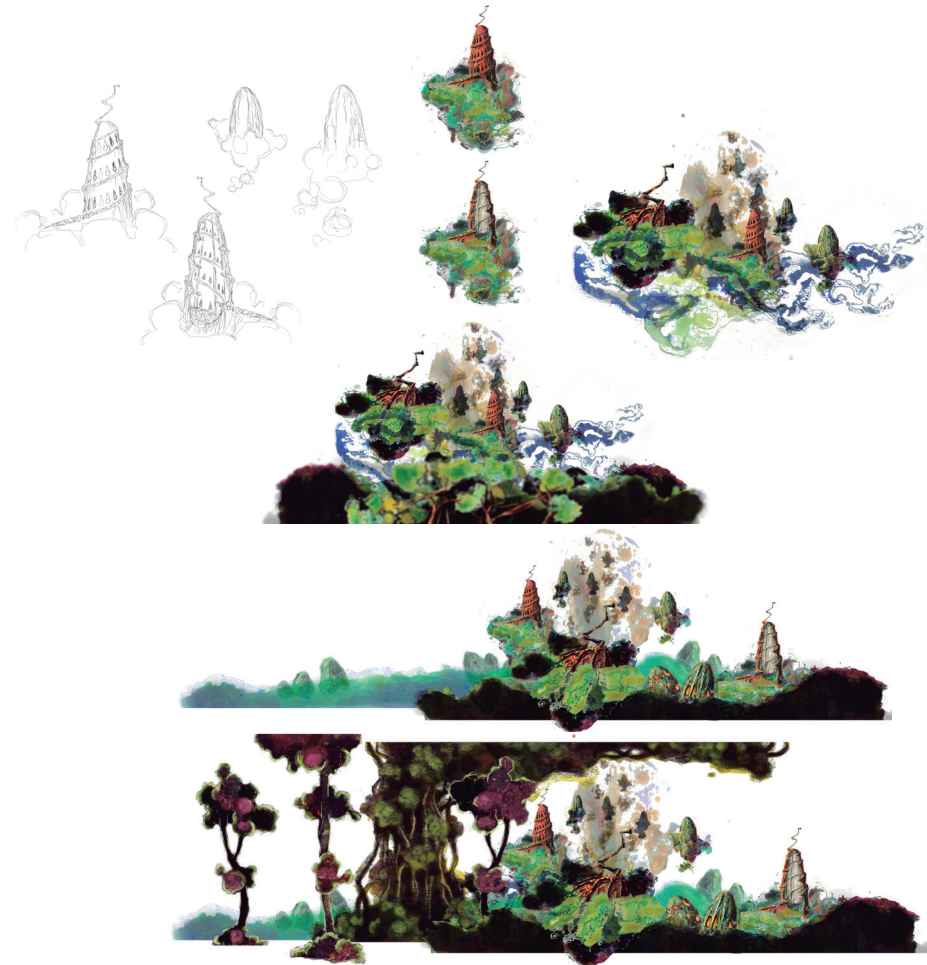


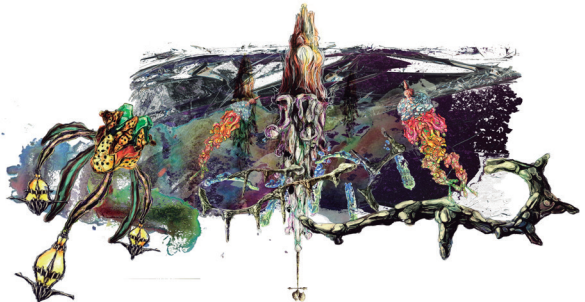


Por ultimo son las manchas más definidas que iban destinadas a formar algún objeto o parte concreta de las ilustraciones; Caracoles, edificios, lámparas, casas, sacos, tentáculos, cristales, etc... Son piezas sueltas de un conjunto ya meditado. Al lado a modo de detalle comparativo quiero resaltar el producto inicial junto al acabado.

La siguiente etapa es la de digitalizar todo el material y trabajar con él. La forma de digitalizarlo fue a partir de dos utensilios; el primero fue una cámara digital, y el segundo un escáner de mesa (principalmente el de la asignatura de Gráfica Publicitaria como he citado anteriormente). Ya con las imágenes digitalizadas comencé a realizar las ilustraciones; en las imágenes adjuntadas se puede ver paso a paso una ejemplificación del proceso de elaboración de las ilustraciones. Con el uso de diferentes capas, filtro y pinceles, consigo aunar técnicas tan radicalmente opuesta como es el dibujo digital y las acuarelas.

Por lo general en unas capas delinear las ilustraciones a partir de los bocetos concebidos inicialmente. Luego comienzo a colorear con pinceles varios del photoshop, seleccionados según el registro que pretendo dejar. Con las imágenes iluminadas sitúo las aguadas en otras capas y comienzo a jugar con el modo de fusión; cada objeto se compone de una o varias aguadas diferentes, y de un modo de fusión determinado. Y a partir de aquí decido si retocar luces y sombras, o difuminar objetos y fondos para conseguir una mayor profundidad e inmersión.





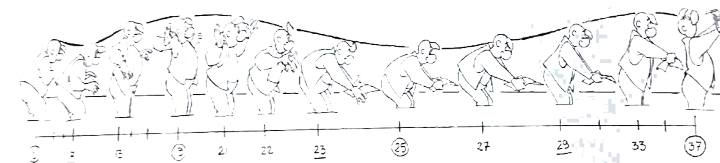
Con todas las ilustraciones ultimadas por separado, había que cohesionar unas con otras para poder completar el conjunto del Uroboros. En éste punto fue cuando tuve que volver a plantear el proyecto ya que entre cada ciudad escénica tendría que haber un espacio de silencio en el que poder respirar, además de que la transición de unas a otras debería producirse de manera orgánica. Por lo tanto haciendo uso de nuevo de los bocetos, elaboré algunas nuevas ilustraciones para terminar de confeccionar la obra, finalmente siendo un trabajo casi igual de arduo que el del paso anterior. Este apartado fue definitorio a la hora de componer las panorámicas que terminarían siendo el Uroboros, ya que aquí es donde entra en juego todas esas simbologías detalladas en apartados anteriores que se vinculan a la figura alquímica. Más adelante expondré de una manera directa y aclarativa todos estos conceptos.



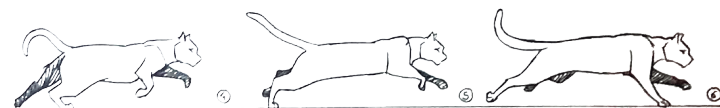
UROBOROS Y LA ANIMACIÓN

Con la parte ilustrativa finalizada surgió la cuestión de cuál era la mejor forma de presentar el Uroboros en formato impreso o, sin embargo animarlo. Tras analizarlo y meditarlo, e impulsado por las competencias de mi tutor, determiné que las imágenes en movimientos servirán de un modo más eficiente a la hora de representar el carácter del Uroboros. Antes de entrar en materia he de aclarar que este paso hacia el mundo animado es solo eso, un acercamiento a la superficie de la misma, por lo tanto este apartado del proyecto lo definiré como ilustración animada, ya que carece de muchos puntos esenciales de ese tipo de producciones como podréis ver a continuación.

De una manera u otra cualquier figura dispuesta a ser animada está sujeta a formar un bucle, un ciclo que se repite; si queremos representar una persona caminando, deberemos desarrollar un patrón que se repetirá contantemente mientras dure la acción, y lo mismo con cualquier animal y objeto humanizado. Quizás ha sido esa idea de bucle la que me ha llevado a crear un vínculo directo con la figura alquímica, y a su vez usarlo de herramienta para poder expresar de una forma más explícita, visual y directa las conexiones que existen dentro del Uroboros, junto a la fantasía que ronda a través de mis sesos.



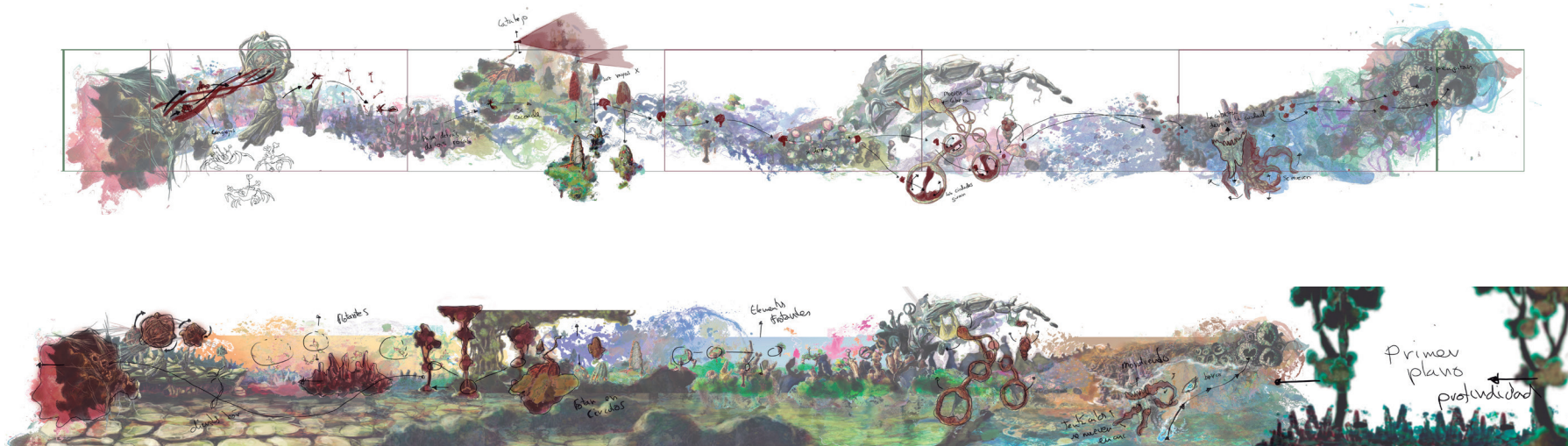
33

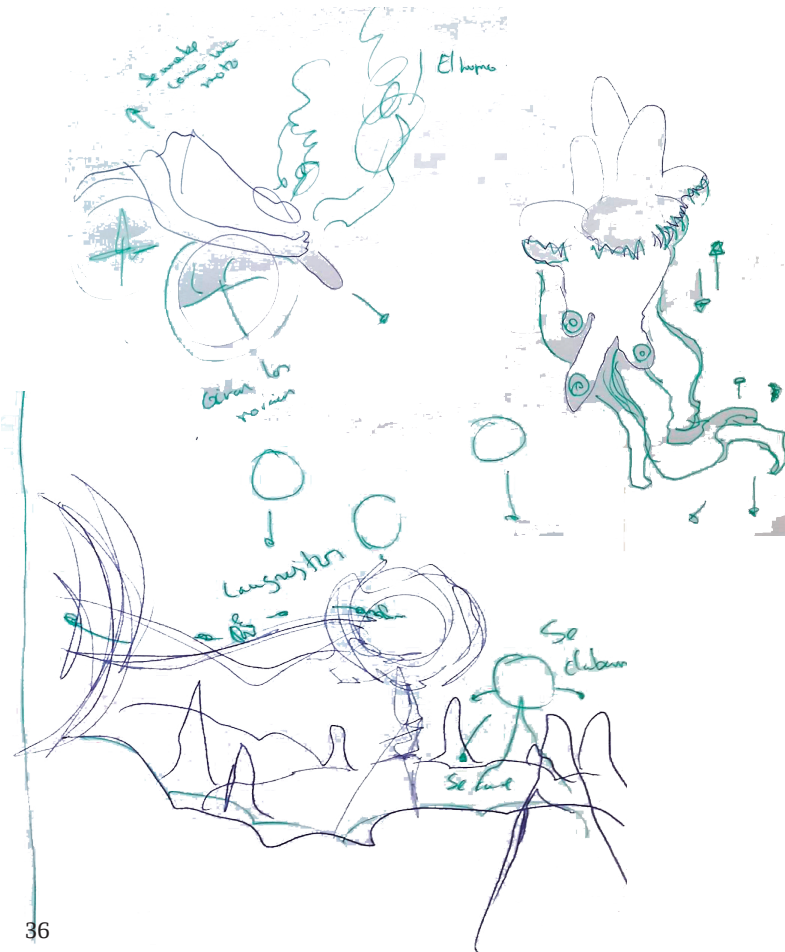


34

Como he aclarado antes, no considero este trabajo una animación en sí, por lo que la estructura del mismo carece de algunos de los apartados típicos de la animación (guion, pre-producción, producción y post-producción), y, en lo referente al método he de confesar que el trabajo ha surgido, en éste apartado, a prueba de ensayo y error. Esta problemática se ha dado básicamente porque partía de la base de tener construidas unas ilustraciones con una estética clara, personal y pautada, por lo que tuve que dejar de lado posibles cambios de planos, giros de cámaras o usos del 3d. Aun así hice uso de algunos apartados estructurales de la animación, como explicare a continuación:

En el Storyboard es donde se desarrolla visualmente el guion; descomponiéndose en diferentes planos o paneles todas las acciones, situaciones y relaciones entre personajes. Como se muestra a continuación, el esquema de mi animación es concisa y directa; consta de un solo plano (el bidimensional) donde sucede toda la acción.





36

Como he dicho anteriormente no hay ningún cambio de perspectiva radical, lo que supone dejar de lado el juego que supone el uso de perspectivas y uso de elementos tridimensionales. Por lo que para crear el espejismo de lejanía y cercanía, he tenido que hacer uso de superposición de capas y elementos con diferentes tamaños y latitudes, falsas perspectivas, acentuando así una posible profundidad de campo. Todos los elementos se mueven en un solo sentido, siguiendo líneas rectas, arcos, o curvas según sea necesario. El concepto de lo que se quería animar mutó de una forma simple a otra compleja igual que las ilustraciones; resolviendo nuevas ideas y dejando otras por el camino como se puede apreciar en la comparativa. Un apartado que me ha servido para ordenar y organizar los diferentes elementos ha sido el Layouts; donde arriba situare los elementos más cercano a la cámara, y abajo los que estas en el fondo. Aquí es cuando puse a prueba los diferentes elementos, y las ilustraciones cobraron un sentido nuevo. Los tamaños de cada plano se modificaron en favor de una mayor profundidad de campo, y algunos elementos se añadieron en Overlay para poder enriquecer el acabado final.

A su vez diseccionaré este apartado en los elementos primarios que completan el esqueleto de las ciudades, en elementos secundarios y móviles que enlazan y conectan unas con otras, y por último terciarios que ayudan a enriquecer el conjunto.

Overlay



Elementos estáticos

Sexto nivel



Elementos móviles

Quinto nivel



Elementos estáticos

Cuarto nivel



Elemento móvil

Elemento estático

Elementos móviles

Tercer nivel



Elementos estáticos

Segundo nivel



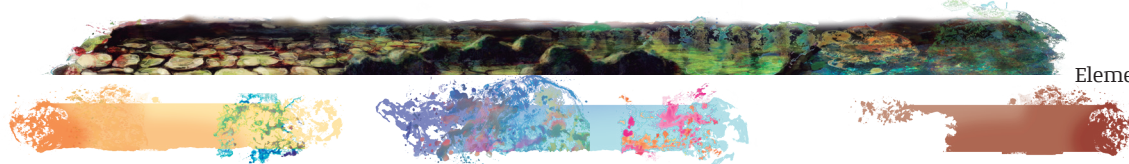
Elementos móviles

Primer nivel

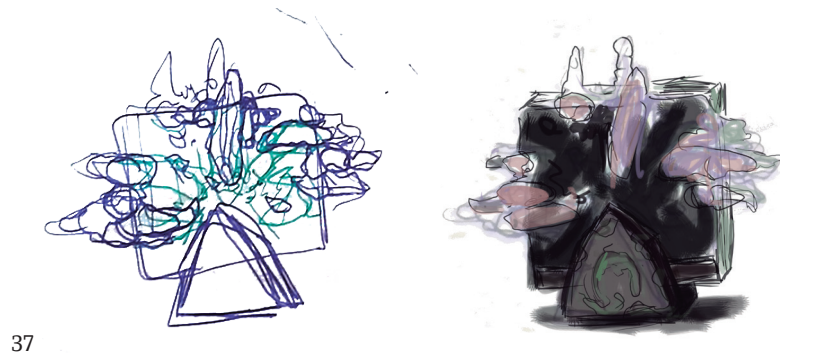


Elemento estático

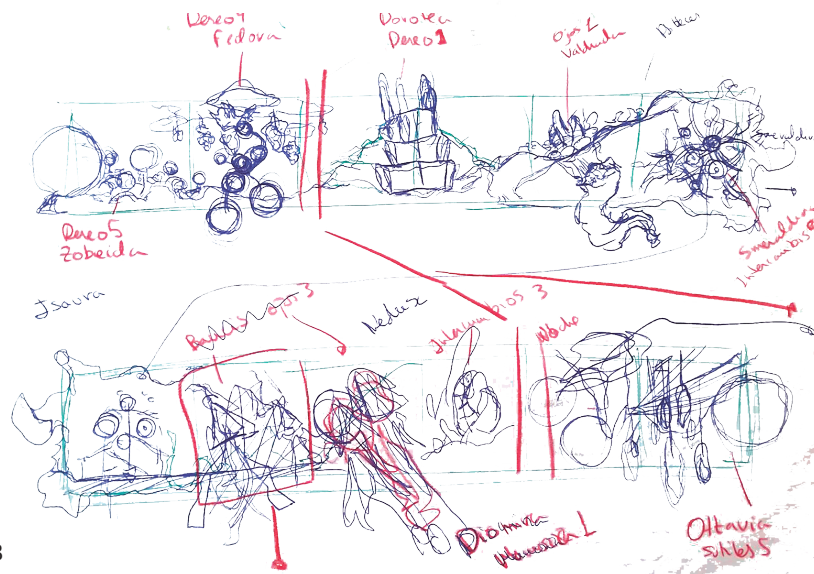
Underlay



Elementos estáticos



37



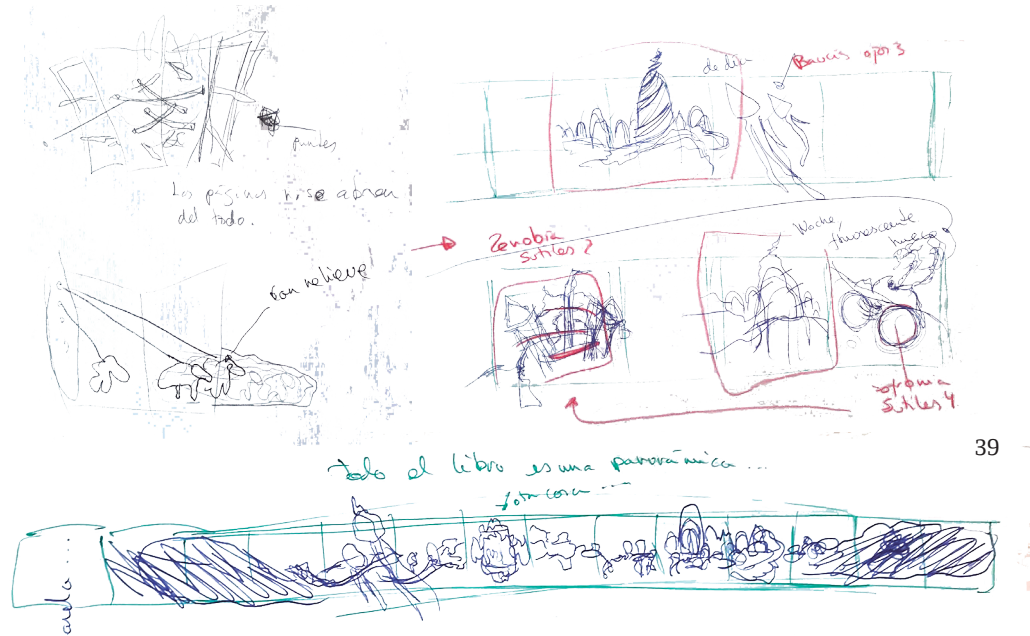
38

A raíz de la vertiente animada surgió otra posible interpretación de la obra, la realidad aumentada. Para explicar que este concepto o herramienta tomare prestado un texto explicativo de internet:

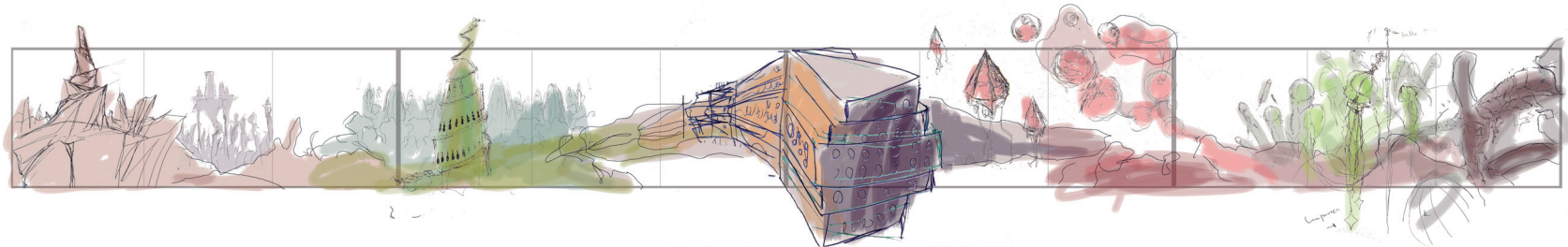
La realidad aumentada consiste en combinar el mundo real con el virtual mediante un proceso informático, enriqueciendo la experiencia visual y mejorando la calidad de comunicación. Gracias a esta tecnología se puede añadir información visual a la realidad, y crear todo tipo de experiencias interactivas: Catálogos de productos en 3D, probadores de ropa virtual, video juegos y mucho más. La realidad aumentada es ya muy popular en Apps que funcionan en todo tipo de teléfonos inteligentes (smartphones) y Tablets.

Esta posible aplicación del proyecto me llevó a bocetar una maqueta de un libro que funcionara con realidad aumentada. El libro se formulaba como un desplegable que tendría impreso las panorámicas que configuran el Uroboros que he diseñado. Esto me permitiría que las imágenes cobraran vida, dotando a la obra de otro tipo de experiencia y enriqueciéndola a través de otra vertiente.

Aclarar que en la memoria solo aparecen ideas temprana de este proyecto, porque solo es eso, una futura salida del mismo que no se ha podido llevar a cabo por varias circunstancias; como no disponibilidad de equipo, de profesionales, de recursos económicos y materiales, de tiempo.



39



40

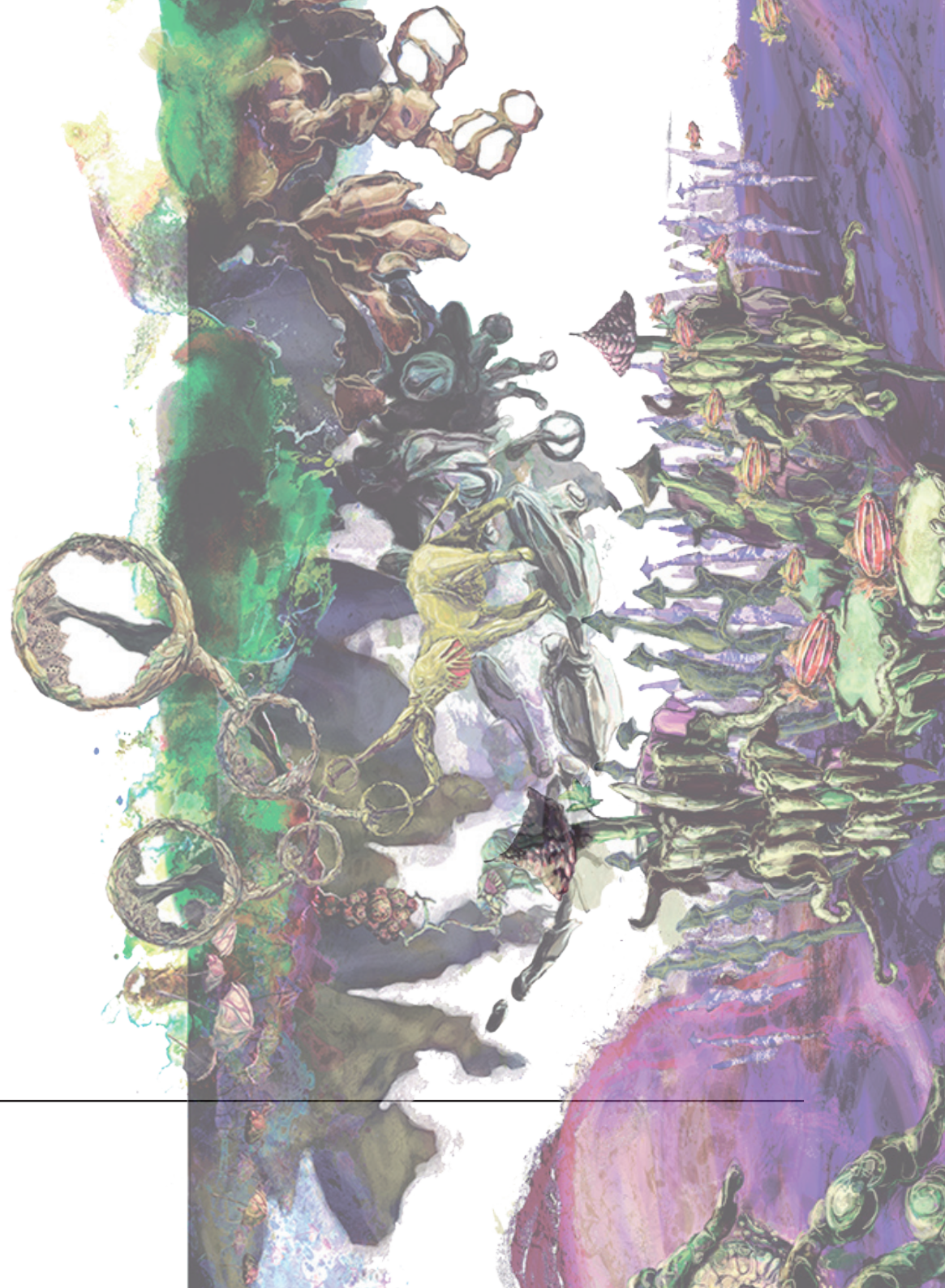


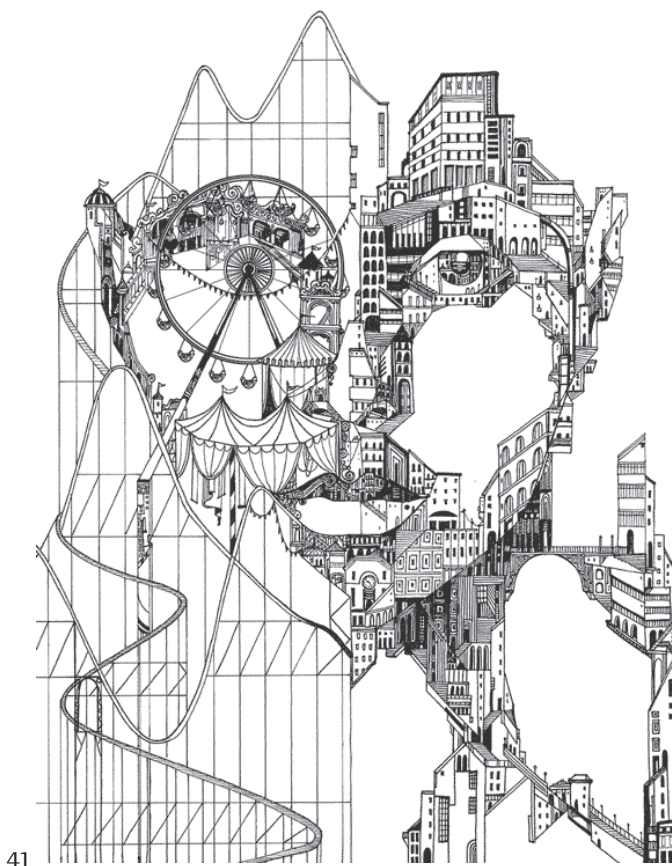
RESENTACIÓN

ANÁLISIS Y DESCRIPCIÓN

Digamos que la obra de Ítalo Calvino; *Las Ciudades Invisibles*, ha sido el detonante creativo para concebir la parte ilustrada del proyecto. Durante todo el proceso investigador barajé una serie de opciones de cómo formular un conjunto de dibujos basados en la figura del Uroboros; que iban desde la simple idea de ilustrar la bestia según la imagina cada cultura; a la de crear un álbum ilustrado donde se narrara visualmente algún mito alquímico de los expuestos anteriormente; hasta incluso desarrollar en colaboración con un escritor una historia original, pero en un momento de cavilación, recordé que hacía poco más de dos años había adquirido *Las Ciudades Invisibles* por recomendación de un docente de mi antigua facultad.

Fue entonces cuando decidí releer de nuevo el libro, recopilar la información necesaria para poder dotar al proyecto gráfico de una base sólida y atrayente, reagrupando así las ciudades en favor de la figura que aquí se estudia, el Uroboros y me explico; durante todo el desarrollo de la figura alquímica hay varios aspectos que han quedado claros, el primero es el carácter cíclico o de bucle infinito que porta, y el segundo es el de dualismo; bien-mal, luz-oscuridad, principio-fin, etc... por lo tanto las ciudades, de Ítalo Calvino terminaron sirviendo de instrumentos o artefactos para concebir un nuevo Uroboros; original y personal, cargado de la simbología ya descrita.





41

Durante éste apartado desarrollaré de una manera más extensa lo expuesto anteriormente, pero me veo en la responsabilidad de contextualizar y explicar qué son las Ciudades Invisibles:

*Tengo una carpeta para los objetos, una para los animales, una para las personas, una carpeta para los personajes históricos y otra para los héroes de la mitología; tengo una carpeta sobre las cuatro estaciones y una sobre los cinco sentidos; en una recojo páginas sobre las ciudades y los paisajes de mi vida y en otra ciudades imaginarias, fuera del espacio y del tiempo.*²⁶

Las ciudades Invisibles es un libro escrito por Italo Calvino cuya primera publicación fue en 1972, editado por Einaudi en Italia. Este libro se presenta una serie de relatos en las que Marco Polo le cuenta al emperador de los tártaros Kublai Kan los diferentes lugares que ha visitado en su reino.

El emperador no sabe a ciencia cierta cuál es el estado de sus dominios, ya que se ha dado cuenta que su ilimitado poder nada puede hacer contra la evolución del basto mundo que "controla". En un momento en el que ya estaba cansado de que sus súbditos no pudieran informarle correctamente, llega Marco Polo cargado de relatos relacionados con sus dominios. Inmediatamente Marco Polo es nombrado consejero y comienza a iluminar al emperador con historias que tratan de ciudades pavimentadas de estaño, suspendidas por cuerdas sobre un precipicio, algunas hechas únicamente de cañerías que corraen agua, otras llenas de mil pozos, etc...

A rasgos mayores la narración en las Ciudades Invisibles de Italo Calvino es un inusual de lo moderno: la novela se divide en una serie de bloques narrativos (sutiles, el cielo, el deseo, el nombre, la memoria, los intercambios, los muertos, los ojos, y los signos) cada uno con compuestos por cinco ciudades con nombre de mujer. Puede afirmarse que cada ciudad es una unidad semántica independiente, ya que las ciudades interesan a Calvino como gran metáfora de la creación e interpretación humana.

Al ser este un viaje imaginario, el autor se permite las figuras estilísticas que lo llevan a definir su obra como “un último poema de amor a las ciudades”:

*¿Qué es la ciudad para nosotros? Creo haber escrito algo como un poema de amor a las ciudades, cuando es cada vez más difícil vivirlas como ciudades. Tal vez estamos acercándonos a un momento de crisis en la vida urbana y las Ciudades Invisibles son un sueño que nace del corazón de las ciudades invisibles.*²⁷

Calvino dota a la obra de toda una retórica de acumulación y de hipérbole que busca una efectividad de la imagen poética. De este modo el autor rechaza justificaciones antropológicas exponiendo su obra como un juego fantástico.

Hacia el final de la obra se puede observar cierto paralelismo con el dualismo del Uróboros, ya que el libro concluye con un final “doble” donde se manifiesta una ciudad utópica, en contrapunto de la ciudad infernal:

*Según palabras de Calvino: ...este libro es poliédrico y lleno de conclusiones, escritas siguiendo todas sus aristas, e incluso no menos epigramáticas y epigráficas que ésta última. Es cierto que si esta frase se ubica al final del libro no es por casualidad, pero empecemos por decir que el final del último capítulo tiene una conclusión doble, cuyos elementos son necesarios: sobre la ciudad utópica (que aunque no la descubramos no podemos dejar de buscarla) y sobre la ciudad infernal.*²⁸

Calvino reagrupó todas sus ciudades en estas categorías, aquí describo de forma breve en qué se caracterizan y que se puede esperar de ellas:

Las ciudades sutiles. De ensueño, oníricas, estar en ellas es como un paso etéreo por un mundo borroso, como si soñáramos despiertos.

Las ciudades y el cielo. Las que sostienen propiedades divinas, estatuas y monumentos de dioses que nos acercan a los mismos.

Las ciudades y el deseo. Pasiones, amores que se desvanecen, deseos confesos de la gente que vive y muere ahí.

Las ciudades y el nombre. Lugares donde las descripciones empequeñecen ante juegos semánticos voraces.

Las ciudades y la memoria. Los habitantes describen ciudades a partir de lo que sus memorias les permiten recordar.

Las ciudades y los intercambios. Ciudades abandonadas donde los hilos que tejieron para la comunicación forman esqueletos de lo que fueron.

Las ciudades y los muertos. Relevos, cambios en cadena de un habitante a otro producidos por la muerte.

Las ciudades y los ojos. Ciudades laberínticas cargadas de tanta información visual que se escapan al escrutinio de la vista.

Las ciudades y los signos. Ciudades donde lo descrito, lo perceptible y lo real son cosas diferentes, pero no dejan de estar relacionadas.

27. CALVINO, I. (1998). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, biblioteca Calvino. Pág. 15

28. CALVINO, I. (1998). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, biblioteca Calvino. Pág. 16

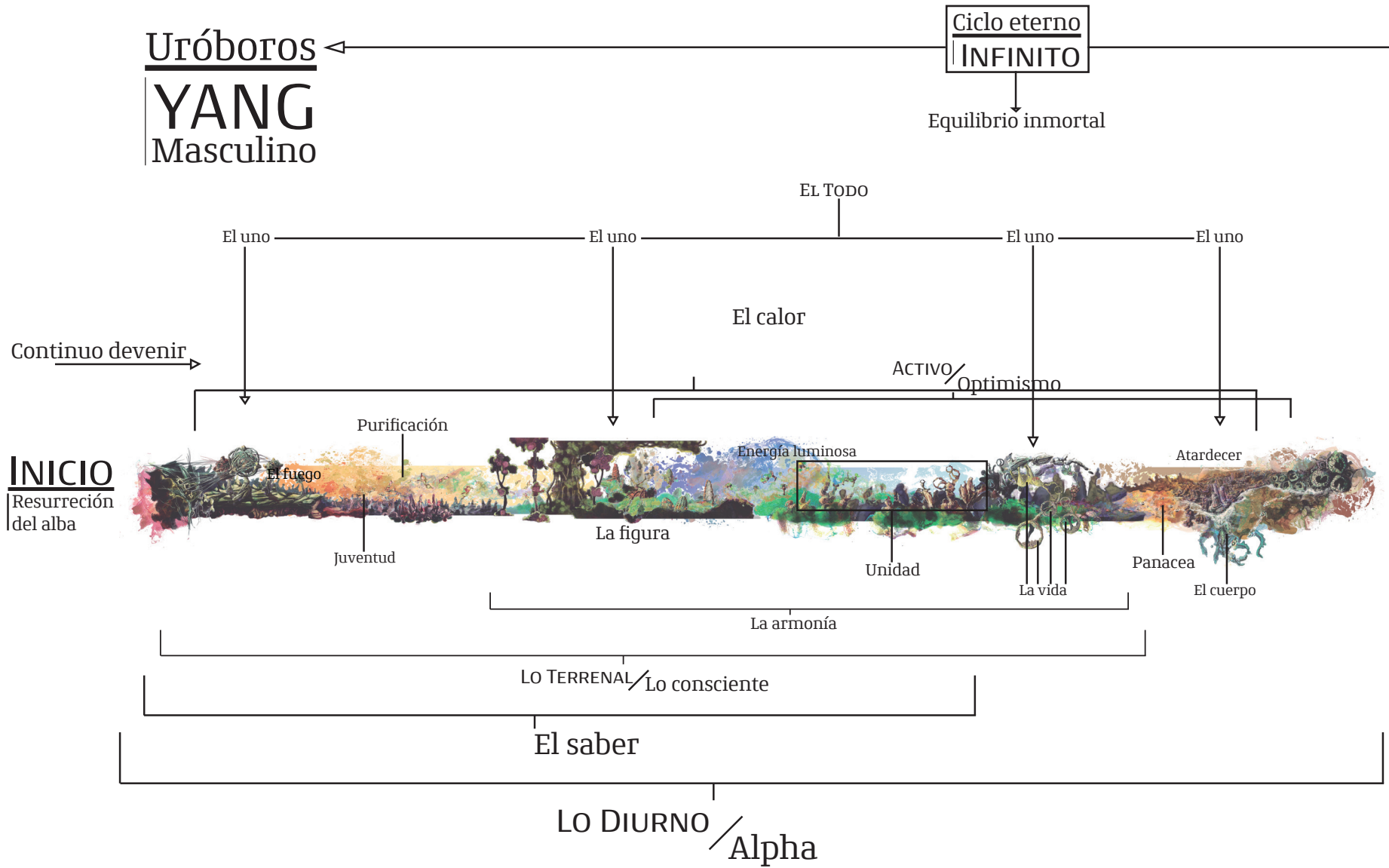


Ahora, ¿qué función cumplen las ciudades de Italo Calvino con respecto al Uroboros?, ¿Cómo pretendo transmutarlas para usarlas en favor del proyecto?:

Pues primero habiendo analizado cada una de las ciudades, me percaté de que algunas de ellas se podían dividir en dos grupos y clasificarlas según sus aspectos destacables.

Por ejemplo Fedora, Isadora, Zobeida, Valdrada a mi entender se caracterizan por aspectos "activos", relacionados con el Yang chino, lo masculino y diurno. Y lo mismo con las otras cuatro; Ottavia, Sofronia, Zenobia y Diomira conjugándose entre ellas a la perfección y escenificando lo "pasivo", el Ying femenino, la sombra lunar.

En las siguientes páginas desarrollo un diagrama bastante aclarativo respecto a la conjugación de los diferentes simbolismos del Uroboros aplicados a las dos panorámicas que conforman el proyecto. Puntualizar que la capacidad de crear diagramas fue adquirida durante este año lectivo durante las clases de la asignatura Diseño y Comunicación Creativa; donde aparte de adquirir información teórica y herramienta, emprendimos recursos para crear nuestros propios diagramas, y a partir de ensayo y error, aprendimos como llegar de forma directa al público.



Uróboros

YIN
Femenino

EL TODO

El uno

El uno

El uno

El uno

La oscuridad

EL CIELO / Lo volátil

Continuo devenir

El espíritu

Tiempo

multiplicidad

multiplicidad

El frío

Envejecimiento

EL FIN

Expiración del cosmos

Veneno

El caos

El agua

Mortalidad

Luz negativa

La muerte

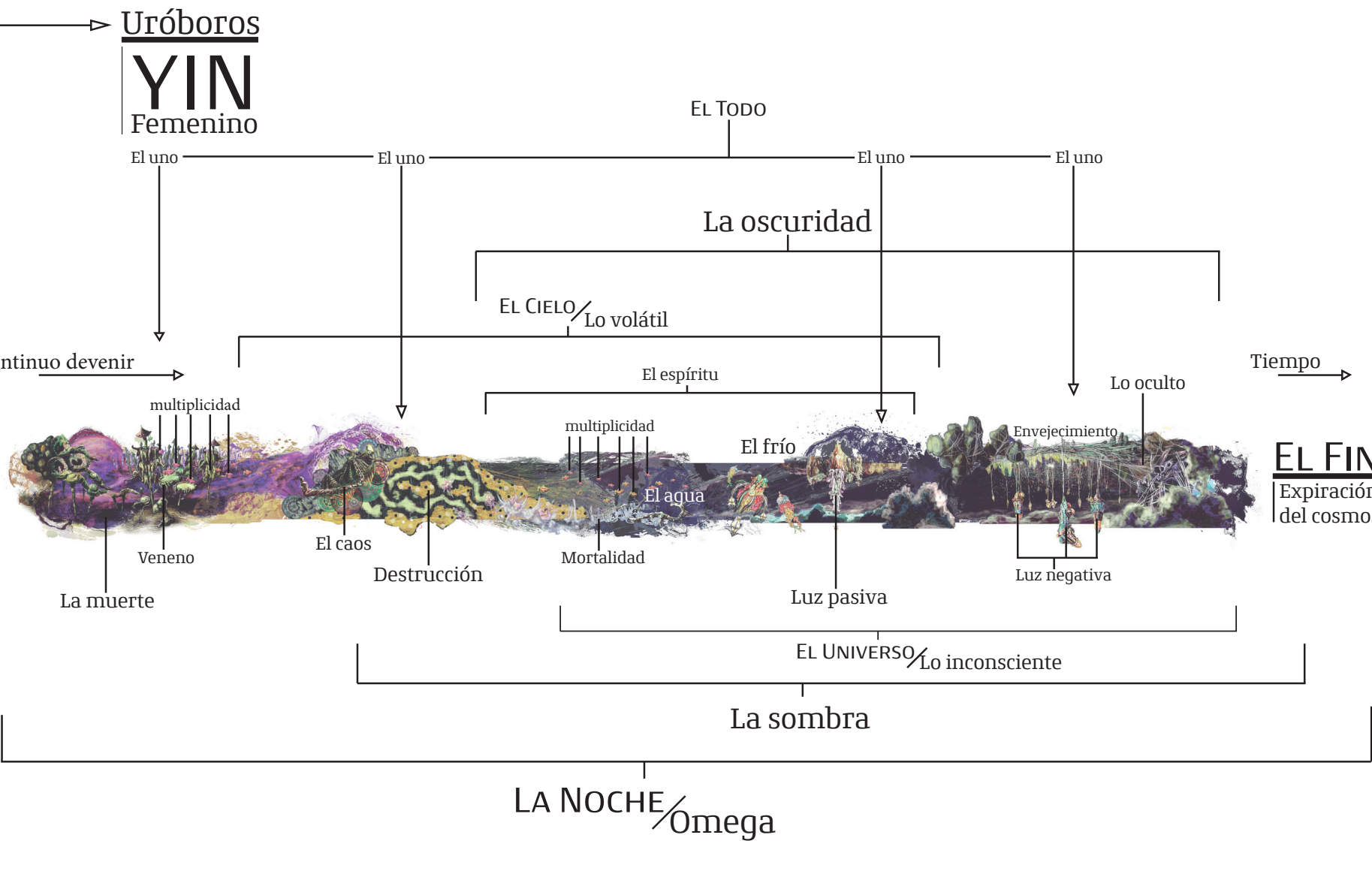
Destrucción

Luz pasiva

EL UNIVERSO / Lo inconsciente

La sombra

LA NOCHE / Omega



En un punto del proyecto quise unir más la obra con los relatos de Italo Calvino. Para ello no solo usé las descripciones de las frases, sino con extractos de su propio libro, levemente retocados, un hilo argumental que genera una narrativa lineal que funciona en bucle una y otra vez. Expondré el argumento junto a los textos originales.

Además, a modo anecdótico, he querido situar imágenes de ciudades reales que pueden tener alguna similitud con las ciudades descritas por Calvino. Algunos análisis de la obra que aquí no voy a exponer, afirman que el escritor tomó gran parte de su inspiración de diferentes lugares del mundo; pues como en un juego, durante este apartado, planteo posibles parecidos entre los textos fantásticos y la realidad (Zobeida/Dubai highway, Isadora/Departamento de Huánuco, Fedora/Madurodam, Valdrada/Nesso, Zenobia/Kompong Phluk, Sofronia/Chernóbil, Diomira/Taj mahal, Ottavia/Casas Colgadas):



Es verdad que Marco Polo había viajado por todos esos fantásticos lugares, es más, solo él es testigo de la veracidad de sus propias palabras porque aunque el emperador Kublai Kan haya puesto en él su confianza; mas una medida desesperada por su desconocimiento que por voluntad propia, nadie puede afirmar que Marco Polo no miente en favor propio.

Atendiendo a la preocupación del emperador, y seguramente para garantizar su propia inmunidad (ya que Kublai Kan era conocido por su carácter variable y caprichoso), Marco Polo comenzó describiéndoles las bondades y virtudes de su pueblo (el Yang).

Y fue Zobeida la que eligió en primer lugar para iluminar sus dominios; ciudad blanca y luminosa, que se eleva sobre un terreno yermo al igual que un oasis en un desierto. Donde los hombres comparten sus sueños de perseguir el amor de una mujer a través de calles infinitas que se enredan y te hacen recorrer el mismo camino sin salida noche tras noche.

El emperador al oír las palabras de Marco Polo quiso vivir los mismos sueños de los súbditos que habitaban en esa ciudad, tan lejos de su vista y de su memoria, pero sin embargo, parecía cercano a su DESEO.

LAS CIUDADES Y EL DESEO.

Hacia allí, después de seis días y seis noches, el hombre llega a Zobeida, ciudad blanca, bien expuesta a la luna, con calles que giran sobre sí mismas como un ovillo. Esto se cuenta de su fundación: hombres de naciones diversas tuvieron un sueño igual, vieron una mujer que corría de noche por una ciudad desconocida, la vieron de espaldas, con el pelo largo, y estaba desnuda. Soñaron que la seguían. A fuerza de vueltas todos la perdieron. Después del sueño buscaron aquella ciudad; no la encontraron pero se encontraron ellos; decidieron construir una ciudad como en el sueño. En la disposición de las calles cada uno rehizo el recorrido de su persecución; en el punto donde había perdido las huellas de la fugitiva, cada uno ordenó de otra manera que en el sueño los espacios y los muros, de modo que no pudiera escapársele más. Esta fue la ciudad de Zobeida donde se establecieron esperando que una noche se repitiese aquella escena. Ninguno de ellos, ni en el sueño ni en la vigilia, vio nunca más a la mujer. Las calles de la ciudad eran aquellas por las que iban al trabajo todos los días, sin ninguna relación ya con la persecución soñada. Que por lo demás estaba olvidada hacia tiempo. Nuevos hombres llegaron de otros países, que habían tenido un sueño como el de ellos, y en la ciudad de Zobeida reconocían algo de las calles del sueño, y cambiaban de lugar galerías y escaleras para que se parecieran más al camino de la mujer perseguida y para que en el punto donde había desaparecido no le quedara modo de escapar. Los que habían llegado primero no entendían que era lo que atraía a esa gente a Zobeida, a esa fea ciudad, a esa trampa.²⁹

DUBAI HIGHWAY. Golfo Pérsico



42

LAS CIUDADES Y LA MEMORIA.

Al hombre que cabalga largamente por tierras selváticas le acomete el deseo de una ciudad. Finalmente llega a Isadora, ciudad donde los palacios tienen escaleras de caracol incrustadas de caracoles marinos, donde se fabrican según las reglas del arte catalejos y violines, donde cuando el forastero está indeciso entre dos mujeres encuentra siempre una tercera, donde las riñas de gallos degeneran en peleas sangrientas entre los apostadores. Pensaba en todas estas cosas cuando deseaba una ciudad. Isadora es, pues, la ciudad de sus sueños; con una diferencia. La ciudad soñada lo contenía joven; a Isadora llega a avanzada edad. En la plaza está la pequeña pared de los viejos que miran pasar la juventud; el hombre está sentado en fila con ellos. Los deseos son ya recuerdos.³⁰

DEPARTAMENTO DE HUÁNUCO. Perú



43

Cuando Marco Polo comenzó a relatar las virtudes de Isadora, percibió en los ojos del emperador que no le costó recordar de que ciudad hablaba, puesto que Kublai kan la retenía perfectamente en su MEMORIA.

Tesoros de palacios dorados que sobresalían sobre la selva como el fulgor del sol al amanecer, coronaban ésta bella ciudad llena de misterios y riquezas. Pero el emperador no la recordaba por sus virtudes, sino más bien porque en ella se llevaban a cabo una de sus aficiones predilectas; las peleas de gallos. Y aunque Marco Polo evitara el tema en un principio, terminó pronunciándose sobre las degeneradas y sangrientas peleas con tal de contentar al emperador.

Marco Polo trajo ecos de Fedora, porque aunque la haya descrito a la perfección, él solo la vio de lejos. Resaltó el poder de sus capacidades como ciudad luminosa, pero sin pretenderlo omitió detalles banales que no afectaban al auge de la misma. Fedora ya no era ninguno de los proyectos que se habían imaginado; con sus estanques secos, sus estructuras rotas y sus animales expulsados, solo quedaba una ciudad móvil sin rumbo sujeta por sus habitantes.

Aun así el gran Kan exigió más información por lo que terminó oyendo un cuento que no supo si le gustaba, un relato que no se asemejaba con su DESEO: No hacía falta acercarse a Fedora para saber lo que allí acaecía, los elefantes desterrados habían montado en cólera, asediando la ciudad y robando lo más preciado que hay en ellas, sus esferas.

LAS CIUDADES Y EL DESEO.

En el centro de Fedora, metrópoli de piedra gris, hay un palacio de metal con una esfera de vidrio en cada aposento. Mirando dentro de cada esfera se ve una ciudad azul que es el modelo de otra Fedora. Son las formas que la ciudad habría podido adoptar si, por una u otra razón, no hubiese llegado a ser como hoy la vemos. En todas las épocas hubo alguien que, mirando a Fedora tal como era, había imaginado el modo de convertirla en la ciudad ideal, pero mientras construía su modelo en miniatura, Fedora dejaba de ser la misma de antes, y aquello que hasta ayer había sido uno de sus posibles futuros ahora era solo un juguete en una esfera de vidrio. Fedora tiene hoy en el palacio de las esferas su museo: cada habitante lo visita, elige la ciudad que corresponde a sus deseos, la contempla imaginando que se refleja en el estanque de las medusas donde se recogía el agua del canal (si no hubiese sido desecado), que recorre desde lo alto del baldaquín la avenida reservada a los elefantes (ahora proscritos de la ciudad), que resbala a lo largo de la espiral del minarete de caracol (perdida ya la base sobre la cual debía levantarse). En el mapa de tu imperio, oh gran Kan, deben ubicarse tanto la gran Fedora de piedra como las pequeñas Fedoras de las esferas de vidrio. No porque todas sean igualmente reales, sino porque todas son sólo supuestas. Una encierra aquello que se acepta como necesario mientras todavía no lo es; las otras, aquello que se imagina como posible y un minuto después deja de serlo.³¹

MADURODAM. Holanda



44

31. CALVINO, I. (1998). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, biblioteca Calvino. Pág. 45

LAS CIUDADES Y LOS OJOS.

Los antiguos construyeron Valdrada a orillas de un lago con casas todas de galerías una sobre otra y calles altas que asoman al agua los parapetos de balaustres. Así el viajero ve al llegar dos ciudades: una directa sobre el lago y una de reflejo invertida. No existe o sucede algo en una Valdrada que la otra Valdrada no repita, porque la ciudad fue construida de manera que cada uno de sus puntos se reflejara en su espejo, y la Valdrada del agua, abajo, contiene no sólo todas las canaladuras y relieves de las fachadas que se elevan sobre el lago, sino también el interior de las habitaciones con sus cielos rasos y sus pavimentos, las perspectivas de sus corredores, los espejos de sus armarios. Los habitantes de Valdrada saben que todos sus actos son a la vez ese acto y su imagen especular que posee la especial dignidad de las imágenes, y esta conciencia les veda abandonarse por un solo instante al azar y al olvido. Cuando los amantes mudan de posición los cuerpos desnudos piel contra piel buscando como ponerse para sacar más placer el uno del otro, cuando los asesinos empujan el cuchillo en las venas negras del cuello y cuanta más sangre coagulada sale a borbotones más hunden el filo que resbala entre los tendones, incluso entonces no es tanto el acoplarse o matarse lo que importa como el acoplarse o matarse de las imágenes límpidas y frías en el espejo. El espejo ya acrecienta el valor de las cosas, ya lo niega No todo lo que parece valer fuera del espejo resiste cuando se refleja. Las dos ciudades gemelas no son iguales, porque nada de lo que existe o sucede en Valdrada es simétrico: a cada rostro y gesto responden desde el espejo un rostro o gesto invertidos punto por punto. Las dos Valdradas viven una para la otra, mirándose a los ojos de continuo, pero no se aman.³²

NESSO. Localidad italiana



45

Marco Polo dejó el caso más hermoso y curioso para el final. Valdrada es una ciudad marítima descomunal, algunos dicen que sus edificios llegaban a alcanzar el nacimiento del sol. Pero su tamaño no es lo importante, sino la relación de simbiosis que esta ciudad tenía con su reflejo.

La Valdrada terrenal no escatimaba en placeres; comida, bebida, relaciones carnales e incluso asesinatos, actos que marcaban el agua del lago donde se erigía los hogares de sus habitantes. Finalmente su reflejo cobró vida, con la misma forma y tamaño, pero con otra intención; su gemela acuática purificaba la mente de sus ciudadanos del saldo que supone el abandono de esos placeres.

Kublai kan perplejo, no podía creer que en su imperio existiera tal extraordinaria ciudad. No solo se quedó mudo ante tal relato, sino que en su interior creció de pronto un impulso por salir de su palacio y atestiguar las palabras de Marco Polo con sus propios OJOS.

32. CALVINO, I. (1998). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, biblioteca Calvino. Pág. 67

La noche había caído y el emperador sin sueño alguno mandó a sus súbditos a iluminar la instancia. Marco Polo consideró oportuno aprovechar lo lúgubre y misterioso de la luna sobre el cielo oscuro para detallar las ciudades más hostiles y extravagantes que poblaban su imperio (el Yin).

Y es aquí donde se sitúa Zenobia, ciudad de bambú que se alza sobre altísimos pilotes con galerías y balcones que sus habitantes usan para deshacerse de sus vergüenzas. Como el poder del mismo emperador no puede llegar hasta tan lejano territorio, la ciudad fue contrayéndose según el propio sustento de sus habitantes; sin órdenes no supieron seguir ningún patrón y ahora la ciudad parece hecha con retazos de otras, y viéndose obligada interconectarse mediante escaleras y cuerdas.

Aunque Kulai Kan sabía que parte de los terrenos desérticos los había dejado de lado, decidió ignorar las SUTILES pullas que Marco Polo introdujo en su descripción de Zenobia.

LAS CIUDADES SUTILES.

Ahora diré de la ciudad de Zenobia que tiene esto de admirable: aunque situada en terreno seco, se levanta sobre altísimos pilotes, y las casas son de bambú y de zinc, con muchas galerías y balcones, situadas a distinta altura, sobre zancos que se superponen unos a otros, unidas por escalas de cuerda y veredas suspendidas, coronadas por miradores cubiertos de techos cónicos, cubas de depósitos de agua, veletas, de los que sobresalen roldanas, sedales y grúas. No se recuerda qué necesidad u orden o deseo impulsó a los fundadores de Zenobia a dar esta forma a su ciudad, y por eso no se sabe si quedaron satisfechos con la ciudad tal como hoy la vemos, crecida quizá por superposiciones sucesivas del primero y por siempre indescifrable diseño. Pero lo cierto es que si a quien vive en Zenobia se le pide que describa como vería feliz la vida, es siempre una ciudad como Zenobia la que imagina, con sus pilotes y sus escalas colgantes, una Zenobia quizá totalmente distinta, flameante de estandartes y de cintas, pero obtenida siempre combinando elementos de aquel primer modelo. Dicho esto, es inútil decidir si ha de clasificarse a Zenobia entre las ciudades felices o entre las infelices. No tiene sentido dividir las ciudades en estas dos especies, sino en otras dos: las que a través de los años y las mutaciones siguen dando su forma a los deseos y aquellas en las que los deseos o bien logran borrar la ciudad o son borrados por ella.³³

KOMPONG PHLUK. Camboya



46

LAS CIUDADES SUTILES.

La ciudad de Sofronia se compone de dos medias ciudades. En una está la gran montaña rusa de ríspidas gibas, el carrusel con el estrellón de cadenas, la rueda de las jaulas giratorias, el pozo de la muerte con los motociclistas cabeza abajo, la cúpula del circo con el racimo de trapecios colgando en el centro. La otra media ciudad es de piedra y mármol y cemento, con el banco, las fábricas, los palacios, el matadero, la escuela y todo lo demás. Una de las medias ciudades está fija, la otra es provisional y cuando su tiempo de estadía ha terminado, la desclavan, la desmontan y se la llevan para trasplantarla en los terrenos baldíos de otra media ciudad. Así todos los años llega el día en que los peones desprenden los frontones de mármol, desarmen los muros de piedra, los pilones de cemento, desmontan el ministerio, el monumento, los muelles, la refinería de petróleo, el hospital, los cargan en remolques para seguir de plaza el itinerario de cada año. Ahí se queda la media Sofronia de los tiros al blanco y de los carruseles, con el grito suspendido de la navecilla de la montaña rusa invertida, y comienza a contar cuántos meses, cuántos días tendrá que esperar antes de que vuelva la caravana y la vida entera recomience.³⁴

CHERNÓBIL. Estado de Ucrania



47

Marco Polo siendo pícaro probó una suerte de crítica con la ciudad de Sofronia. Según sus palabras, este antiguo lugar meca del placer y divertimento ahora se había convertido en el hogar de ladrones, estafadores, bárbaros y asesinos; las princesas que no querían ejercer su cargo se exiliaban en Sofronia; los ciudadanos que querían escapar de sus actos se perdían en ella; e incluso los dioses del inframundo se habían asentado en sus profundidades.

El emperador en un gesto equivocado mostró a Marco Polo su insatisfacción con los hechos relatados, Kan no concebía que en su imperio hubieran ciudades ilegítimas, por lo que arremetió contra Marco Polo tachándolo de mentiroso.

Éste tuvo que imaginar la ciudad de nuevo para el emperador, ésta vez con características más SUTILES.

34. CALVINO, I. (1998). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, biblioteca Calvino. Pág. 77

Marco Polo amedrentado por el Kan decidió dejar la crítica a un lado por el momento y centrarse en resaltar la delicadeza y el encanto divino de Diomira, ciudad que reluce en la noche. Porque cuando el gallo duerme y sus cantos desaparecen, es el momento en que la ciudad cobra vida. Como si de un sueño etéreo al que se asiste, las setenta cúpulas de la ciudad se vuelven candentes y bailan en la oscuridad como si de un océano de medusas se tratase.

Esta vez el emperador no tuvo que forzar sus recuerdos, ya que la belleza vacua y fantasmal de ese lugar todavía persistía en su recuerdo y MEMORIA.

LAS CIUDADES Y LA MEMORIA.

Partiendo de allá y caminando tres jornadas hacia levante, el hombre se encuentra en Diomira, ciudad con sesenta cúpulas de plata, estatuas en bronce de todos los dioses, calles pavimentadas de estaño, un teatro de cristal, un gallo de oro, que canta todas las mañanas sobre una torre. Todas estas bellezas el viajero ya las conoce por haberlas visto también en otras ciudades. Pero es propio de ésta que quien llega una noche de septiembre, cuando los días se acortan y las lámparas multicolores se encienden todas juntas sobre las puertas de las freiduras, y desde una terraza una voz de mujer grita: ¡uh!, se pone a envidiar a los que ahora creen haber vivido ya una noche igual a ésta y haber sido aquella vez felices.³⁵

TAJ MAHAL. Ciudad de Agra



48

LAS CIUDADES SUTILES.

Si queréis crearme, bien. Ahora diré cómo es Ottavia, ciudad-telaraña. Hay un precipicio entre dos montañas abruptas: la ciudad está en el vacío, atada a las dos crestas con cuerdas y cadenas y pasarelas. Se camina sobre los travesaños de madera, cuidando de no poner el pie en los intersticios, o uno se aferra a las mallas de cáñamo. Abajo no hay nada en cientos y cientos de metros: pasa alguna nube; se entrevé más abajo el fondo del despeñadero. Esta es la base de la ciudad: una red que sirve de pasaje y de sostén. Todo lo demás, en vez de elevarse encima, cuelga hacia abajo; escalas de cuerda, hamacas, casas hechas en forma de saco, percheros, terrazas como naves, odres de agua, picos de gas, asadores, cestos suspendidos de cordeles, montacargas, duchas, trapecios y anillas para juegos, teleféricos, lámparas, macetas con plantas de follaje colgante. Suspendida en el abismo, la vida de los habitantes de Ottavia es menos incierta que en otras ciudades. Sabes que la red no sostiene más que eso.³⁶

CASAS COLGADAS. Cuenca



49

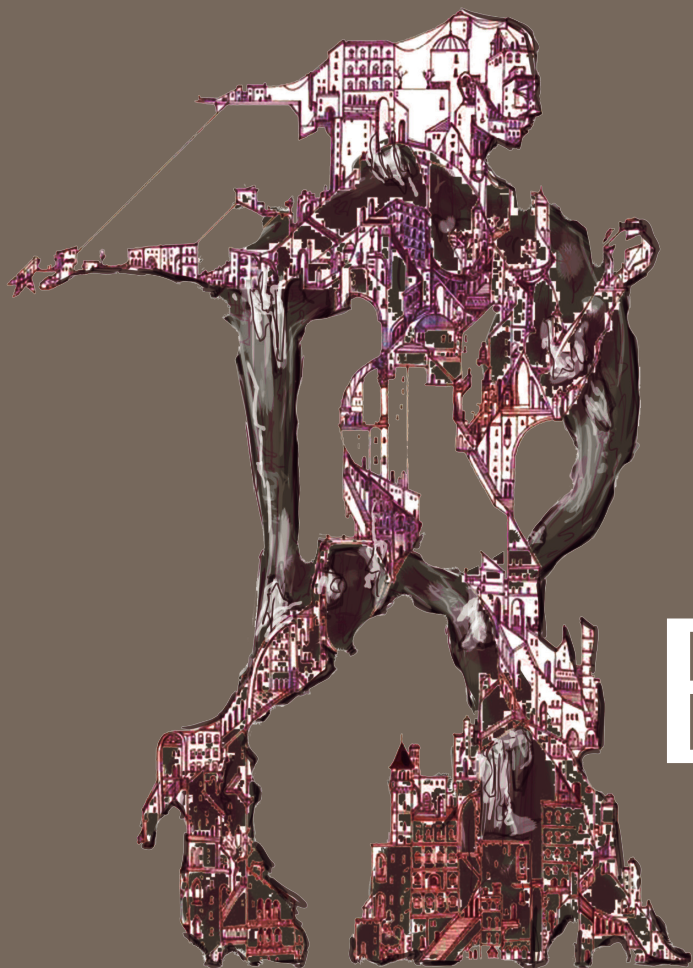
Su cuento estaba a punto de acabar, y aunque no quería desafiar la paciencia del emperador, Marco Polo no pudo contenerse y de su boca surgió un último relato; oscuro y tenebroso.

Pues no es Ottavia en la actualidad más que un muro infranqueable, un pasaje similar al que custodiaban Escila y Caribdis, un estrecho lleno de muerte.

Antiguamente esta ciudad pendida por cuerdas era el orgullo de sus habitantes, pero ahora solo queda la cáscara vacía de sus casas llenas de ecos de otros tiempos. Nadie puede explicar con certeza cuál fue la ruina que dejó a la particular Ottavia en ese estado, pero algunos antropólogos aseguran que la lejanía del imperio y la poca protección que recibían del mismo, pudo ser el detonante de la catástrofe.

Kulai Kan supo reconocer las SUTILES palabras de Marco Polo y lo que pretendía conseguir, y él no estaba dispuesto a tolerar crítica alguna sobre su reinado. Al fin y al cabo un emperador ingenuo no puede mantener en pie un imperio, así que con picardía decidió mandar a Marco Polo a un destino pero que la muerte. Marco Polo tendría que recorrer de nuevo los territorios que había descrito uno por uno, y relatarle de nuevo su estado; esta misión solo acabaría en el momento en el que el emperador estuviera contento con el estado de sus ciudades, ahora solo dependía del orgullo de Marco Polo que este cometido se convirtiera en un ciclo sin fin de viajes y relatos; en un Uroboros.

36. CALVINO, I. (1998). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, biblioteca Calvino. Pág. 89



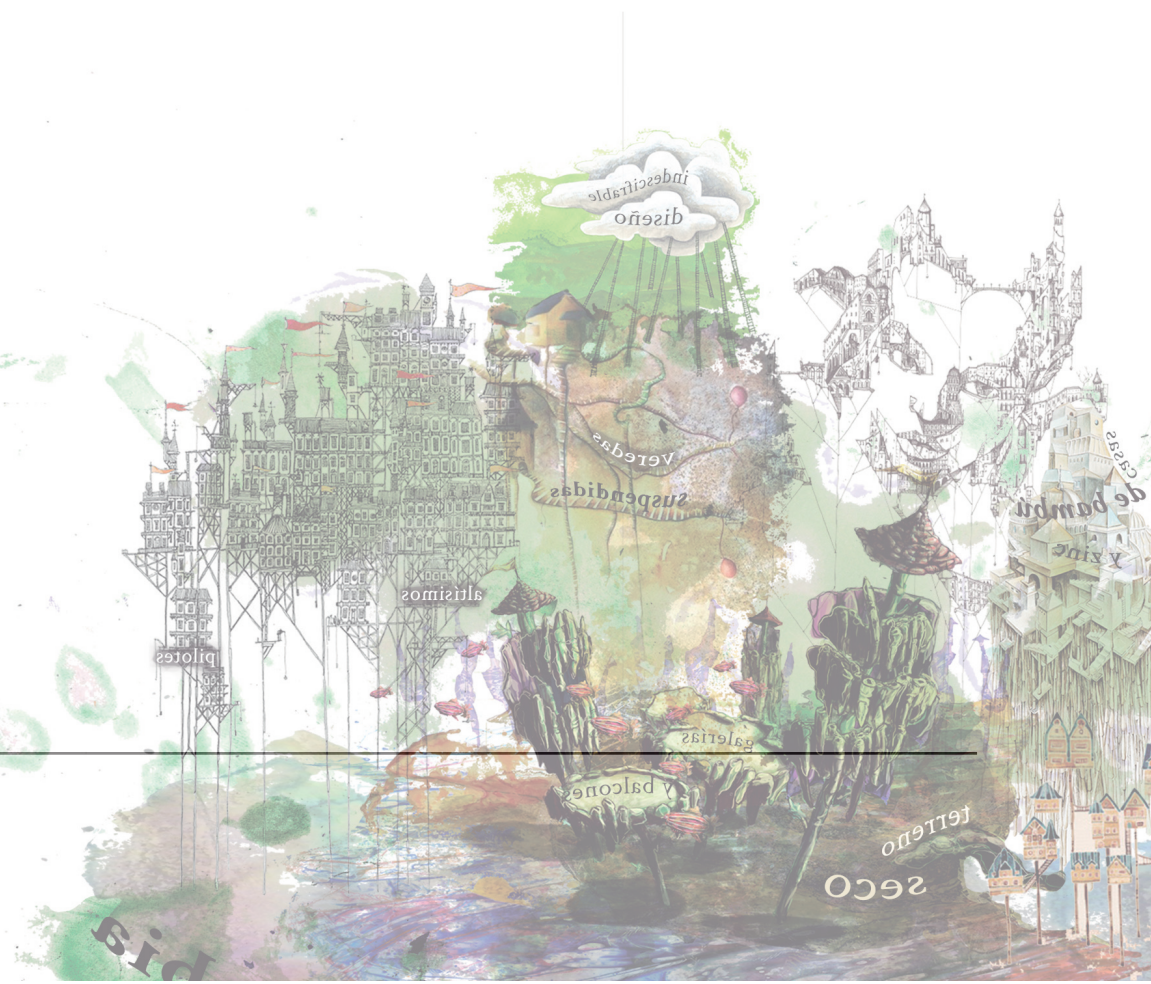
EFERENTES

CIUDADES INVISIBLES

Lejos de técnicas y formatos, los primeros referentes que tuve en cuenta a la hora de rediseñar las ciudades de Ítalo Calvino en forma de Uroboros fueron los artistas que han trabajado el mismo tema a modo de ilustraciones. Parte de la lluvia de ideas y posteriores bocetados se deben a la recopilación y visualización de material de los artistas que han diseñado sus propias Valdrada, Diomira, Zenobia, Ottavia, Zobeida, etc... solo con escribir el nombre de cualquiera de ellas, te das cuenta de la gran cantidad de material visual que se puede encontrar en la red.

Una de mis metas en este proyecto era la de crear unas ciudades características estéticamente y bastante diferenciadas de las representaciones que hubieran hecho otros autores, por eso considero que era obligatorio tener en cuenta el trabajo de ellos, así analizándolos a fondo, podría conseguir un trabajo distintivo. El buen fruto surge a partir del estudio.

Ya que en el libro la imaginación, la fantasía, e ilógica estructural de la descripción de las ciudades prima sobre cualquier base arquitectónica real, me propuse dejar de lado cualquier material real o acabado "humano", sustituyéndolo en su mayoría por formas orgánicas. Desequilibrio, apariencias frágiles e insostenibles, estructuras irreales metamórficas, etc... son características intrínsecas de las imágenes que he desarrollado. Retomando el punto anterior; a continuación expongo esa serie de artistas que han formado de una manera u otra parte del desarrollo de este proyecto:





50

COLLEEN CORRADI BRANNIGAN

Durante la búsqueda de información me he percatado de que la mayoría de artistas que han trabajado este tema tienen la misma nacionalidad del autor del libro (italianos como Italo Calvino). Colleen Corradi nos obsequia con un gran archivo de obra basado en *Las ciudades invisibles*. Aquí solo voy a mostrar las que cazan directamente con las que he desarrollado para el proyecto, pero en las webs de cada uno de ellos se puede encontrar una cantidad abrumadora de trabajo relacionado con el libro.

Su concepción de las ciudades es magnífica en su amplia mayoría, ya que aunque sus elementos puedan ser diseños de estructuras cotidianas, su composición y reparto a través del espacio las dota de una visión irreal e imaginativa, incluso a veces rozando lo fantástico. También destacar que aunque como se puede observar en los datos de la imagen, cada ciudad está realizada con una técnica diferente, por lo general todo guarda una coherencia estética y funciona bien en su conjunto. Por mi parte considero que su trabajo no tiene ningún punto negativo; la cantidad y a la vez calidad es admirable, su labor en lo que respecta a las ciudades invisibles es un análisis profundo y complejo del que se puede aprender a todos los niveles y sacar diversas conclusiones.

VINCENZO DEL VEECHIO

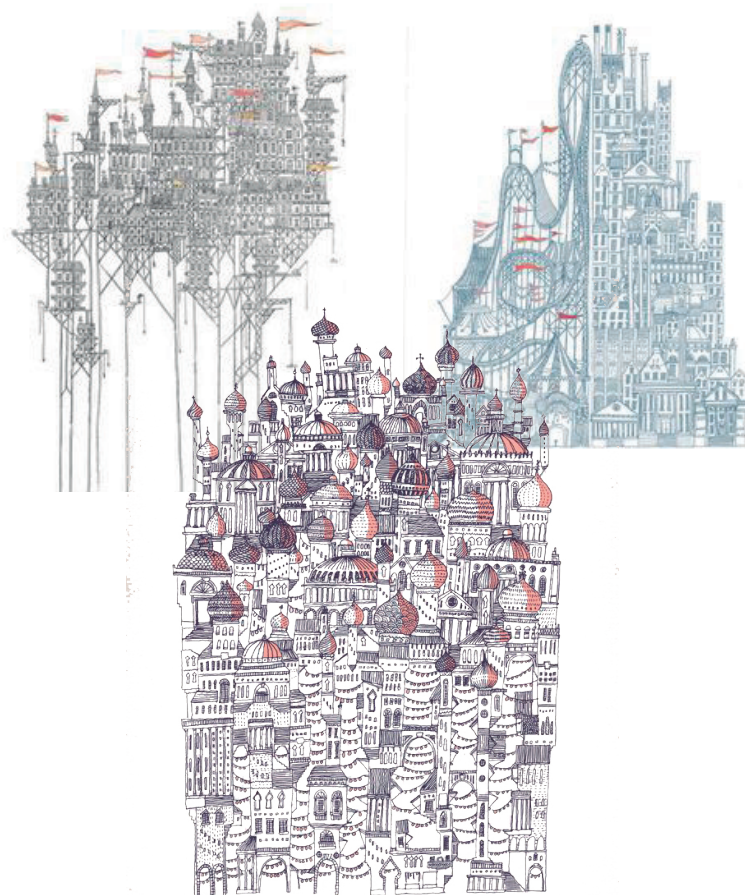
Sin duda Vincenzo es uno de mis predilectos. También italiano, sus delicadas y medias ilustraciones están realizadas delicadamente con sutiles líneas de regla y rotoring.

Su trabajo es un paralelismo entre el título femenino de las ciudades, y la metamorfosis de mujeres planteadas en ellas. De una manera u otra Vincenzo compone dentro de cuerpos o rostros femeninos las ciudades que describen los libros. Volátiles, gráciles, dinámicas, limpias y delicadas son algunos de los adjetivos que mejor las describen.

Su trabajo es conocido porque desarrolla múltiples ciudades tanto reales como imaginarias, pero sin duda las ciudades invisibles destacan sobre el resto. De nuevo este artista también contiene un gran número de ilustraciones basadas en las ciudades, aunque aquí solo muestre las pertinentes.

Tuve la suerte de contactar con él durante el desarrollo del proyecto, y recibir datos y material directamente de su mano. Es de agradecer ya que la mayoría de las veces es difícil encontrar cifras y datos verídicos sobre las obras en internet.





DAVID FLECK

Similar a Vincenzo, David Fleck también usa las líneas y la pureza en sus ilustraciones, pero la concepción de las mismas goza de una mayor libertad, donde las líneas curvas dan un tono desenfadado y los colores iluminan las composiciones. Creí oportuno plantear estos dos autores juntos porque se puede ver que aunque las imágenes están realizadas con características similares, el resultado, las percepciones y las sensaciones no podrían ser más dispares.

Su técnica que mezcla procesos plásticos y digitales es uno de los factores que enlazan el trabajo de éste autor con el mío. En un primer momento las ilustraciones las realiza con plumilla y las colorea con técnicas húmedas (acuarelas en éste caso), siendo posteriormente retocadas tanto a nivel de contraste, color como forma, tamaño y correcciones pertinentes. Este proceso descrito coincide en casi su totalidad con la forma en la que suelo concebir las imágenes.

Al igual que los anteriores, David tiene una gran cantidad de trabajo relacionado con el desarrollo de ciudades y con el libro. Sin duda tanto David, como Vincenzo, Colleen son los autores que más me han influenciado durante el desarrollo del proyecto.

MAURICIO PETTINAROLI

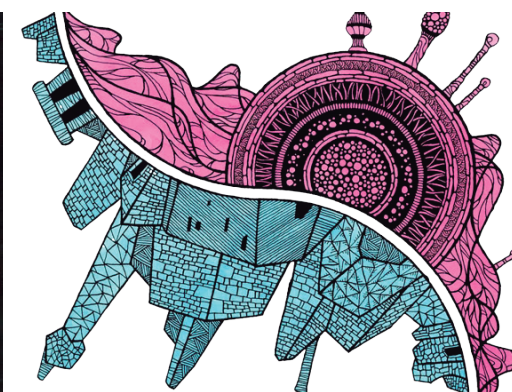
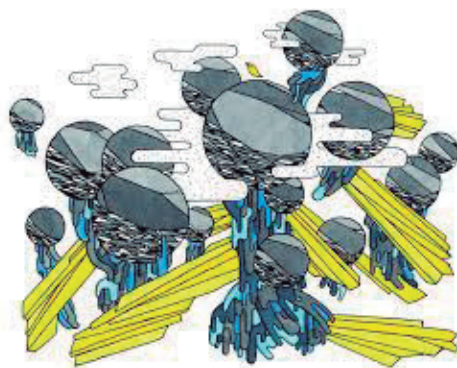
Pintor y dibujante argentino también ha visto en el libro de Ítalo Calvino una vía de escape para su creatividad. Sus ilustraciones no dejan de ser una mezcla entre estructuras reales e ideas ingeniosas. Quizás lo que más me llamó la atención de su trabajo fue esa capacidad de componer las ciudades usando diferentes perspectivas, planos y técnicas. Aunque he de reconocer que se echa en falta ver alguna obra completamente terminada, que no se quede solo en un proyecto de boceto o en una amalgama de técnicas.



MATT KISH

Una de las razones por la que tuve en cuenta este autor es por la gráfica de sus diseños; son sencillos, directos y efectivos. La perspectiva, sombras, brillos, etc... son características que sobran en sus ilustraciones y aun así, las soluciones que plantea Matt siguen siendo prácticas.

En este caso la idea de que la ciudad de Sofronia se compusiera una debajo de otra, y no una al lado de otra, fue algo que tuve bastante en cuenta a la hora de rediseñar la mía propia.



SHU OKADA

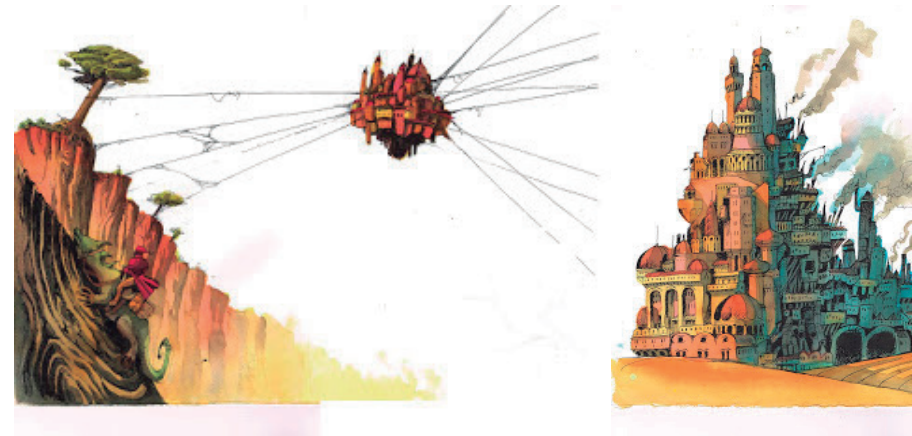
Shu Okada es una artista japonesa que domina a la perfección la para mi valiosa técnica de la acuarela. Sus ilustraciones más afines con el diseño contemporáneo se alejan de crear perspectivas, pero al igual que Matt consigue buenos resultados. En este caso tengo que elogiar la sutileza de sus contornos, la belleza de sus colores, y la delicadeza de sus composiciones.



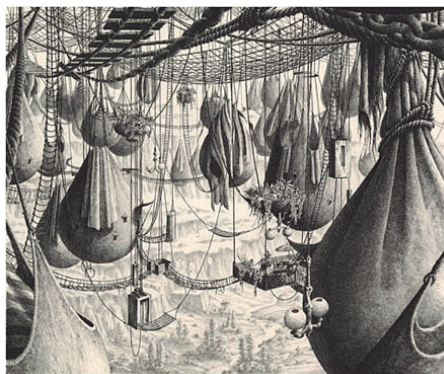
55

EUGENIO BELGRADO

Eugenio es de esos artistas que aunque hagan uso de los mismos elementos, y trate de que todas sus obras tengan una estética similar y reconocible, con la correcta conjugación de las características consigue resultados diversos. Algo que me ha ayudado a concebir las ilustraciones es ver como éste artista juega con los espacios y aprovecha el descanso visual que aporta el blanco del papel. Además, su forma de dar color donde para aclarar, usa colores cálidos y oscurecer sus complementarios fríos, me parece uno de los aciertos de su obra.



56



57

GÉRARD TRIGNAC

Aunque las obras son más cercanas al realismo de una estructura real y el acabado de la imagen es más propia de la fotografía que de la ilustración fantástica, no quería dejar de citar a un autor que trabajara éste tema mediante el grabado.

Mediante el uso del claro-oscuro Gérard muestra su dominio de esta técnica, que aunque se alejen de la estética que pretendo desarrollar, estas detalladas joyas compositivas no dejan de ser dignas de admirar.

Hacer un inciso y aclarar que su trabajo con las ciudades invisibles pertenece a un libro compuesto por 10 grabados acompañados de texto que se titula: Les Villes Invisibles by Gerard Trignac

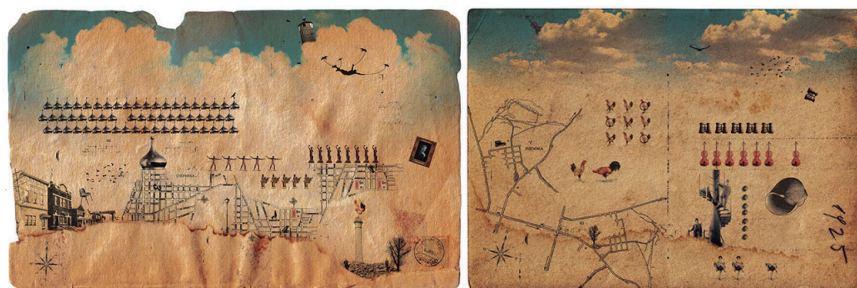
MARCIN KOLPANOWICZ

Marcin es otro artista que ha trabajado a fondo la literatura de Italo Calvino. Aquí solo muestro una parte ínfima de la totalidad de su obra dedicada a las ciudades invisibles, que no es poca.

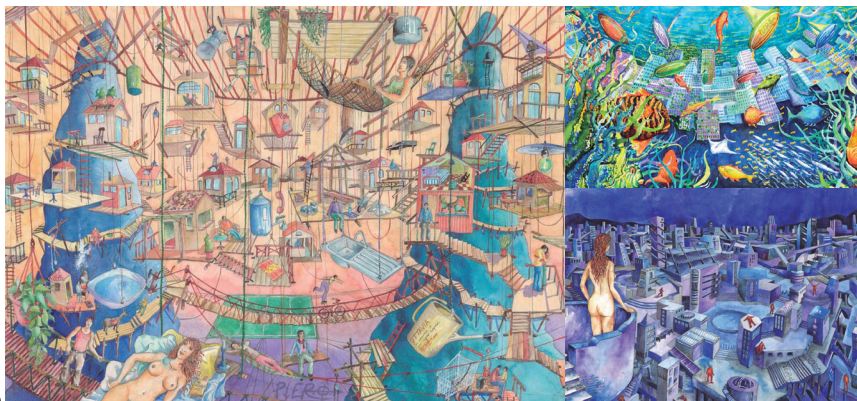
Una de las características de éste autor que cabe destacar es como sus edificaciones y construcciones tienen una marcada estética orgánica. En ocasiones no sabes si se trata de una ciudad o del interior de algún cuerpo viviente. Característica que he tenido muy en cuenta ya que mi obra también goza de carácter orgánico, aunque si es verdad que el acabado de Marcin es más cercano a unos posibles materiales reales.

Por último decir que aunque el uso que le da a diferentes técnicas no empaña su carácter estético, he de reconocer que algunas de sus ilustraciones no dejan de recordarme a esas que suelen aparecer en catálogos religiosos, ya sean de católicos, de testigos de Jehová u otras.





59



60

RICARDO BONACHO

A este autor solo lo tuve en cuenta porque sus ilustraciones realizadas con técnicas digitales más cercanas al diseño gráfico que a la ilustración, muestran de manera bastante esquemática las características que desarrolla Ítalo Calvino en su libro.

Más que por referente visual, lo tuve en cuenta para ordenar ideas sobre el papel, y poder llevarlas a cabo de una manera efectiva.

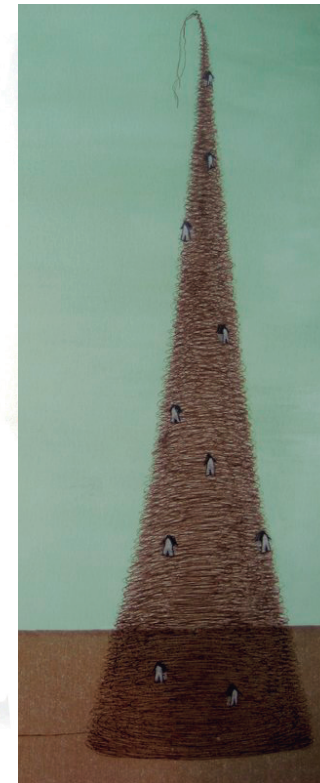
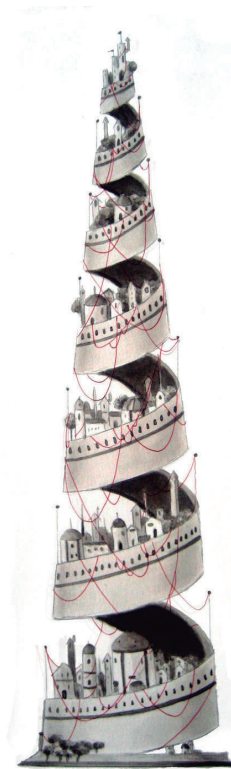
EMANUELE "PIERO" PIEROBON

A Emanuele también lo cito de un modo anecdótico. Lo más destacable de sus ilustraciones es como consigue conjugar tal cantidad de elementos en un mismo espacio, es abrumador e hipnotizante. Sin embargo el uso de los colores y su estética tan "naif" se aleja un poco del aspecto que pretendo desarrollar en las mías propias.

CYBERSAKHU

Éste artista todavía amateur he querido exponerlo porque dos de sus trabajos realizados sobre las ciudades invisibles no palidecen al lado de los otros autores. Este autor mediante procesos digitales consigue crear dos elementos con sabor a técnicas clásicas (Óleo, grafito y carboncillo). Sus dos puntos de vista sobre la misma ciudad dejan entrever sus capacidades inventivas.

Para acabar no quiero dejar en el camino algunas ilustraciones que me han servido pero por fuerza mayor no he podido encontrar sus datos en internet. Igualmente coloco las imágenes sueltas ya que creo que son importantes a la hora de entender mi trabajo.





ÁLBUMES ILUSTRADOS

A lo largo del desarrollo plástico tuve en cuenta varios referentes en muchos aspectos. Tanto a nivel de técnica y de composición, como en todo lo referente a conseguir imágenes bucólicas llenas de poesía visual.

Parte importante en este proceso lo han formado una serie de álbumes ilustrados que he adquirido enriqueciendo en lo que variedad y calidad se refiere mi biblioteca personal. Considero que la mayoría de ellos la parte plástica artística goza de mayor protagonismo, dejando en un segundo plano a la textual literaria. No es que considere que ambas no pueden convivir en perfecta armonía, solo que en éste proyecto de talante ilustrativo, la imagen debe cobrar mayor fuerza sobre las demás propiedades del mismo.

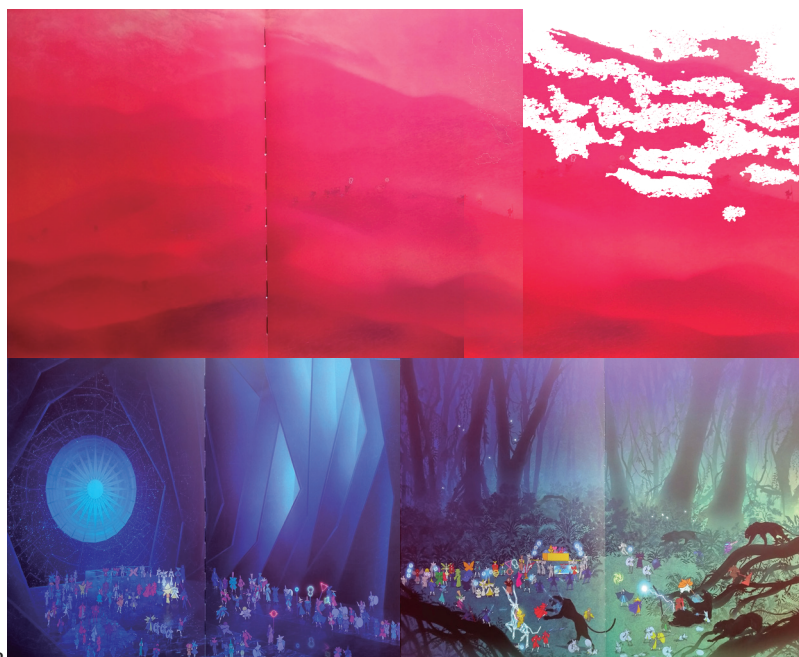
Hay una serie de álbumes ilustrados editados por Panini e Ilustrados por trabajadores de Marvel que toman como premisa el mundo de Oz, imaginado por Lyman Frank Baum. Repartidos en viñetas a modo de comic nos muestra una serie de ilustraciones donde se ve a Dorothy y sus amigos viviendo aventuras en el mundo de OZ. Los libros son seis en total, que llevan por títulos los siguientes; El Mago de Oz, El maravilloso mundo de OZ, Ozma de Oz, Dorothy y el Mago de Oz, El camino a Oz y La Ciudad Esmeralda de OZ.³⁷ Los creadores de ésta obra son Eric Shanower (como escritor de viñetas), Skottie Young (como ilustrador) y Jean- Francois Beaulieu (como colorista). Como se puede observar en las imágenes, estos mundos diseñados por el grupo de artista carecen de total lógica; la locura y psicodelia retuerce sus caminos, y una paleta de fantásticos colores ilumina las escenas. Los personajes principales han sido diseñados con gusto y carácter, y no desentonan en ningún momento con los versátiles y dinámicos fondos. Y La variedad de escenarios, lugares y ciudades complementan éste conjunto de libros convirtiéndola en una obra redonda.

He colocado este referente en primer lugar porque ha sido el que más me ha influenciado a la hora de desarrollar las ciudades invisibles de Italo Calvino. Casi todos los aspectos de esta colección pueden verse reflejados en mis ilustraciones, admiro cada faceta imaginativa de la misma. Admitiendo que he coleccionado y devorado cada libro con las ansias de un explorador que quiere conocer lo que ocurre en las páginas de ésta gran adaptación literaria.



52

37. SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2009). *El Mago de Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2010). *El maravilloso mundo de Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2011). *Ozma de Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2011). *Dorothy y el Mago de Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2012). *El camino a Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2013). *La Ciudad Esmeralda de Oz*. Girona: Panini España, S.A.



63

*Helios*³⁸ de Etienne Chaize es un álbum ilustrado donde la narrativa visual es el concepto universal. Ni textos, ni palabras, ni una ínfima letra aparecen contenidas en sus páginas, y a pesar de ellos se consigue contar una aventura eficaz y potente. Los personajes van luchando contra los avatares del camino de un lado al otro de la página, con un ritmo que no decae en ningún momento. Las situaciones son variadas y las escenas sensaciones a través de una poética visual.

Parte de mi obra es narrada visualmente, mediante el uso de objetos o mecanismos que te trasladan de un lado a otro en sus páginas. Por lo tanto este álbum me ha servido tanto para aprender a narrar visualmente, como para aprovechar y gestionar los recursos visuales en cada posible escena.

Con *Ensueños*³⁹ de Conrad Roset y David Aceituno, tuve un acercamiento al acabado plástico o técnico de mi propia obra. Sus ilustraciones trabajadas digitalmente, destilan ese sabor clásico de aguadas y colores traslucidos tan característicos de las preciosas acuarelas. Al igual que en mi caso, aprovecha el registro de la acuarela o cualquier técnica húmeda para después, mediante procesos digitales, adaptar sus ilustraciones en cada una de las páginas.

En las imágenes que se ven a continuación, se puede apreciar esa belleza con la que compone escenas y coloca personajes encantadores. Algunas están llenas de silencio y poesía, mientras que en otras juega con el concepto de dualismo (día, noche) que es parte intrínseca de este trabajo.



64

39. ROSET, C. Y ACEITUNO, D. (2012). *Ensueños*. Barcelona: Lumen.



65

El abrigo de Pupa,⁴⁰ obra de Elena Fernández es otro ejemplo de cómo las imágenes se apoderan del espacio, guiando la narración y dejando al texto un puesto anecdótico. Aun así las palabras no dejan de formar parte de la imagen, y viceversa; creando un vínculo visual irrompible.

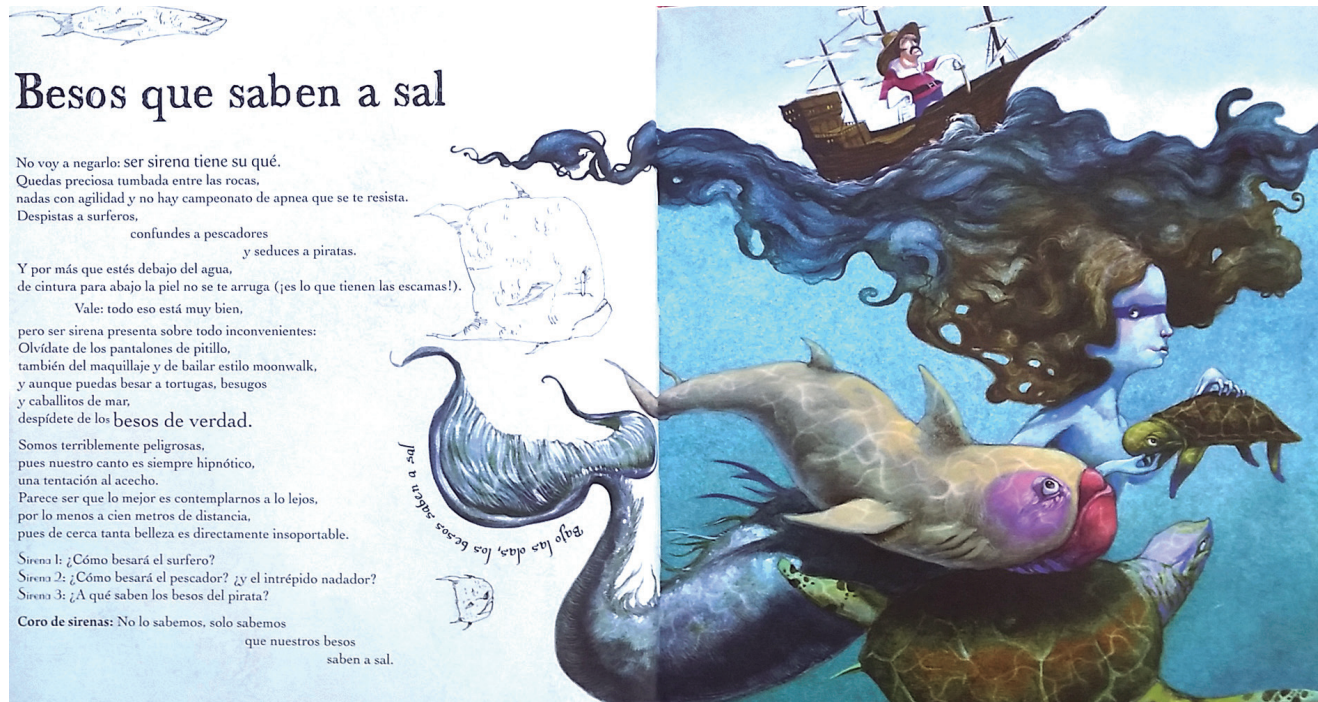
Además el formato panorámico elegido deja bastante margen a la hora de componer estructuras paisajísticas llenas de melancolía y ensueño. Al igual que el trato técnico y de colores que ayudan a enfatizar cualquier sensación que se busque cada página.

Decir que el formato panorámico forma parte del Uroboros que desarrollo en este proyecto. Esos espacios me han permitido conseguir que convivan ciudades llenas de vida y movimiento, con espacios más libres, menos impracticables, llenos de silencios pero necesarios para equilibrar en conjunto de la obra.

40. Fernández, E. (2010). *El abrigo de pupa*. Barcelona: Tule ediciones s.l.

En su libro *Pequeños besos*,⁴¹ Roger Olmos conjuga de manera exitosa un conglomerado de objetos; texto, títulos, ilustraciones, personajes, paisajes, etc...que consiguen romper el espacio establecido y salirse de las mismas páginas.

Jugar con el espacio en el que te sitúa una página, romper el formato rectangular o cuadrado y salirte de él, me ha parecido una buena manera a la hora de resolver ilustraciones. Algunas problemáticas de construir dentro de un formato establecido es que a mi entender puede llegar a aburrir al lector. Por eso al igual que Roger Olmos, trato de conjugar los diferentes ingredientes para descubrir nuevas ideas visuales.





67

De forma anecdótica, pero no menos importante es el *Zooológico*⁴² intervenido por Daniel Montero. Puedo afirmar que aparte de que sus ilustraciones digitales destilan ese gusto por las aguadas y técnicas manuales, lo que más me influyó es el imaginario con el que concibió tantas criaturas divertidas y agudas, pero a la vez bien conseguidas. En parte su álbum desplegó mi imaginación y me ayudó a crear ciertas estructuras físicamente imposibles para imaginar las mismas ciudades. Los brillantes colores, las formas orgánicas y la depurada técnica forman un conjunto portentoso repleto de ilusiones.

42. MONTERO GALEN, D. (2011). *Zooológico, Bestiario de seres mitológicos*. Madrid: Ediciones Jaguar Ilustrados.

Por último deseo exhibir una exposición a la que he asistido recientemente; se titula La Vida Urbana y se puede disfrutar desde el 26 Mayo de 2016 hasta el 4 de Junio de 2017 en el IVAM (Instituto Valenciano de Arte Moderno).

Esta muestra aglomera un conjunto de obras de diferentes artistas que dialogan sobre la importancia del espacio urbano como mejora económica para la vida, además de libertad social y cultural para sus habitantes, mostrando las múltiples visiones que tienen de la urbe.

Durante la visita me encontré con Charles Simonds, un artista que mediante sus delicadas esculturas trato de concienciar a la población sobre el arte urbano en los ochenta. Su trabajo me llamó rápidamente la atención, ya que esas edificaciones con aspecto orgánico parecían dotadas de vida y movimiento. Es alentador saber qué formas y estructuras similares se pueden ver en las ilustraciones que estoy realizando para éste proyecto.

Un dato interesante para el proyecto es que El 21 de Julio del 2016, como parte de la misma exposición, se hizo una lectura de libros a Cargo de Carmen Amoraga donde se expusieron ni más ni menos que algunos de los textos de las Ciudades Invisibles de Ítalo Calvino. Me parece un remate bastante significativo para este apartado que recientemente se haya debatido sobre el mismo libro sobre el que se ha realizado el análisis en este proyecto.





69

VIDEOJUEGOS

Habiéndolo manifestado en la introducción, los videojuegos han formado parte profunda de mi imaginario más personal. Considero que un videojuego es un producto de divertimento en el que el papel artístico es fundamental para su desarrollo. Los conocidos como concepts artists (ilustradores de escenarios, personajes y situaciones) se encargan de poner en funcionamiento todos esos elementos necesarios para crear dicha obra. Por mi parte no quiero incidir en esta figura ya que mi trabajo no trata dicho tema, pero si hacer una pequeña introducción ya que pretendo citar como referentes visuales algunos juegos con los que he tenido contacto y considero interesante a la hora de ilustrar las fuentes de donde bebo.

Un videojuego que considero muy especial a nivel artístico; se trata de *Child of Light*. Desarrollado por Ubisoft, nos pone en el papel de una niña que tiene que crecer y madurar a la vez que intenta salvar su mundo. A través de escenarios fantásticos y llenos de melancolía ira conociendo compañeros que la acompañaran en su contienda y la ayudaran complementando sus habilidades.

Como he dicho antes, los diferentes niveles están llenos de magia, poesía visual y cierta melancolía. Sus fondos y personajes realizados con acuarelas le dan un aspecto general de cuento ilustrado, siendo una de las características que más he tenido en cuenta a la hora de referenciarlo; no puedo evitar ver algunas similitudes en el acabado de mi obra y el del propio juego.

Rayman Origins y Rayman Legends son dos juegos desarrollados por Ubisoft para consolas. Plataformas de avance lateral y gráficos en 2d, tanto sus niveles como personajes se hallan animados a partir de ilustraciones; muy similar al uso de fotogramas en la animación tradicional.

Ambos juegos nos ponen en la piel del protagonista Rayman (junto alguno de sus amigos como Globox, Barbara, y los diminutos) donde tendremos que recorrer una serie de mundos Bastantes imaginativos en su concepción como lo son mundos de hielo llenos de fruta congelada, desiertos musicales con instrumentos enterrados, cocinas mexicanas con sabor a chilli, bases situadas en las profundidades marinas, etc... y salvar hadas, princesas y diminutos, de magos, demonios, dragones, y bestias de lo más alocadas. Sobra decir que el juego es una maravilla tanto en lo gráfico como en lo jugable.

Este juego lo he tenido en cuenta no solo a la hora de interpretar las Ciudades Invisibles, sino que me han servido a su vez para resolver de una forma bastante solvente la parte animada el proyecto.

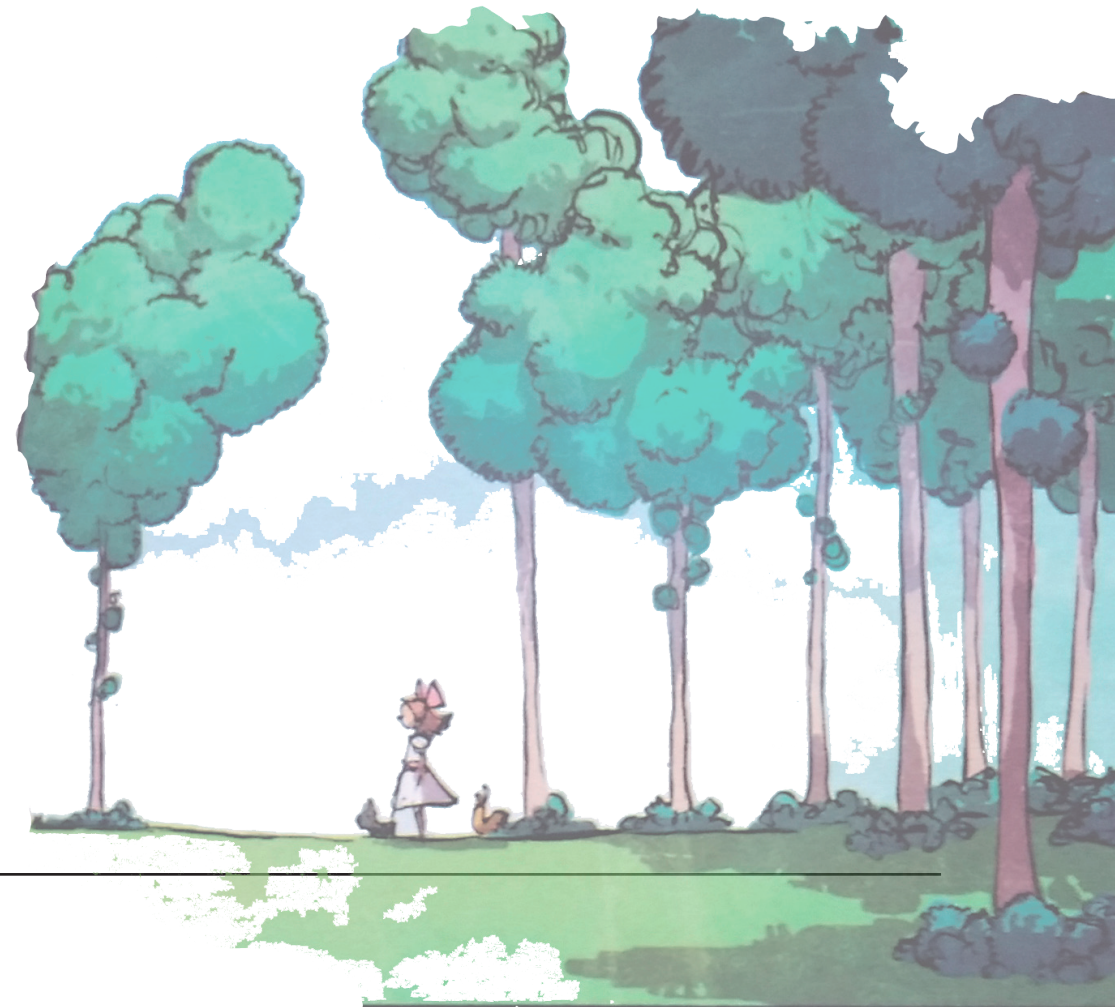




71

A diferencia de los juegos de Rayman, tanto Odin Sphere como Dragon's Crown, son juegos que se centran en su mayor parte en combates y elementos de Rol. Ambos desarrollados por Vanillaware nos presentan varios personajes diferenciados por sus roles (magos, guerreros, brujas, enanos, valquirias, hadas, etc...) que tienen que moverse de un lado de otro de la pantalla usando sus recursos para acabar con las bestias que pueblan los mundos fantásticos en su mayoría de estética medieval. Aunque el diseño sea menos loco y psicodélico que el juego de Rayman, sus escenarios están llenos de imaginación y fantasía. El uso del color para crear atmósferas mágicas y de ensueño es simplemente maravilloso. Habiendo entrado en contacto con estos dos juegos no he podido evitar que de alguna u otra manera me influyan y me sirvan de herramienta para crear mis propios mundos.

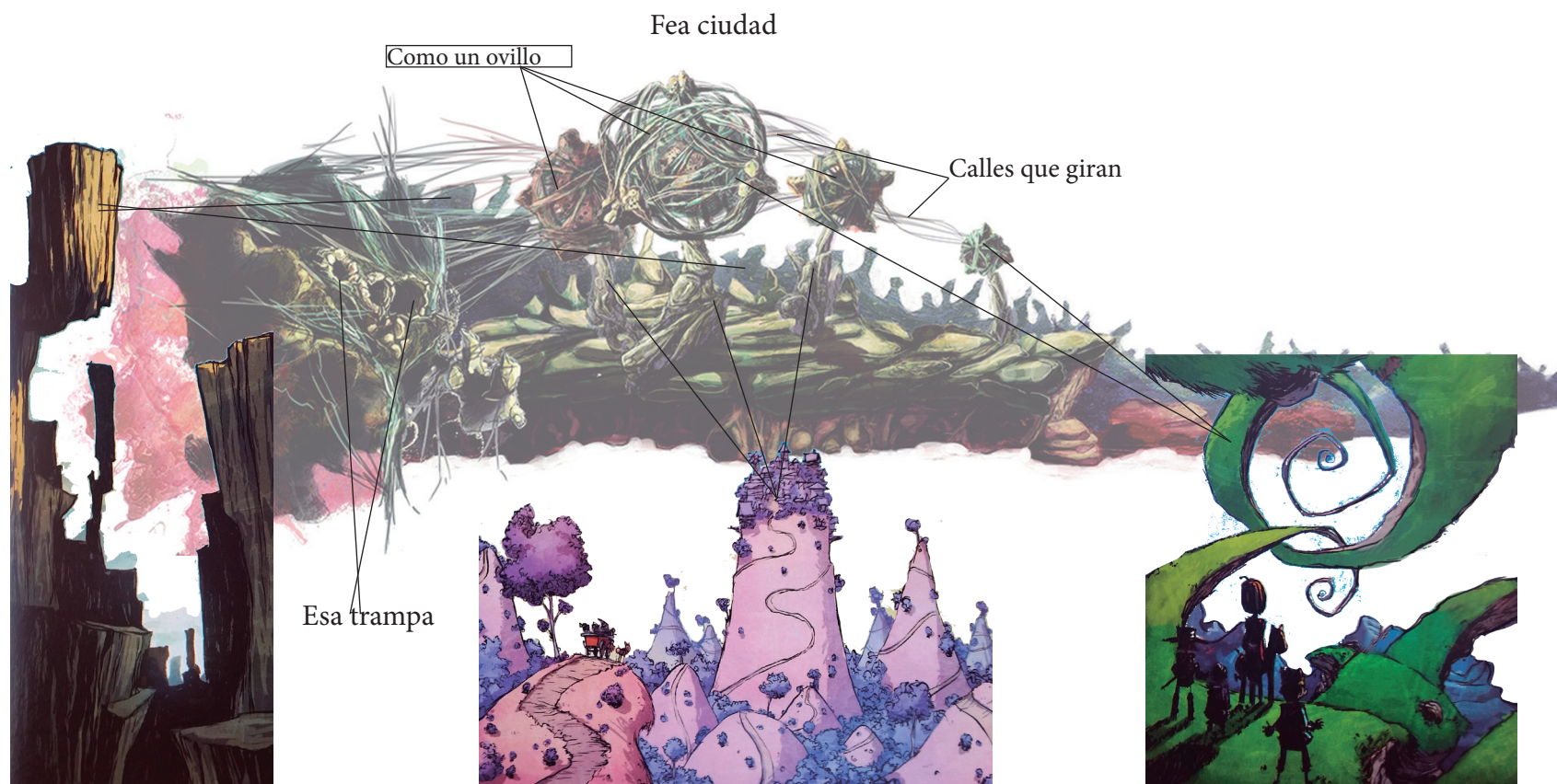
Posiblemente con la intención de aclarar y esclarecer en cada ilustración que función ha desempeñado cada referente, he creído pertinente el desarrollar una serie de diagramas explicativos. En ellos, de forma concisa se señalan como las palabras claves o las ilustraciones concretas son tomadas prestadas para formar parte del Uroboros. Algunas referencias más obvias, otras más sutiles, espero que éste apartado funcione bien como método explicativo.



La juventud

ZOBEIDA

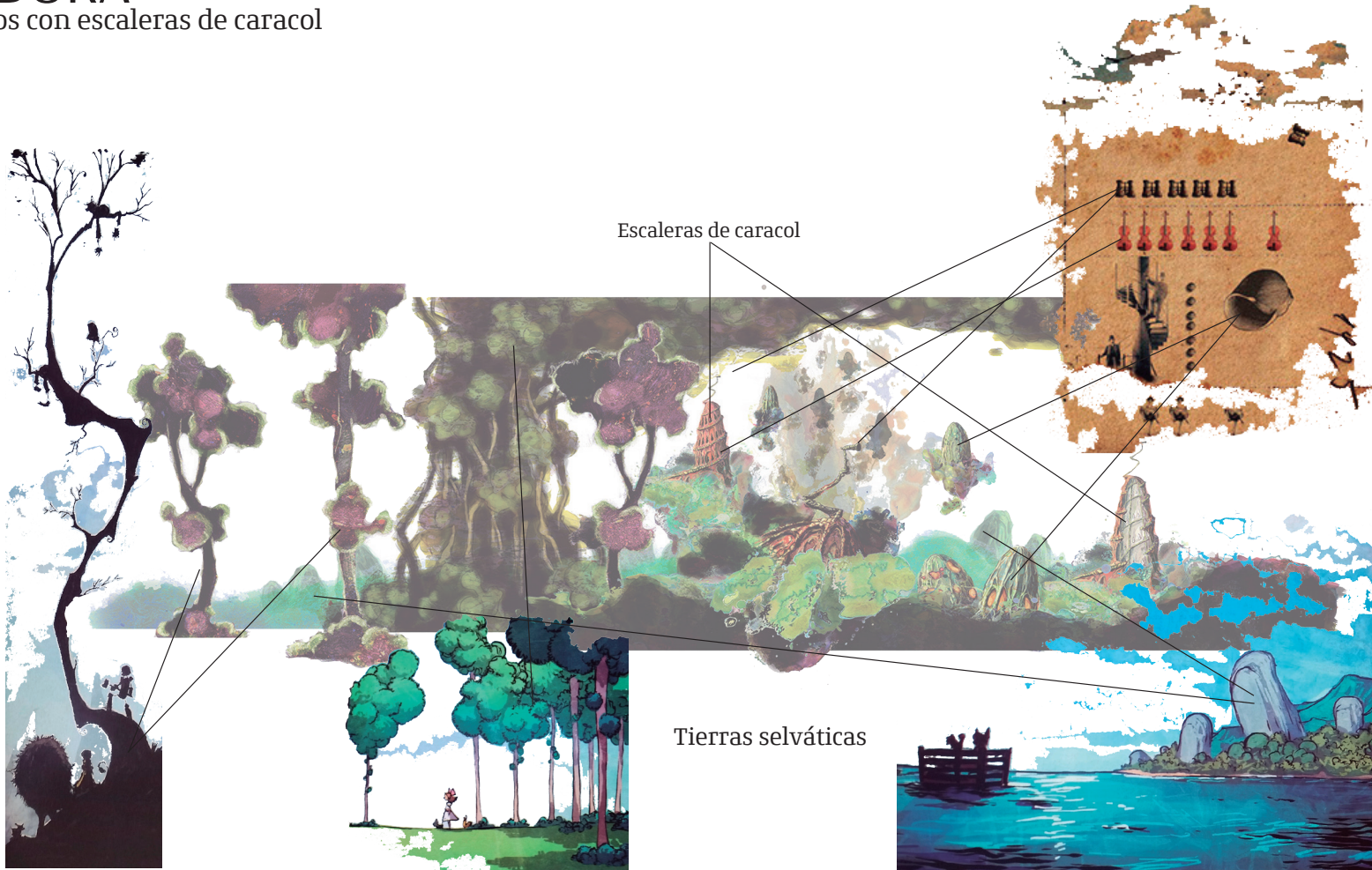
Construida a partir de un sueño



La figura

ISADORA

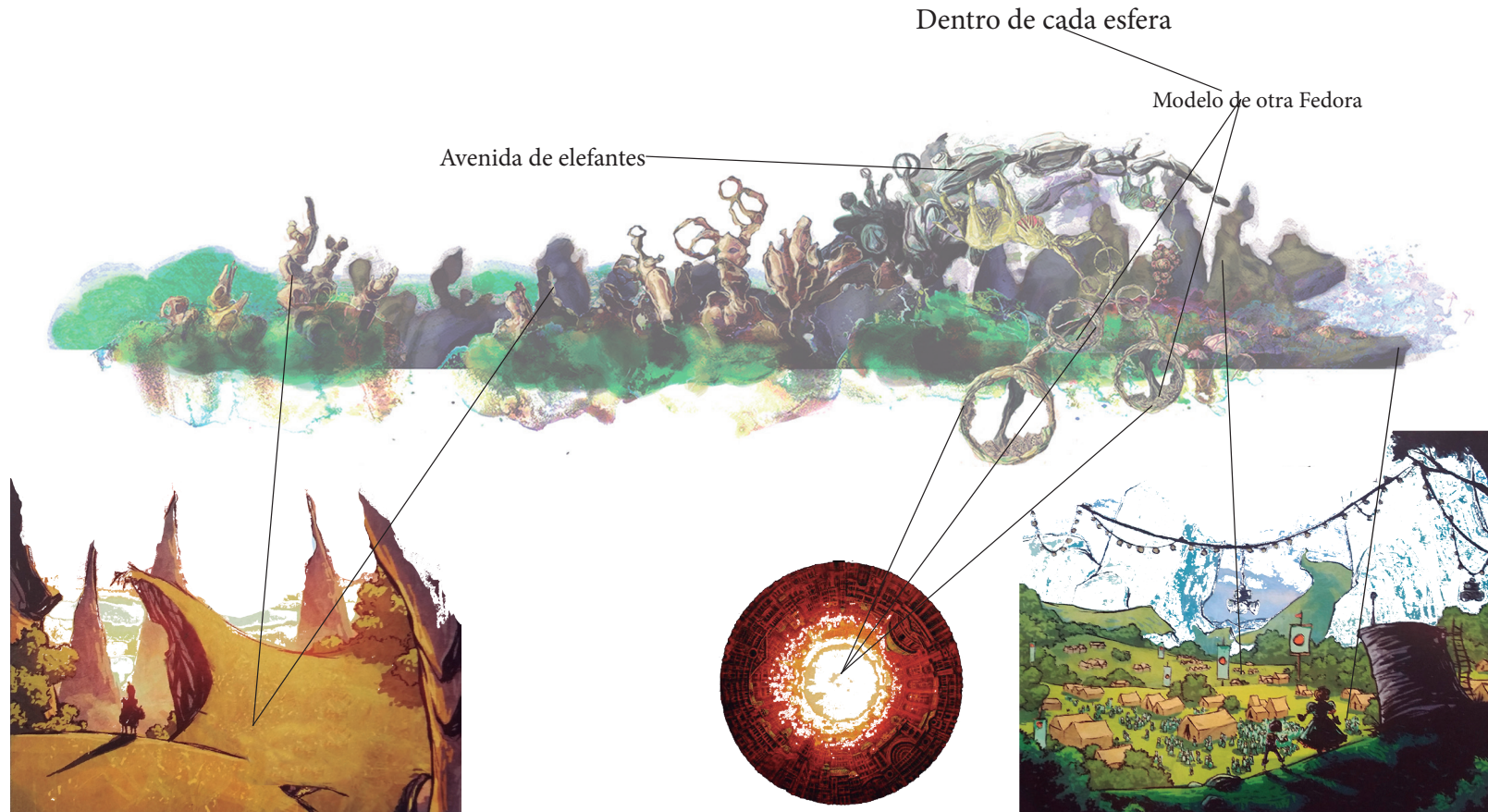
Palacios con escaleras de caracol



La unidad

FEDORA

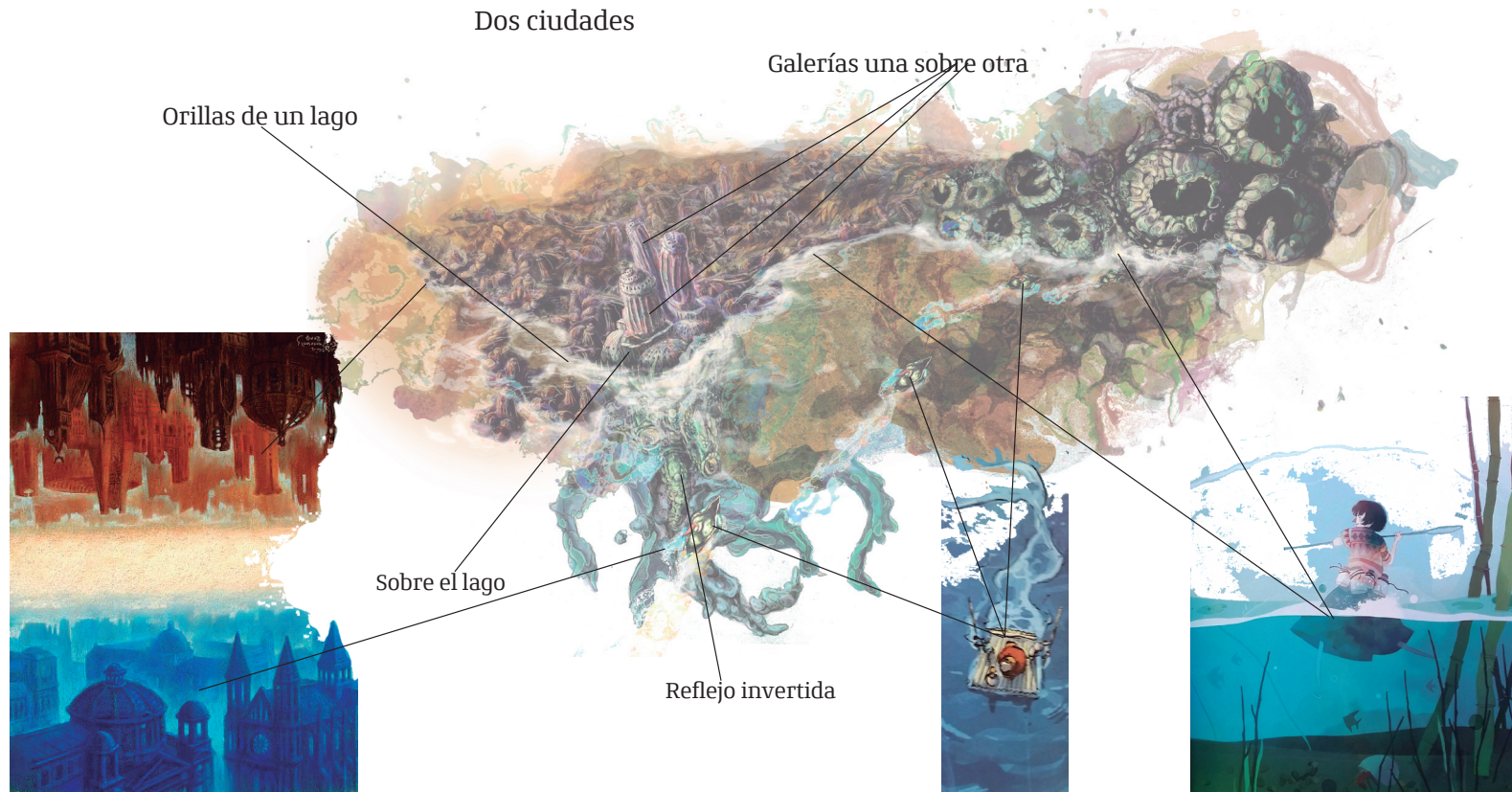
Elige la ciudad de tus deseos



El cuerpo

VALDRADA

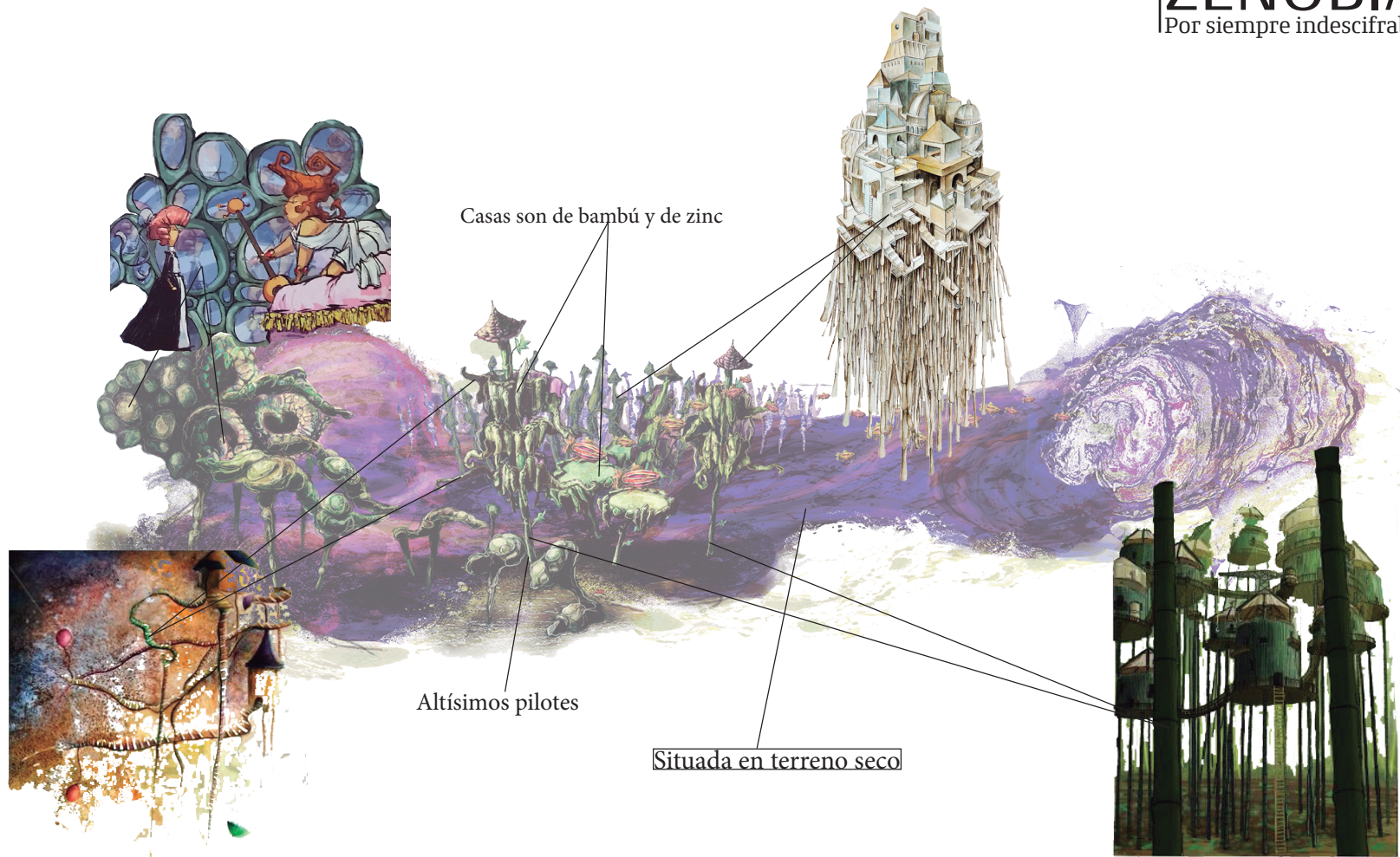
Nada de lo que existe o sucede es simétrico



La multilocidad

ZENOBIA

Por siempre indescifrable diseño



Casas son de bambú y de zinc

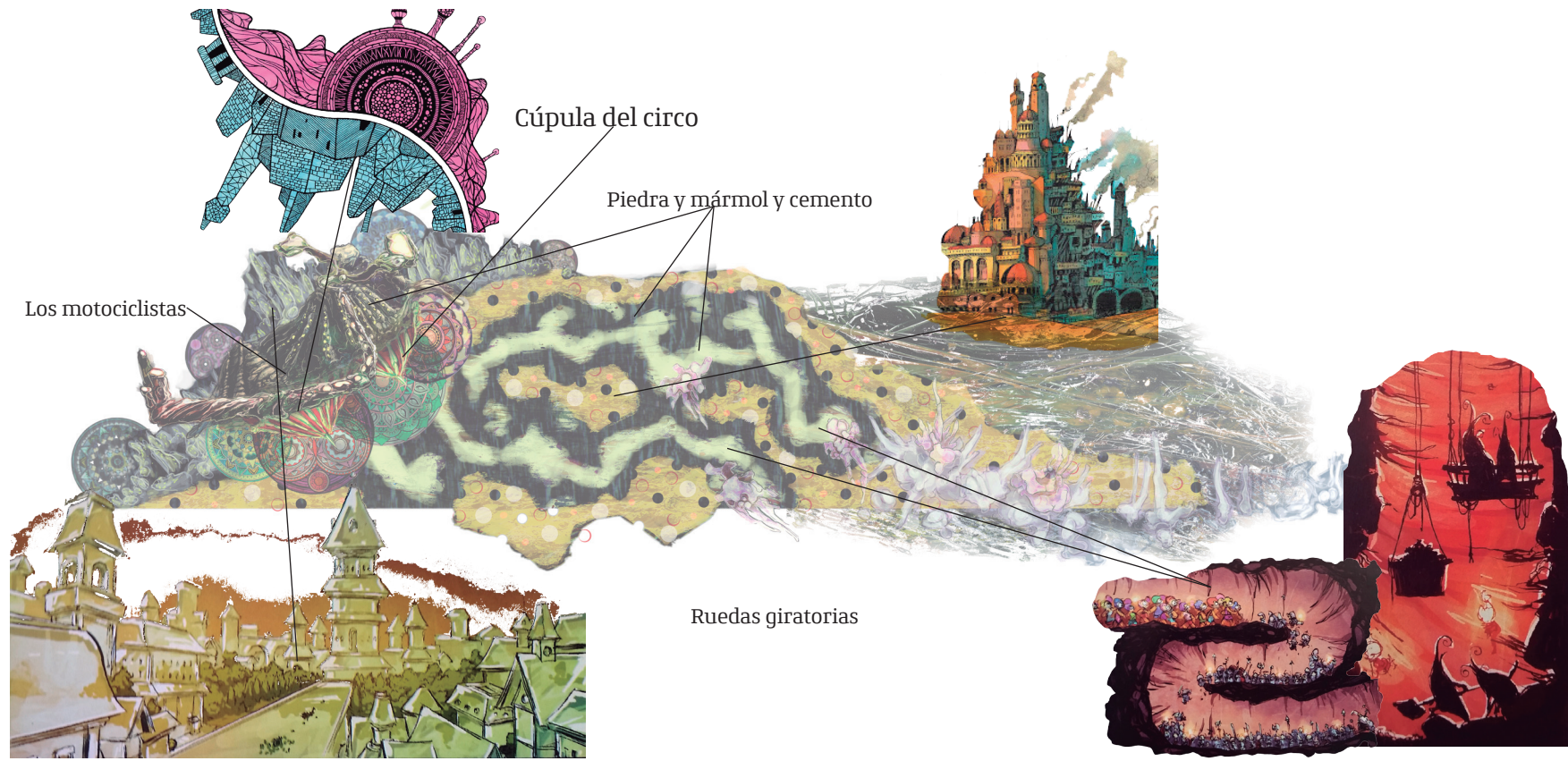
Altísimos pilotes

Situada en terreno seco

El caos

SOFRONIA

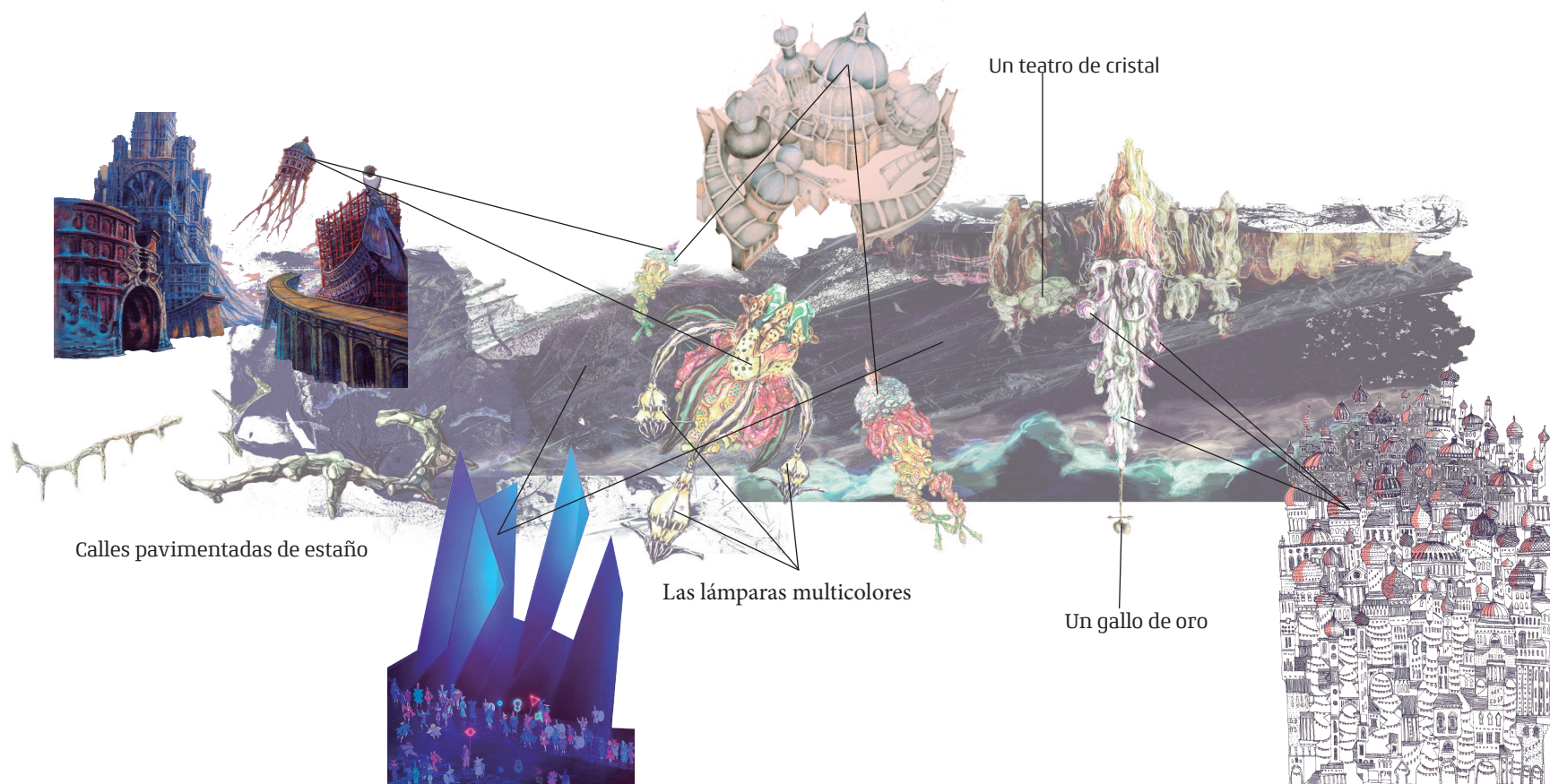
La componen dos medias ciudades



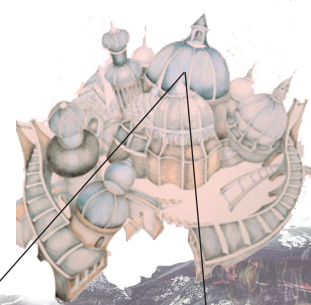
La Sombra

DIOMIRA

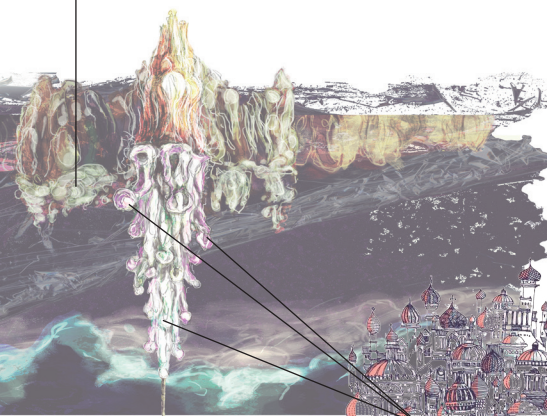
Ciudad con sesenta cúpulas de plata



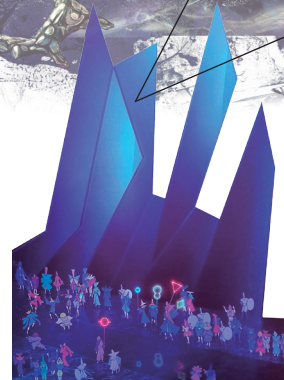
Calles pavimentadas de estaño



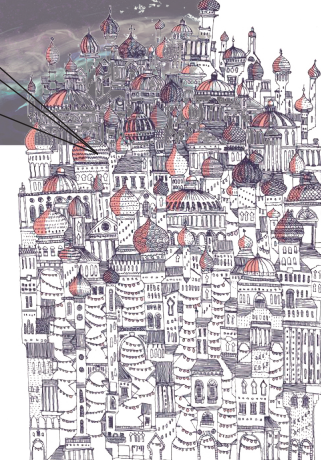
Un teatro de cristal



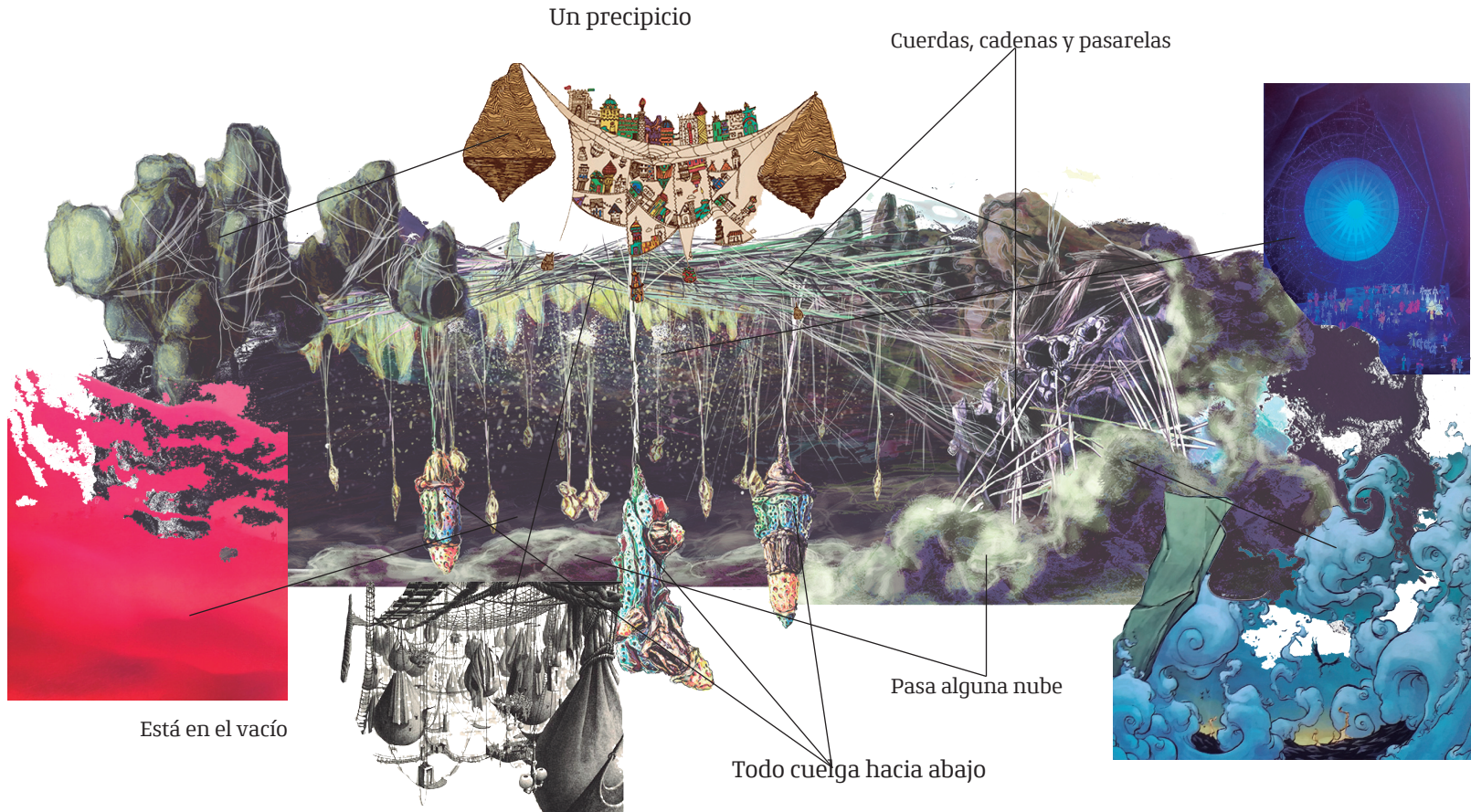
Un gallo de oro



Las lámparas multicolores



Lo oculto
OTTAVIA
Ciudad-telaraña



Un precipicio

Cuerdas, cadenas y pasarelas

Está en el vacío

Pasa alguna nube

Todo cuelga hacia abajo



ONCLUSIONES

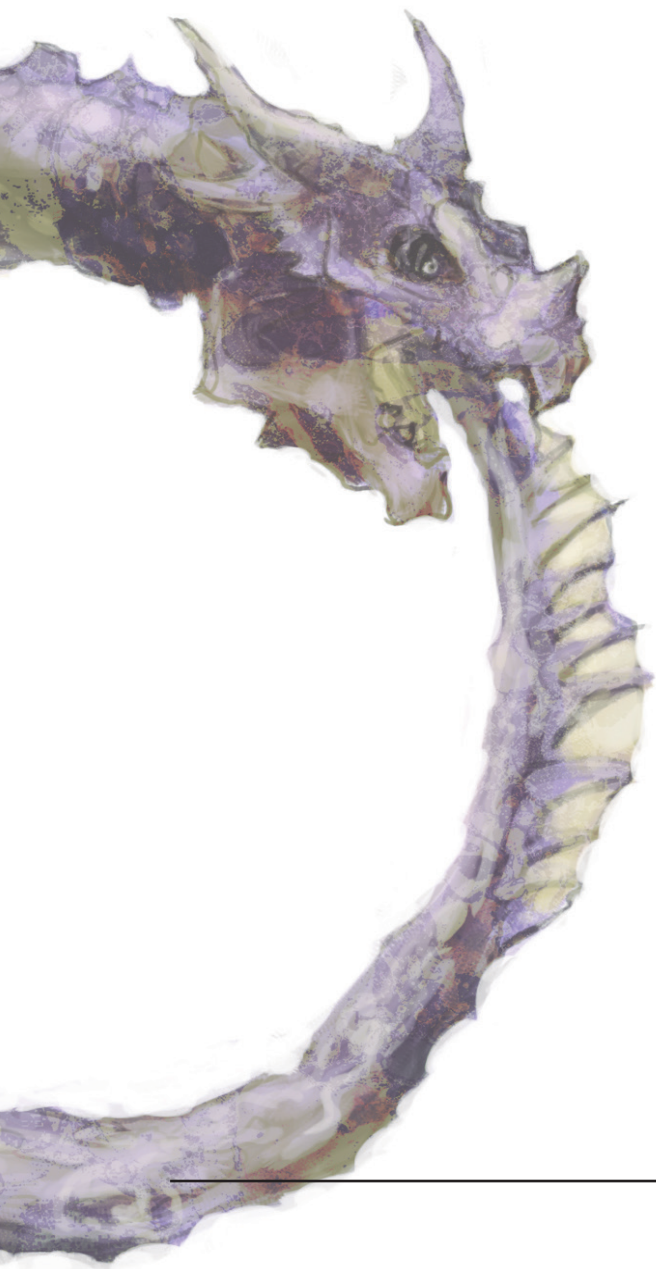
CONCLUSIONES

A términos de metodología; estructurarla y seguirla, en su mayor parte se llevó a cabo de manera bastante satisfactoria. Es verdad que como el trabajo era de talante artístico hubo momentos en los que no me pude ceñir al método estricto como tal y al desarrollo del mismo; por ejemplo, las ilustraciones aunque fueron concebidas y realizadas de una manera, más tarde, con el concepto mejor estudiado tuvieron que rehacerse o readaptarse para cuajar y representar con una mayor coherencia la simbología del Uroboros. Esto no lo considero un punto negativo a rasgos generales, todo lo contrario, ya que como resultado he obtenido una mayor coherencia conceptual entre lo visual y lo que se logra transmitir.

Este recorrido, confuso por momentos, me sirvió para abordar el análisis histórico que necesitaba la figura alquímica. El hecho de que algunas culturas convivieran de forma coetánea hacía que su simbolismo se ramificara a través de los diferentes territorios, épocas y culturas. Pero el uso de dicho método ha sido bastante esclarecedor a la hora de descifrar todo el simbolismo que contienen el Urobóros. No solo me facilitó el acceso a sus características primarias; Bucle infinito, ciclo sin fin, eterno retorno, sino que también me ha permitido alcanzar sus significados subyacentes; dualismo, Yin-Yang, Femenino-masculino, Etc...

Un punto interesante a destacar es que al explorar el simbolismo de cada cultura te vas dando cuenta de que sus dioses, seres mágicos y monstruos suelen ser en su inmensa mayoría transmutaciones o evoluciones de un mismo concepto. Durante el desarrollo se puede ver como el Uroboros en Oriente deja de ser una serpiente para traducirse en el típico dragón chino; o en la mitología medieval es suplantado por un dragón místico europeo; o el curioso caso en el que su cuerpo de





reptil muda a un ave emplumada propia de las culturas americanas; y a su vez como la serpiente de Midgar (Jormundgander) adquiere total protagonismo en la mitología nórdica. Y aún, bajo todos estos cambios representativos, las simbologías y características del Uroboros permanece arraigadas dentro de esos cuerpos.

He de admitir que personalmente siempre ha sido de deleite poder desarrollar material ilustrativo en torno a una idea y concepto, sobre todo si se trata de alguna bestia o monstruo (como es el caso) donde se conglomeran todas estas facetas que dan de sí mucho juego en lo imaginario, ilustrativo y en definitiva gráficamente representativo. En este caso, casi sin quererlo tuve que aunar dos conceptos y traducirlos en material plástico, donde a priori, siento haber logrado un trabajo interesante y visualmente disfrutable.

A nivel de técnica me satisfacen los diversos resultados. Como he comentado en otros apartados algunas asignaturas me han permitido experimentar y obtener diferentes registros de aguadas o manchas. Todo esto se traduce en que a la hora de cohesionar lo digital con lo tradicional las variantes visuales que se obtienen, que por una parte considero que conjugan a la perfección, son de resultados variadas, diversas y han conseguido enriquecer la obra con diferentes matices y calidades.

Otra de mis intenciones eran la de unir y solidificar los conceptos del Uroboros con las Ciudades Invisibles de Calvino. Lo que finalmente me llevó a otro tipo de análisis de la obra, de los textos y en definitiva de mis capacidades creativas.

Es verdad que es un tema tan narrativamente subjetivo e imaginativamente complejo necesitaría de al menos un grupo de personas que con la ayuda de su autor consiguieran enumerar las diferentes caras de la obra, pero a rasgos generales reparo en que por lo menos en lo ilustrativo, he conseguido llegar a buen puerto.

Teniendo en cuenta todas las posibles vertientes analíticas de la

obra (literaria, matemática, conceptual, ilustrativa, animación, etc...) no quiere decir que mi trabajo pueda ser tachado de superficial, la diferencia es solo que mi análisis corre a través de una vertiente ilustrativa e imaginaria, y aporta su propio grano de arena a la obra de Calvino, única y distintiva, enfocada hacia unas ramas plásticas, artísticas y conceptuales.

Mi reflexión sobre las ciudades invisibles me ha llevado a seleccionar y extraer ocho de todas las que contenía el libro, completando así el Uroboros. Y a su vez subdividirla en dos grupos para reproducir el concepto de dualismo del mismo signo; por una parte tenemos a Zobeida, Isadora, Fedora y Valdrada juntas, y por el contrario, Zenobia, Sofronia, Diomira y Ottavia completan el conjunto. Tanto el orden de presentar las ciudades, como el elemento donde se asientan, como la forma que las rigen siguen una lógica de análisis perfectamente calculada:

Dispuse a Zobeida la primera, el inicio del ciclo urobórico, ya sus descripciones hablan de que es una ciudad soñada por hombres, donde persiguen a mujeres, sus sueños y pasiones, y cada día llegan más hombre el mismo propósito; alcanzar su sueño. Y fue el concepto de soñar, lo que enlacé con simbologías como la juventud, el fuego, la pureza. Además, la ciudad está teñida por un amanecer, como principio y reinicio del día.

Es a través de Isadora y Fedora donde los hombres viven y se desarrollan, representando su adolescencia y paso a la posterior madurez, a través de charlas y aprendizaje que te supone entrar en contacto con figuras maduras que nos enseñan conceptos como la unidad, la vida, el poder de la energía lumínica y, la armonía en general. Por eso estas dos ciudades las concibo como parajes verdes, frondosos y exóticos, un ecosistema donde conviven hombres y animales, donde hay un intercambio mutuo, de consejos y enseñanzas.





El turno de Valdrada, una ciudad que he querido teñir de naranja para representar el atardecer, el final del ciclo diurno. He situado a la ciudad en éste punto ya que ese juego de reflejos en el lago que la describe me permitió vislumbrar un mundo nuevo sobre el agua, mágico y etéreo, una síntesis de ambos mundos (terrenales y acuosos), transmutando así la idea de que las aguas que fluyen por ella tienen propiedades curativas como la misma panacea.

Finaliza el yang y Zenobia nos trae el Yin. Esta ciudad se multiplica sobre pilotes evitando así el contacto con el desierto, lugar árido repleto de muerte. Lo situé en este punto porque consideraba que todavía aquí lo alcanzaba los residuos de la luz del otro lado del Uroboros, por lo que evitaba un cambio lumínico extremo. Para conectar esta ciudad con Valdrada use un dualismo visual; en una los barcos van sobre el agua, en la otra se trasladan sobre la arena muerta del desierto.

Sofronia representa el caos que empieza después de Zenobia. Esa ciudad dividida en dos donde se enfrenta un parque de atracciones vivo y lleno de movimiento contra una mitad rocosa, pétreo y muerta. A su vez la destrucción forma parte de los canales de desperdicio de la misma ciudad, donde se tiran no solo residuos materiales sino también los espirituales. Por eso en este punto decidí plantear una ciudad de aspecto oscura y psicodélica.

Quise situar a Diomira bajo del agua ya que esta ciudad grande, llena de cúpulas y monumentos, en sus descripciones es más visible en la oscuridad de la noche que es cuando se encienden sus lámparas multicolores. Brillando con una luz sutil e impalpable, creando a su vez una imagen de la misma vacua y etérea. Así que la mejor manera de personificarla es en el frío de las profundidades marinas, atestadas de medusas y con típica la luz pasiva que emerge de la oscuridad de las profundidades.

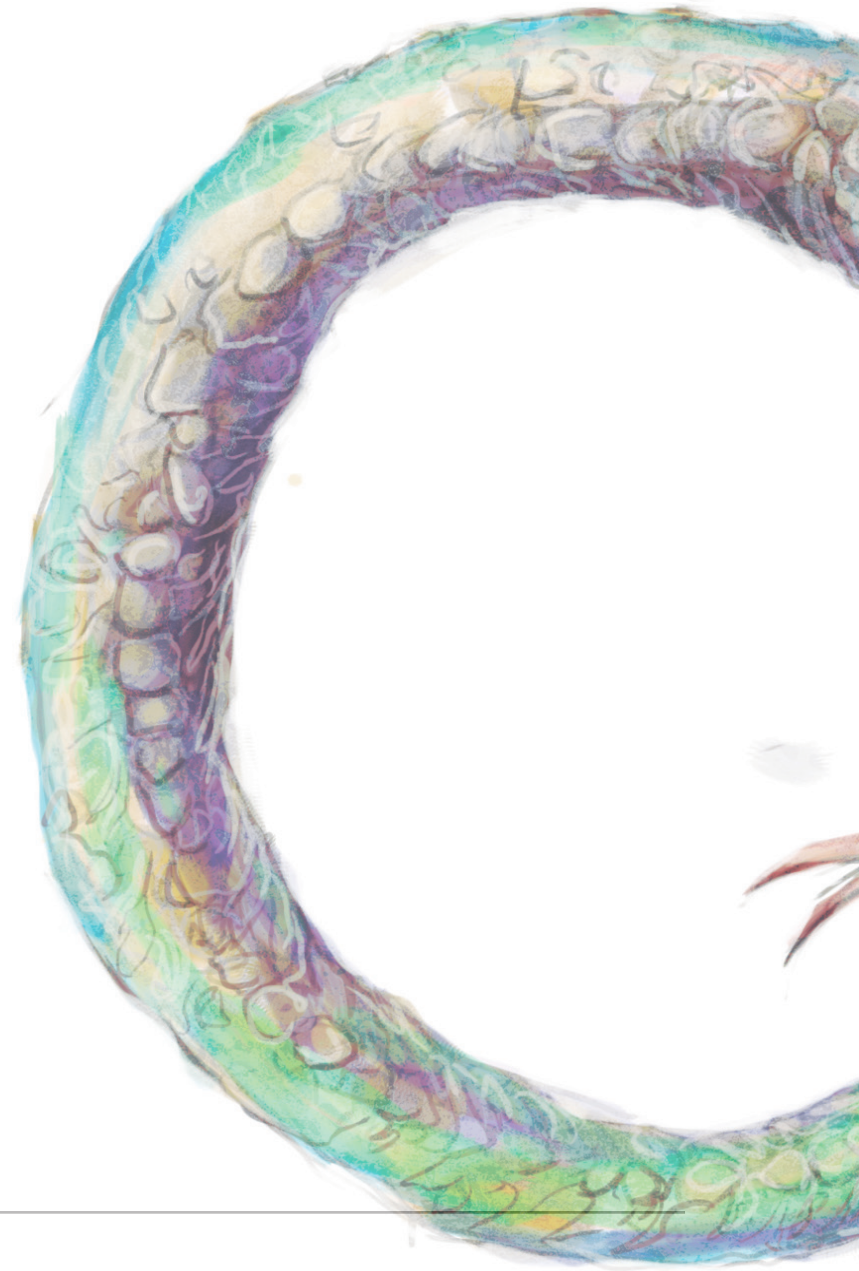
Y por último Ottavia la ciudad telaraña. Sus casas huecas y vacías que cuelgan sobre un terreno hostil representan el envejecimiento; el

fin del ciclo del Uroboros. Y ese último brillo, esa luz al final del túnel protagoniza la luz negativa que nos toma de la mano para finalizar nuestra mortalidad. Para conectar Ottavia con Zobeida me tomé la libertad de usar dientes de león, que se desprenden de sus tallos atravesando las cavernas y germinando al otro lado, creando nueva vida a partir de un mundo marchito olvidado.

Este es mi análisis y concepción visual conceptual del Uroboros. Tomé los elementos claves de sus simbolismos los conecté con las ciudades y los traduje en imágenes. Está claro que sobre todo a nivel gráfico todos los conceptos parten y evolucionan de una visión bastante personal, de unas premisas arraigadas a mi imaginario. Por lo tanto aclarar que este trabajo de proyecta como mi visión, que para nada cierra cualquier otra interpretación que pudiera dar otra persona, que Uroboros y sobre todo las ciudades invisibles son dos problemáticas abiertas a debate y posibles soluciones, que como en mi caso, el límite lo pone la imaginación.

En la parte visual he conjugado lo mejor de mi imaginario; donde se implican sueños y pesadillas, líneas o trazos rotos por el color, y como no experiencias personales. Y la parte conceptual, que se ha ramificado poco a poco, consigue dotar a la obra de esa profundidad o crítica que a veces no se alcanza con solo lo plástico.

Último punto positivo a comentar es que esas carencias de límites a la hora de plasmar gráficamente el Uroboros me han permitido jugar con diferentes maneras de encarnar este proyecto. Aunque comentado brevemente en otros apartados, la pequeña animación que estoy desarrollando, y la posibilidad futura de que el proyecto termine siendo un libro con realidad aumentada, son una pequeña muestra de las muchas salidas que se le pueden dar. Si el Uroboros es rico en su simbología, las Ciudades Invisibles son exuberantes en sus formas e interpretaciones.





Para ir acabando me gustaría citar una frase de Italo Calvino donde él medita sobre la creación de su propio libro:

El libro nació lentamente, con intervalos a veces largos, como poemas que fui escribiendo, según las más diversas inspiraciones...

No puedo evitar sentirme identificado, ya que al igual que él, este proyecto se fue gestando durante la mayor parte del curso académico, para luego alargarse hasta meses más tarde.

...Cuando escribo procedo por series: tengo muchas carpetas donde meto las páginas escritas, según las ideas que se me pasan por la cabeza, o apuntes de cosas que quisiera escribir. Tengo una carpeta para los objetos, una carpeta para los animales, una para las personas, una carpeta para los personajes históricos y otra para los héroes de la mitología; tengo una carpeta sobre las cuatro estaciones y una sobre los cinco sentidos; en una recojo páginas sobre las ciudades y los paisajes de mi vida y en otra ciudades imaginarias, fuera del espacio y del tiempo. Cuando una carpeta empieza a llenarse de folios, me pongo a pensar en el libro que puedo sacar de ellos.

Y al igual que como explica Calvino en lo citado, absolutamente todos esos elementos guardados en carpetas, a veces físicas a veces mentales, se han conjugado, han convivido, y han culminado para formar una obra rica en carácter y armonía, o en matices y simbología.



UENTES

BIBLIOGRAFÍA.

- ALCIATO A. (2003). *Los emblemas de alciato traducidos en rimas españolas*. Barcelona: José J. De olañeta y ediciones uib.
- ALIC, M. (1991). *El legado de Hipatia, historia de las mujeres en la ciencia desde la antigüedad hasta fines del siglo XIX*. Madrid: Siglo veintiuno editores.
- ARELLANO, F. (2002). *La cultura y el arte del México prehispánico*. Caracas: Universidad católica Andrés Bello Montalbán.
- ARELLANO, F. (2002). *La cultura y el arte del México prehispánico*. Caracas: Universidad católica Andrés Bello Montalbán.
- BANDLE, O. (2002). *The Nordic Languages*. Berlín: Walter deGruyter.
- BORGES, J.L. Y GERRERO, M. (1967). *El Libro De Los Seres Imaginarios*. Madrid: ALIANZA Editorial.
- CALVINO, I. (1998). *Las ciudades invisibles*. Madrid: Siruela, biblioteca Calvino.
- CHAIZE, E. Y PIMENTEL, F. (2016). *Helios*. Letonia: Imprenta Jelgavas
- CIRLOT, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Barcelona: Editorial Labor s.a.
- ELIADE, M. (2001). *El mito del Eterno retorno*. Buenos Aires: Emecé editoriales.
- ESTENZEL, W. (1991). *Quetzalcoatl de Tula, Mitogénesis de una Leyenda Poscortesiana*. Nuevo León: Facultad Filosofías y Letras/ UANL, Departamento Editorial.
- FERNÁNDEZ, E. (2010). *El abrigo de pupa*. Barcelona: Tule ediciones s.l.
- GRIMAL, P. (2010). *Diccionario de mitología griega y romana*. Barcelona: Ediciones Paidós, Paidós Iberica.
- MACDONNELL, A.A. (1917). *A Vedic Reader for Students*. Toronto: Oxford university press.
- MONTERO GALEN, D. (2011). *Zooológico, Bestiario de seres mitológicos*. Madrid: Ediciones Jaguar Ilustrados.
- NEUMANN, E. (. 1954). *The Origins and History of Consciousness*. Tesis. Inglaterra: Maresfield Libray, Karnac. Routledge and Kegan Paul, Ltd.
- OLMOS, R. Y ACEITUNO, D. (2013). *Pequeños besos*. Barcelona: Lumen.
- REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN MATEMÁTICA (2010), volumen 21: Federación *Iberoamericana de Sociedades de Educación Matemática* (FISEM).
- ROSET, C. Y ACEITUNO, D. (2012). *Ensueños*. Barcelona: Lumen.
- SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2009). *El Mago de Oz*. Girona: Panini España, S.A.
- SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2010). *El maravilloso mundo de Oz*. Girona: Panini España, S.A.
- SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2011). *Dorothy y el Mago de Oz*. Girona: Panini España, S.A.
- SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2011). *Ozma de Oz*. Girona: Panini España, S.A.
- SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2012). *El camino a Oz*. Girona: Panini España, S.A.

- SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2013). *La Ciudad Esmeralda de Oz*. Girona: Panini España, S.A.
- VÁZQUEZ HOYS, A. M.(2009). *Arcana Mágica, Diccionario de símbolos y términos mágicos*. Madrid: UNED Ediciones.
- García, R. (2000). *La Magia del Dibujo Animado (actores del lápiz)*. Edocions De Ponent. Alicante.
- García, R. (1995). *La Magia del Dibujo Animado*. Mario Ayuso Editor. Madrid.

WEBGRAFÍA.

- PETER PATRICK BARREDA (2004). The mandala zone archives. <<http://mandalazone.com/wordpress/ouroboros-the-serpent-in-the-spirit/>> [Consulta: 13 de febrero de 2016].
- YOUTUBE "Túnel de los deseos", en Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=4vuEZvytdak>> [consulta: 25 de agosto de 2016].
- VINCENZO DEL VEECHIO, "Le città invisibili", en <<http://www.videlart.it/>> [consulta: 11 de Junio de 2016].
- COLLEEN CORRADI BRANNIGAN, "Le città invisibili", en <<http://www.cittainvisibili.com/en/index-en.html>> [consulta: 20 de Febrero de 2016].
- DAVID FLECK, "Le città invisibili", en <<http://davidfleck.co.uk/invisible-cities>> [consulta: 18 de Septiembre de 2016].
- MAURICIO PETTINAROLI, "Le città invisibili", en <<http://www.mauriciopettinaroli.com.ar/ciudades.htm>> [consulta: 20 de Enero de 2016].
- MATT KISH, "Invisible cities", en <<http://www.matt-kish.com/invisible-cities/>> [consulta: 01 de Febrero de 2016].
- SHU OKADA, "Invisible cities", en <<http://shuokada.com/en>> [consulta: 08 de Enero de 2016].
- EUGENIO BELGRADO, "Invisible cities", en <<https://www.facebook.com/eugenio.belgrado>> [consulta: 14 de Marzo de 2016].
- GÉRARD TRIGNAC, "Les villes invisibles", en <<http://www.elefantesdepapel.com/gerard-trignac>> [consulta: 20 de Junio de 2016].
- MARCIN KOLPANOWICZ, "The Invisible cities", en <<http://www.kolpanowicz.art.pl/obrazy.php?gid=14&lg=en>> [consulta:05 de Abril de 2016].
- RICARDO BONACHO, "Invisible cities", en <[https://www.behance.net/gallery/1906015/Invisible-Cities-Italo-Calvino-\(Illustrations\)](https://www.behance.net/gallery/1906015/Invisible-Cities-Italo-Calvino-(Illustrations))> [consulta: 20 de Marzo de 2016].
- EMANUELE "PIERO" PIEROBON, "Invisible cities", en <http://www.pieroweb.org/portfolio_category/ciudades-invisibles/> [consulta: 08 de Febreode 2016].
- CYBERSAKHU, "Zobeida", en <<http://www.deviantart.com/browse/all/?section=&global=1&q=invisible+cities&offset=0>> [consulta: 08 de Febreode 2016].
- CHARLES SIMONDS, "sculpture", en <<http://www.charles-simonds.com/index2.html>> [consulta: 20 de Marzo de 2016].
- CHILD OF LIGHT, "Entra en el mundo de Lemuria", en <<https://www.ubisoft.com/es-ES/game/child-of-light/>> [consulta: 26 de Octubre de 2016].
- RAYMAN LEYENDS, "Una aventura nueva", en <<https://www.ubisoft.com/es-ES/game/rayman-legends/>> [consulta: 26 de Octubre de 2016].
- ATLUS, "Dragon's Crown", en <<http://www.atlus.com/dragonscrown/home.html>> [consulta: 26 de Octubre de 2016].

ÍNDICE DE IMÁGENES

1. Figurarum Aegyptiorum Secretarum, s.XVIII.
2. Uroboros en *the Chrysopoeia of Cleopatra*, papiro alquímico, siglo II.
3. Johannes Macarius, *Abraxas en Apistopistus*, Amberes, 1657.
4. Papiro Dama Heroub Egypt, 21st Dynasty Athanasius Kircher, *Obeliscus aegyptiacus*, Roma, 1666.
5. Papiro Dama Heroub Egypt, 21st Dynasty.
6. Hieronymus Reussner, *Pandora*, Basilea, 1582.
7. *Mitra matando al toro*. Museos Vaticanos.
8. *Livre des figures hiéroglyphiques* (Libro de figuras jeroglíficas), París s.XVII.
9. Abraham Eleazar, *Uraltes chemisches Werk (Tratado de química muy antiguo)*, Leipzig, 1760.
10. *Theatrum Chemicum Britannicum*, Londres, 1652.
11. Relieve de Quetzalcóatl en la pirámide Xochicalco, México.
12. *Thor luchando contra la serpiente marina*, Henry Fuseli, 1788.
13. Manuscrito del siglo XVIII que muestra a Thor e Hymir luchando contra la gran serpiente.
14. Representación del Uroboros en *The Double Triangle of Solomon*.
15. Michael Maier, *Atalanta fugiens*, Openheim, 1618.
16. Rollo de Ripley, manuscrito, s.XVI.
17. *Alegoría de la vida humana*, obra de Guido Cagnacci (1601-1663).
18. *Simonetta Vespucci de Piero di Cosimo (1500 y 1510)*. Museo Condé de Chantilly.
19. Un Uroboros oceanico en los *Emblemas de Alciato*. 1549.
20. Jacob Boehme, *Theosophische Werke*, Amsterdam, 1682.
21. Papiro Dama Heroub Egypt, 21st Dynasty Athanasius Kircher, *Obeliscus aegyptiacus*, Roma, 1666.

Todas las imágenes han sido obtenidas de la siguiente fuente bibliográfica: VÁZQUEZ HOYS, A. M.(2009). *ARCANA MÁGICA, Diccionario de símbolos y términos mágicos*. Madrid: UNED

22. Bocetos de Diomira: primeras ideas con hombres colgados de las lámparas, y la colocación de todos los elementos al rededor del gallo como figura central.
23. Bocetos de Fedora: ideas iniciales de los elefantes, primeros planos de los paraguas, y las ciudades esféricas.
24. Bocetos de Ottavia: primeros planos de los elementos colgantes, y pruebas de confeccionar un ambiente opresivo.
25. Bocetos Isadora: ideas bastante definida del interior y el exterior de los elementos flotantes.
26. Bocetos de Sofronia: detalles de norias y posibles carpas de circo.
27. Bocetos de Zenobia: diferentes torres simulando la perspectiva y colocación del espacio.
28. Bocetos de Valdrada: representaciones tempranas de la ciudad y el monstruo marino tragándoseela. Varios edificios detallados con forma fálica.
29. Bocetos de Zobeida: Bocetos con una Zobeida bastantes configurada. Cambia de perspectivas y soporte rocoso.
30. Evolución de Isadora: Bocetos preliminares a lápiz, realización de objetos importantes, y reorganización del espacio hasta conseguir el objetivo final
31. Evolución de Diomira: Bocetos preliminares a lápiz, realización de objetos importantes, y reorganización del espacio hasta conseguir el objetivo final
32. evolución Uroboros: primera versión; en un estado volátil y etéreo, comparada con la segunda y última; espacio mejor aprovechado, figuras en un estado terrenal y compacto.

Archivo personal

33. Dibujos claves pertenecientes a la animación de una persona.
34. Dibujos claves pertenecientes a la animación de un felino.
35. storyboards pertenecientes a dos estados diferentes de una misma ilustración.

Imagenes sacadas del libro: García, R. (2000). La Magia del Dibujo Animado (actores del lápiz). Edicions De Ponent. Alicante

35. Bocetos de movimientos concretos, de Sofronia, Zobeida y Valdrada.
37. Ejemplos de posibles maquetas para el libro.
38. Recortes y troqueles de las maquetas desplegadas que va en el interior.
39. diversas maquetas del funcionamiento del desplegable interior.
40. Maqueta interior diferenciada en colores y con un mayor acabado.

Archivo personal

41. Sofronia, imagen perteneciente al artista Vincenzo Del Veechio. — VINCENZO DEL VEECHIO, "Le città invisibili", en <<http://www.videlart.it/>> [consulta: 11 de Junio de 2016]
42. Autopistas situadas en las afuera de Dubái.
 43. Vista panorámica del Departamento de Huánuco.
 44. Miniaturas del mundo en Madurodam, la ciudad más pequeña de Holanda.
 45. Nesso en Italia, funciona igual que el reflejo de Valdrada.
 46. Kompong Phluk hace las veces de Zenobia con sus altos pilotes.
 47. Chernóbil con sus norias, columpios y carpas abandonadas, simulan el paisaje desierto de Sofronia.
 48. Diomira comparte muchas similitudes con el clásico Taj Mahal.
 49. Casas Colgadas de Cuenca se parecen a Ottavia, pero sin teladearañas.
- GOOGLE, "imágenes", en Google imágenes <<https://www.google.es/search?q=>> [consulta: 12 de septiembre de 2016]
50. De izquierda a derecha; Diomira. 70x70 cm. Lápiz grafito; Zenobia. 30x70 cm. Acuarela; Zenobia. 40x70 cm. Lápiz grafito; Zobeida. 50x70 cm. Acrílico; Valdrada. 30x30 cm. Acuarela; Zobeida. 40x60 cm. Acrílico; Fedora. 100x100 cm. Óleo y acrílico; Ottavia. 10x15 cm. Grabado.
- COLLEEN CORRADI BRANNIGAN, "Le città invisibili", en <<http://www.cittainvisibili.com/en/index-en.html>> [consulta: 20 de Febrero de 2016]
51. De izquierda a derecha; Zenobia. 2014. 42x59,4 cm. Rotring; Zobeida. 2014. 40x59,4 cm. Rotring; Ottavia. 2014. 42x59,4 cm. Rotring; Valdrada. 2014. 48x59,4 cm. Rotring; Sofronia. 2014. 42x59,4 cm. Rotring.
- VINCENZO DEL VEECHIO, "Le città invisibili", en <<http://www.videlart.it/>> [consulta: 11 de Junio de 2016]
52. De izquierda a derecha; Zenobia. 42x29´7 cm. Técnica mixta, procesos digitales; Diomira 50cm x 70cm. Técnica mixta, procesos digitales; Sofronia 42x29´7 cm. Técnica mixta, procesos digitales.
- DAVID FLECK, "Le città invisibili", en <<http://davidfleck.co.uk/invisible-cities>> [consulta: 18 de Septiembre de 2016]
53. De izquierda a derecha; Fedora. 2005. 39x59,4 cm. Lápiz, tintas; Diomira. 2005. 42x59,4 cm. Tintas, acrílico. Zenobia. 2005. 42x59,4 cm. Tinta; Ottavia. 2005. 60x59,4 cm. Lápiz, tintas; Valdrada. 2005. 42x61 cm. Tintas; Fedora. 2005. 40x59,4 cm. boceto; Ottavia. 2005. 30x50 cm. Lápiz; Zobeida. 2005. 42x55 cm. Acrílico y óleo; Ottavia. 2005. 50x70 cm. Boceto.
- MAURICIO PETTINAROLI, "Le città invisibili", en <<http://www.mauriciopettinaroli.com.ar/ciudades.htm>> [consulta: 20 de Enero de 2016]

54. De izquierda a derecha; Sofronia. 2014. 20x25. Acuarela; Diomira. 2014. 20x25. Acuarela; Zobeida. 2014. 20x25. Tinta sobre papel acualrela. ——— MATT KISH, "Invisible cities", en <<http://www.matt-kish.com/invisible-cities/>> [consulta: 01 de Febrero de 2016]
55. Valdrada. 2012. 60x38 cm. Acuarela; y Zenobia. 2012. 53x45'5 cm. Acuarela. ——— SHU OKADA, "Invisible cities", en <<http://shuokada.com/en>> [consulta: 08 de Enero de 2016]
56. Ottavia. 2013. 42x29'7 cm. Procesos digital; y Sofronia. 2013. 29'7x42cm. Procesos digital. ——— EUGENIO BELGRADO, "Invisible cities", en <<https://www.facebook.com/eugenio.belgrado>> [consulta: 14 de Marzo de 2016]
57. De arriba a abajo; Zenobia. 1993. 21x14'8 cm. Grabados puntaseca, aguasfuertes; Ottavia. 1993. 21x 14'8 cm. Grabados puntaseca, aguasfuertes. ——— GÉRARD TRIGNAC, "Les villes invisibles", en <<http://www.elefantesdepapel.com/gerard-trignac>> [consulta: 20 de Junio de 2016]
58. De izquierda a derecha; Valdrada. 2004. 65x50 cm. Paltel; Ottavia. 2007. 70x75 cm. Pastel; Diomira. 2003. 70x90 cm. Pastel; Zobeida. 1996. 50x60 cm. Óleo sobre lienzo; Fedora. 2008. 50x80 cm. Óleo sobre lienzo; Isadora. 2007. 60x80 cm. Óleo sobre lienzo; Zenobia. 1998. 60x90 cm. Óleo sobre lienzo. ——— MARCIN KOLPANOWICZ, "The Invisible cities", en <<http://www.kolpanowicz.art.pl/obrazy.php?gid=14&lg=en>> [consulta:05 de Abril de 2016]
59. Diomira. 2011. 42x29'7 cm. Técnica digital; e Isadora. 2011. 42x29'7 cm. Técnica digital. ——— RICARDO BONACHO, "Invisible cities", en <[https://www.behance.net/gallery/1906015/Invisible-Cities-Italo-Calvino-\(Illustrations\)](https://www.behance.net/gallery/1906015/Invisible-Cities-Italo-Calvino-(Illustrations))> [consulta: 20 de Marzo de 2016]
60. De izquierda a derecha; Ottavia. 1995. 70x100cm. Lápiz color y pincel; Valdrada. 1995. 70x100cm. Lápiz color y pincel; Zobeida. 1995. 70x100cm. Lápiz color y pincel. ——— EMANUELE "PIERO" PIEROBON, "Invisible cities", en <http://www.pieroweb.org/portfolio_category/ciudades-invisibles/> [consulta: 08 de Febreode 2016]
61. Zobeida. 2014. 50x60 cm. Técnica digital; y Zobeida. 2014. 30x60 cm. Técnica digital. ——— CYBERSAKHU, "Zobeida", en <<http://www.deviantart.com/browse/all/?section=&global=1&q=invisible+cities&offset=0>> [consulta: 08 de Febreode 2016]

62. Grupo de viñetas pertenecientes a la serie de comic del mago de Oz. — 37. SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2009). *El Mago de Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2010). *El maravilloso mundo de Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2011). *Ozma de Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2011). *Dorothy y el Mago de Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2012). *El camino a Oz*. Girona: Panini España, S.A.; SHANOWER, E., YOUNG, S. Y BEAULIEU, F. (2013). *La Ciudad Esmeralda de Oz*. Girona: Panini España, S.A.
63. Conjunto de páginas pertenecientes al libro Helios, donde se narra una odisea hasta alcanzar la cúpula celestial. — CHAIZE, E. Y PIMENTEL, F. (2016). *Helios*. Letonia: Imprenta Jelgavas
64. Grupo de imágenes Pertenece al Libro de ensueños. — ROSET, C. Y ACEITUNO, D. (2012). *Ensueños*. Barcelona: Lumen.
65. Imágenes donde se muestra a pupa montada en un columpio, y en la otra agotándose en el agua. — Fernández, E. (2010). *El abrigo de pupa*. Barcelona: Tule ediciones s.l.
66. Páginas abiertas donde se puede ver como las imágenes marinas se mezclan con el texto en pequeños besos. — OLMOS, R. Y ACEITUNO, D. (2013). *Pequeños besos*. Barcelona: Lumen.
67. Serie de tres creaciones variopintas del Montero en su libro de bestias. Zoológico. — MONTERO GALEN, D. (2011). *Zoológico, Bestiario de seres mitológicos*. Madrid: Ediciones Jaguar Ilustrados.
68. Diferentes esculturas de Charles Simonds que aparecen en sus colecciones DWELLINGS y OBJECT WORKS. — CHARLES SIMONDS, "sculpture", en <<http://www.charles-simonds.com/index2.html>> [consulta: 20 de Marzo de 2016]
69. Varios niveles con diferentes topologías de paisajes; Child of light. — CHILD OF LIGHT, "Entra en el mundo de Lemuria", en <<https://www.ubisoft.com/es-ES/game/child-of-light/>> [consulta: 26 de Octubre de 2016]
70. Varios niveles pertenecientes a ambos videojuegos protagonizados por Rayman. — RAYMAN LEGENDS, "Una aventura nueva", en <<https://www.ubisoft.com/es-ES/game/rayman-legends/>> [consulta: 26 de Octubre de 2016]
71. Diferentes escenas pertenecientes al juego de Odin sphere y dragon crow. — ATLUS, "Dragon's Crown", en <<http://www.atlus.com/dragonscrown/home.html>> [consulta: 26 de Octubre de 2016]

