

MUNDOS ACUÁTICOS EN EL IMAGINARIO POPULAR MODERNO

Jorge Martínez Alcaide
Universitat de València

Resumen: El agua es parte intrínseca del imaginario cultural colectivo de diversas comunidades humanas, y siempre ha estado habitada por seres diversos con distinto grado de autoridad dentro de lo fantástico. En sus manifestaciones culturales, el ser humano dejará constancia tanto de los temores que lo atormentan respecto a lo acuático, como su voluntad de habitar en ese medio. Así, tenemos ejemplos de ello desde la Antigüedad hasta la más reciente actualidad, en la que las propuestas de ciudades acuáticas para el futuro, se confunden con la ciencia ficción.

Palabras clave: cultura popular, mundos acuáticos, cómic, cine serie b, monstruos, mitología y cine.

Aquatic Worlds in the modern popular imaginay

Abstract: Water is an intrinsic part of the collective cultural imaginary of diverse human communities, it has always been inhabited by a wide range of creatures with different grades of authority within the fantasy world. Humans have been using it in their cultural expression for both, the fears about the aquatic environment, and their will to master that same environment. As a consequence there are many examples of it, from the Antiquity Times to the most recent present, where suggestions about aquatic cities of the future are often confused with Science fiction.

Key words: Popular Culture, water worlds, cómic, b-movies, monsters, mythology and cinema.

Tierra, agua, aire y fuego. Para los filósofos clásicos estos eran los elementos que explicaban el funcionamiento de la naturaleza. Para Jenófanes era la tierra el principio de todas las cosas, pero sería Tales de Mileto quien afirmaría que el proceso de abiogénesis o proceso natural del surgimiento de la vida se lo debíamos al agua. Quizá por eso y porque nuestro organismo está compuesto por un gran porcentaje de agua (entre el 60 y el 70% en edad adulta), este elemento ha atraído poderosamente la atención del ser humano desde la Antigüedad.

Presente en muchas cosmogonías, es parte intrínseca del imaginario cultural colectivo de diversas comunidades. Tanto en movimiento como en reposo el agua ha estado siempre habitada por seres diversos, con distintos grados de autoridad o importancia dentro del imaginario fantástico. Además, desde tiempos

Data de recepció: 17 de maig de 2019 / Data d'acceptació: 22 de juliol de 2019.

inmemoriales ha tenido una función ritual en la vida del ser humano, algo que aún se puede ver hoy en día en ciertas prácticas religiosas que conviven con nosotros a diario, como por ejemplo algunas de las asociadas al cristianismo o al islam. De esta manera, la importancia que para el ser humano tiene el agua quedó reflejada en sus manifestaciones culturales incluso hasta nuestros días y ya en una época temprana de la cultura occidental vemos ejemplos de ello.

Nuestro propósito es analizar algunos de los ejemplos más relevantes de estas manifestaciones culturales, dividiendo el estudio en dos partes: a la primera parte la hemos titulado “La magia del agua: personajes y civilizaciones del mundo acuático”, mientras que a la segunda hemos decidido denominarla con un título de propia invención como es el de “Acuaficción: la utopía de habitar el agua”.

LA MAGIA DEL AGUA: PERSONAJES Y CIVILIZACIONES DEL MUNDO ACUÁTICO

En este primer apartado es nuestra intención centrarnos en los personajes históricos, fantásticos o mitológicos que están relacionados con el agua por el motivo que sea, bien porque habiten en ella, bien porque hacen del agua un uso ritual, porque se les asocie a ella, etc... Este bloque lo iniciamos remontrándonos a la Grecia Clásica, donde hallamos la figura de Poseidón, y en él analizaremos las diferentes representaciones que de este dios se han hecho, desde la estatuaria clásica y los mosaicos greco-romanos hasta las manifestaciones culturales actuales, como pueden ser la televisión, el cine y el cómic. Siguiendo el esquema utilizado para Poseidón, haremos lo propio con diversos seres o personajes que hunden sus raíces en la Antigüedad y que han tenido y tienen un gran peso en el imaginario popular moderno.

Poseidón, miembro del panteón griego, hermano de Zeus y Hades, era considerado el señor de los mares. Además, también era considerado el dios de los terremotos y de los caballos, y muchas veces se le puede ver representado con forma humana en un carro tirado por dos híbridos de caballo y de pez, conocidos en la Grecia Clásica como hipocampos. Además, siempre portará su atributo: el tridente que le forjaron los cíclopes. Esta es la representación que vemos en sendos mosaicos greco-romanos, uno del Museo de Sousse (Túnez) del siglo III d.C., y que representa a Neptuno (el homólogo romano) y otro en el Museo del Bardo, y que representa a Poseidón. También podemos ver a Poseidón en su carro tirado por hipocampos en la pintura del siglo XVII de Charles le Brun *El triunfo de Neptuno*, y en la pintura del siglo XIX de Felice Giani, titulada *Las bodas de Poseidón y Anfítrite*.

Respecto a los hipocampos, la iconografía grecolatina únicamente menciona el plural (Carmona Muela, 2002, 270) es decir, que el carro del dios está tirado por dos hipocampos, pues es el número necesario de animales para tirar de una biga, siendo cuatro el número necesario si el dios se representa en una cuadriga. Así, serán los artistas quienes decidan cómo representar al dios, habiendo disparidad de criterios, pues, por ejemplo, en las obras comentadas, el carro del dios aparece tirado por dos caballos en el mosaico del museo de Sousse y en el cuadro de Giani, y tirado por cuatro en el mosaico del museo del Bardo y en el cuadro de Le Brun. Por otra parte, en lo que a escultura se refiere, la modalidad más difundida es la de dos hipocampos, como se puede ver en la fuente de Neptuno en Madrid, obra de diversos autores, destacando a Pascual de Mena; en el conjunto de fuentes conocido como la Carrera de Caballos, situada en el Real Sitio de la Granja de San Ildefonso, y obra de René Frémin y Jean Thierry, o en la Fontana di Trevi, en Roma, de Pietro Bracci.

En el marco de la contemporaneidad se han realizado diversas producciones audiovisuales en las que aparece el personaje de Poseidón, si bien son representaciones que en general distan mucho de las contenidas en los citados mosaicos. Hablamos de la película de animación de Disney *Hércules* (Hercules, Ron Clements/John Musker, 1997), de la serie *Xena: la princesa guerrera* (Xena: Warrior Princess producida por Sam Raimi y distribuida por Universal Television, 1995-2001) y de la película *Ira de Titanes* (Wrath of the Titans, Jonathan Liebesman, 2012). En estas tres producciones se nos muestran tres representaciones de Poseidón completamente distintas. En la película *Hércules*, se nos muestra a un ser de tez azulada que, a pesar de su forma antropomorfa, y de portar el tridente que lo identifica, tiene también una aleta dorsal que recuerda a la de los peces. Así, se nos propone un ser que ya sería un híbrido o bien que ya habría desarrollado mutaciones para poder vivir en el agua.

Por otra parte, en la cabecera de la serie *Xena: Warrior Princess*, aparece la protagonista hablando con una colosal figura que nace de las olas y que está formada exclusivamente de agua. A dicha figura la reconocemos como Poseidón porque, una vez más, lleva el atributo que lo representa: el tridente. En el nuevo milenio podremos ver al dios del mar en dos producciones con actores de carne y hueso, y en ambas lo vemos representado de diferentes maneras: en *Ira de Titanes* vemos a un venerable anciano con frondosa cabellera y tupida barba repleta de canas que porta una armadura y el tridente que lo identifica; en *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (Percy Jackson & The Olympians: The Lightning Thief, Chris Columbus, 2010), se nos muestra a un hombre de mediana edad que también porta armadura y el tridente que lo identifica como Poseidón, pero aquí el tamaño del dios es colosal y en su brazo izquierdo lleva un tatuaje de un tridente.

También en el capítulo uno de la primera trilogía de *El Señor de los Anillos*, titulada *La Comunidad del Anillo* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, Peter Jackson, 2001) hay una escena que en la obra de Tolkien se conoce como la *Huida hacia el vado de Bruinen*, episodio en el que vemos cómo Arwen, un personaje perteneciente a la raza élfica huye de los Jinetes Negros, y en esta huida llegan a un punto muerto como es el citado vado del río. Llegados a este punto, en el que parece que no hay escapatoria, la mujer elfo dirige su mirada al agua y lanza un conjuro, y, cuando los Jinetes Negros están cruzando el río, de repente crece el nivel de las aguas de forma misteriosa y el río, convertido en unos grandes caballos de agua, arrastra a los enemigos de la mujer. Como decíamos, Poseidón era también el dios de los caballos, por lo que aquí tenemos un guiño a la cultura clásica, y tendríamos otra representación de Poseidón, pero esta vez con forma animal. Al fin y al cabo, no sería la primera vez en la que se convierte en équido, pues en un episodio en el que intentó yacer con Démeter, ésta se escapó y se transformó en yegua, escondiéndose en una manada de caballos, pero Poseidón descubrió el engaño y, transformándose en un semental, la violó, y de esta unión nacería el caballo parlante conocido con el nombre de Arión.

Hay que destacar el hecho de que en los últimos tiempos se está prestando especial atención a los elementos relacionados con el dios, como es el caso de los hipocampos, pues, en la segunda entrega de la trilogía de Percy Jackson, *Percy Jackson y el Mar de los Monstruos* (*Percy Jackson & The Olympians 2: The Sea of Monsters*, Thor Freudenthal, 2013) en el minuto 46:00 de metraje hace su aparición en pantalla un hipocampo. En este caso se representa respetando los cánones clásicos, si bien se introduce alguna modificación, pues a ambos lados de la cabeza tiene aletas de pez. Por otra parte, el tamaño del ser es descomunal, y en cuanto a su morfología, el tronco superior es de caballo, y el inferior acaba en una cola de pez de la que salen diversas aletas. En la citada película, el hipocampo aparece porque es enviado por Poseidón para que ayude al hijo que ha tenido con una mortal. Pero según las fuentes clásicas Poseidón no estaba siempre imbuido de esta bondad, ya que era más propio de él que enviara algún monstruo como castigo a los mortales por algún agravio cometido hacia su persona, como sucediera por ejemplo en un episodio de la guerra de Troya, donde mandó un monstruo o una serpiente dragón marina que asoló dicha tierra hasta que fue abatido por Hércules (Klein, 2004, 62). Siguiendo esta línea de pensamiento, podemos establecer una analogía entre estos monstruos enviados como castigo por Poseidón a las poblaciones costeras, con el monstruo japonés conocido como Godzilla, que aparece debido a la bomba atómica y ataca a las poblaciones costeras, como hicieran los monstruos enviados por Poseidón. De este monstruo se han hecho un sinnúmero de adaptaciones



cinematográficas, de las que destacaremos la primera *Godzilla* (Gojira, Ishiro Honda, 1954) y el *crossover* con King-Kong, *King-Kong vs Godzilla* (King Kongu tai Gojira, Ishiro Honda, 1962) por lo peculiar de la propuesta. Pero también se adaptó a cómic, donde destacó la serie que le dedicó Marvel Comics entre 1977 y 1979, conocida como *Godzilla, King of the Monsters*.

Lejos de ser un personaje olvidado, Poseidón está a la orden del día, así como todo lo relativo a su persona. Y en una sociedad en la que el tatuaje es *mainstream*, hay gente que no duda en elegir a Poseidón para tatuárselo en la piel, normalmente junto a su atributo y junto a una arquitectura clásica, que bien puede representar la de la ciudad de Atenas, ciudad de la que perdió su patronazgo (Ver Imagen).

Sin abandonar la Antigüedad Clásica, tenemos otro personaje que está estrechamente relacionado con Poseidón, y que no es otro que su hijo Tritón, como vemos en la Teogonía de Hesíodo (Bautista, 1969, 86):

De Anfítrite y el ruidoso Poseidón, que bate la Tierra, nació el grande y fortísimo Tritón.

A diferencia de su padre Poseidón, a quien se le suele representar con forma antropomorfa, portando su tridente y guiando una biga tirada por dos hipocampos (caballos con torso de équido y tronco inferior de cola de pez), a Tritón se le suele representar con el torso superior de humano y con el tronco inferior de cola de pez (Carmona Muela, 2002, 270), como se puede ver, por ejemplo, en la Fuente del Tritón, de Bernini, en Roma. A pesar de que también porta, como hiciera su padre, un tridente, este no es el atributo por el que se reconoce a Tritón, sino que lo será la caracola. Esto es así porque se supone que Tritón era un dios musical, que con su caracola hacía subir o bajar el nivel o altura de las olas. Con el paso del tiempo, se desarrolló en el imaginario fantástico de la antigüedad una nueva categoría que tomaba de este dios su nombre y su forma, y que acabarían conformando su corte: los tritones.

Será Apolonio de Rodas quien hará una descripción de Tritón en la que no se asemeja al ser antropomorfo que solemos ver en las fuentes y jardines, pues describe a un ser más oscuro, y no duda en calificarlo de monstruo marino (Conti, 2006, 586):

Y su cuerpo, desde lo alto de la cabeza, por la espalda y los flancos hasta el vientre era de un terrible aspecto, semejante de modo claro a los inmortales. En cambio, de la cintura para abajo se extendía por un lado y por otro una larga cola doble de gran monstruo marino (...)

Esta cola doble se puede apreciar en la citada fuente de Bernini. Por otra parte, Ovidio hace hincapié en el hecho de que Tritón sería de color azul (CONTI, 2006, 583):

Llama al azulado Tritón (...)

Como se puede observar, las descripciones del dios son diversas según los autores, lo que ha llevado a que se le represente de diversas maneras (Muñoz, I, 2001, 10): la primera variante sería con forma entera de pescado excepto la cabeza, que sería humana; la segunda sería con forma humana hasta el tórax, mientras que en la tercera habría un predominio del elemento humano hasta la

mitad de los muslos, que acabarían cada uno en una cola provista de aleta. A estas variantes se añaden en ocasiones unas alas en la cabeza y los atributos del dios, como se puede ver en la ya citada obra de Bernini.

A Tritón lo podemos ver en una conocida película de Disney, *La Sirenita* (The Little Mermaid, Ron Clements/John Musker, 1989). En esta película vemos a un Tritón adulto y colérico (incluso podría decirse que anciano) que porta en todo momento el tridente, pero no la caracola que será su atributo. Se nos presenta a un dios idealizado, con una larga cabellera y barba blancas, y con un torso desnudo muy trabajado, tanto, que recuerda al que luciera Arnold Schwarzenegger en la célebre película del año 1982 *Conan el Bárbaro* (Conan the Barbarian, John Milius). En cuanto al tronco inferior, se representa al dios con una cola de pez, distando mucho de la imagen que describiera Apolonio, y esta cola sí que sería de color azul, de manera que aquí sí que se estarían respetando las fuentes clásicas.

Y por supuesto hemos de mencionar un conocido *anime* de 1972, dirigido por Yoshiyuki Tomino y que se llamaba *Tritón de los Mares*. El protagonista del anime era un niño llamado Tritón, que es el último superviviente de la Atlántida y que ha sido salvado del desastre por un delfín, sobre cuyo lomo surcará los mares en busca de otros humanos. El hecho de que el protagonista cabalgue a lomos de un delfín no es algo casual, pues el delfín es un animal que tradicionalmente también se ha relacionado con Poseidón (Carmona Muela, 2002, 270), pero no solo eso, sino que en la Antigüedad había toda una tradición de héroes a los que se les solía representar cabalgando sobre hipocampos, como es el caso de la divinidad fenicia *Melqart* (como se puede apreciar en una moneda del 400 a.C. hallada en Tiro). Esta tradición derivaría en la representación de héroes cabalgando delfines, como es el caso de *Μελικετοής* (Meliketón), personaje de la mitología griega, hijo de Leucotea, y cuyo nombre deriva del citado *Melqart* (Almagro Gorbea / Torres Ortiz, 2010, 103). Lejos de ser algo olvidado, esta tradición se ha perpetuado hasta la actualidad, como podemos ver en el cómic *Astérix y La traviata* (Gosciny & Uderzo, 2001, pág. 29), donde Astérix, en un momento de la historia, se nos presenta nadando en mitad del mar intentando escapar de una tormenta, y, cuando le abandonan sus fuerzas y comienza a desfallecer, aparece un delfín que salva al héroe y lo devuelve a la orilla. Y para reforzar la analogía con Poseidón, el propio Astérix dice: “¡Tutatis me ha enviado este delfín!”, y ya vimos la relación entre el dios del mar y los delfines.

En cuanto a la mujer de Poseidón y madre de Tritón, Anfítrite, según los textos que consultemos veremos que se la considera a veces una nereida o una oceánide, dependiendo de si se la considera hija de Nereo y Doris, o de Océano y Tetis (Carrasquilla, 2016, 918). Pero lo que sí que está claro es que sería una

ninfa. De tratarse de una oceánide, cada una de ellas estaba asociada a un río, lago, fuente o mar, mientras que, si fuera una nereida, sus atribuciones serían diferentes. En este caso sería una ninfa asociada al Mediterráneo y, al igual que sus hermanas, formaría parte del cortejo de su padre, concretamente del coro que formaban las cincuenta nereidas, acompañarían al carro de Poseidón y saldrían a la superficie a ayudar a los marineros. La más célebre de las Nereidas es Tetis, conocida por ser la madre de Aquiles. Concebidas con forma antropomorfa, algún autor (Orfeo, 23, 1-4) ha hecho descripciones tanto de su físico como de sus atribuciones (Conti, 2006, 583):

Oh, tú, (...) que te alegras con las cincuenta muchachas en coros de hermosas hijas en las olas (...)

Por otra parte, Horacio, en su libro III (28, 9-10) habla de las cabelleras de las nereidas, un rasgo por muchos autores destacado:

Nosotros cantaremos alternativamente a Neptuno y a las verdes cabelleras de las Nereidas.

Sobre la representación de las nereidas, los autores han sido fieles a las fuentes, pues en la mayoría de ocasiones se muestran como jóvenes sensuales con largas cabelleras, como se puede observar en el mosaico de *Océano y las Nereidas*, del s. IV d.C. (Palencia) o en las pinturas *El Regreso de Neptuno*, de John Singleton (1754) o *Las Nereidas*, de Gaston Bussière (1902).

El equivalente en el agua dulce de estos seres mitológicos serían las náyades, ninfas que habitan en fuentes, pozos, lagos y manantiales. Como no podía ser de otra manera tratándose de personajes de la mitología griega, presentan una dualidad, pues por una parte eran benignas y veneradas en muchos lugares, pero, por otra parte, podían llegar a ser muy celosas y peligrosas, pues, como se puede ver en el mito de Hilas, eran capaces de atraer a un hombre y lograr que pereciera bajo las aguas (Blázquez, 1999, 14).

Las sirenas son otras de las habitantes de las aguas, estrechamente relacionadas con Tritón, que cobraron mucha importancia en el imaginario medieval gracias a la profusión y difusión de los conocidos bestiarios, y a las gárgolas de los templos cristianos. En la Antigüedad las sirenas eran unos genios marinos que se representaban con cuerpo de ave y cabeza humana, y que, debido a la tradición egipcia de la que beben, están relacionadas con el ámbito funerario. Las sirenas forman parte del apartado del imaginario popular dedicado a las hibridaciones entre mujer y animal. En esta tradición podemos encontrar personajes como el de Equidna, que es el primer híbrido que encontramos entre

una mujer y un animal, en este caso una serpiente. En esta línea también tenemos a la archiconocida Escila, una hermosa ninfa que será convertida en un monstruo marino por la hechicera Circe, y también tenemos a las arpías, mujeres con cuerpo y garras de pájaro, que serían el antecedente directo de la tipología de sirena con cuerpo de ave y cabeza humana.

La primera descripción que se hace de las arpías la encontramos en el tercer libro de la Eneida, donde se dice de ellas que son pájaros con rostro de mujer, garras curvas y vientre obscuro. En cuanto a la etimología de su nombre, se traduce como secuestradoras, y hace hincapié en su predisposición a agredir y rapiñar. Así, las sirenas, que no son sino arpías desechadas, serían semidivindades que predicen las tempestades y las catástrofes marinas (Barina, 1980, 44). Con la aparición de esta figura, el mar, que ya de por sí es peligroso, es feminizado, pues las sirenas, con sus cantos irresistibles, ejercen una atracción que puede resultar fatal para los hombres. Esto lo vemos en la Odisea, donde no se describe a las sirenas, pero sí que se menciona su canto y se destaca el hecho de que a sus pies hay una ingente cantidad de huesos humanos.

Esta tradición de sirena con cuerpo de pájaro seguirá hasta el siglo VIII, que será cuando haga su aparición una nueva tipología de sirena, la sirena con cola de pez y busto de mujer. En el Liber Monstrorum (IX-X) se hace una de las primeras descripciones de esta nueva tipología:

las sirenas son jóvenes marinas que seducen a los marineros con sus formas espléndidas y sus canciones dulces. Desde la cabeza hasta mitad del tronco tienen cuerpos femeninos, y en todos los aspectos son idénticos a las mujeres, pero tienen las colas escamosas de los peces, que siempre mantienen escondidas bajo el agua, en las olas.

Esta descripción es interesante porque hace alusión a su aspecto físico, pero también a su condición de *femme-fatale*, pues atraen a los hombres mediante sus cánticos y su belleza y éstos acaban pereciendo. En la Edad Media habrá una coexistencia de las dos tipologías de sirenas y tenemos ejemplos de capiteles en los que se representan sirenas que responden a las dos variantes, como puede verse en un capitel de Saint Germain Des Pres (París, s. XII) que responde a la tipología de sirena-pez, o en un capitel del claustro de Sant Pere de Galligants (Gerona, s. XII); por otra parte, en el capitel del claustro del monasterio de Santo Domingo de Silos tenemos una sirena que responde a la tipología de sirena-ave. A pesar de esta coexistencia, en el Renacimiento el gusto y la imaginería popular se decantarán por la tipología de sirena-pez. Las sirenas, como representación de las trampas del amor y la sensualidad, serán utilizadas en el ámbito religioso para advertir de esos peligros, de ahí su presencia en los capiteles de los citados edificios religiosos.

El siglo XIX será clave para cambiar la percepción popular que se tenía de las sirenas. Esto se vio propiciado por dos hechos: en primer lugar, es la época en la que se realizan viajes relacionados con la Historia Natural y se escriben obras sobre los descubrimientos realizados. Así, se comienza a describir como sirenas a cualquier animal marino no identificado y se publican una serie de escritos en los que se menciona a estas criaturas mitológicas, como es el caso de la publicación de los diarios del Capitán Revoil, en 1868, quien habla de encuentros con sirenas de gran belleza cuyas cabezas emergían de las aguas. Debido a estas experiencias, la sirena en el siglo XIX se concibe más como una Nereida, amiga de los marineros, que dista mucho de la sirena tradicional. Esta nueva sirena amigable y de carácter juguetón será la que mostrarán en sus relatos escritores como Andersen y Wilde (Barina, 1980, 44).

Evidentemente, será este tipo de sirena el elegido por Disney para la *Sirenita*, pues de haber elegido la tipología de sirena con cuerpo de ave y cabeza de mujer no habría vendido tanto. En cualquier caso, Disney no instaura ningún canon, puesto que ya existía, sino que adopta ese canon tradicional y lo acaba reforzando en el imaginario popular, si bien dulcificará mucho la figura de la sirena, pues a pesar de que sí que encarna la sensualidad, no será esa *femme fatale* que lleva a los hombres a su perdición.

En películas posteriores el canon adoptado por Disney será respetado, aun cuando las películas no sean de animación, como ocurre en *El Capitán Garfio* (Hook, Steven Spielberg, 1991), en la que las sirenas siguen la tipología de sirena-pep, presentando esta vez un rasgo diferente: las cabelleras de colores, que recuerdan a las cabelleras verdes de las Nereidas, comentadas con anterioridad.

A pesar de ese canon de sirena-pep difundido por Disney, habrá ocasiones en las que, si bien no se opte por la otra vertiente medieval ya comentada, se opte por otra representación distinta a la de *Ariel*. Este es el caso de las sirenas que se nos muestra en la adaptación cinematográfica de *Harry Potter y el Cáliz de Fuego* (Harry Potter and the Goblet of Fire, Mike Newell, 2005), en la que, a pesar de ser racionales y de tener un lenguaje propio, estos seres parecen mucho más primitivos que las sirenas que nos presenta Disney, como puede verse en el cuarto libro de la saga (Rowling, 2000, 437):

Las sirenas y los tritones tenían la piel cetrina y el pelo verde oscuro, largo y revuelto. Los ojos eran amarillos, del mismo color que sus dientes partidos, y llevaban alrededor del cuello unas gruesas cuerdas con guijarros ensartados. Le dirigieron a Harry sonrisas malévolas. Dos de aquellas criaturas, que enarbolaban una lanza, salieron de sus moradas para observarlo, mientras batían el agua con sus fuertes colas de pez plateadas.

Como vemos, las sirenas de Hogwarts difieren de las de Disney y las clásicas, de hecho, su parecido es más cercano al de la Gorgona. Pero no sólo existen diferencias en el aspecto, sino que también existen en las características inherentes a estos seres, pues las sirenas del imaginario de J.K. Rowling contradicen a la mitología y a la literatura clásica, ya que las voces de las sirenas sólo puede escucharse en el medio acuático, como veremos a continuación (Rowling, 2000, 407). Decimos esto porque una de las características de las sirenas es que se sirven de su melodiosa voz para engañar a los marineros y atraerlos a las rocas, de forma que perezcan los navíos, como se narra en las aventuras de Ulises.

Donde nuestras voces suenan, ven a buscarnos, que sobre la tierra no se oyen nuestros cantos.

Sin abandonar la mitología griega, tenemos otra figura que está relacionada con el agua concretamente con el uso ritual del agua, como es el caso de Aquiles. Hijo de Peleo y de la ya mencionada ninfa Tetis, Aquiles fue sumergido por esta en las aguas de la laguna Estigia, pues según la leyenda quien fuese sumergido en dicha laguna sería invulnerable. Las ninfas, personajes femeninos considerados deidades de menor rango que los habitantes del Olimpo, y que estaban asociadas a lugares naturales tales como fuentes, ríos o bosques; donde, debido a su condición de deidad, se realizaban sacrificios en su honor.

Relacionado con la figura de la ninfa, tendríamos otra figura propia de la literatura medieval, concretamente de las novelas artúricas: la Dama del Lago. Joven de excepcional belleza, habitante en las profundidades de un lago, ella es quien ofrece la espada de poder o *Excalibur* al rey Arturo, quien, al final de su vida, hace prometer a sus caballeros que la devolverán al lago de donde salió. Como vemos, una figura que se parece mucho a las ninfas clásicas, incluyendo la ofrenda de rigor.

Y este tema de las ofrendas realizadas a un lago o río, tan común en la tradición celta (que a su vez influye mucho en todo el ciclo artúrico), nos lleva a enlazar con el caldero de *Gunderstrup*, un recipiente ritual en el que se observan motivos decorativos de temática celta, una de cuyas escenas muestra al dios *Dagda* (Green, 1992, 75) mientras está sumergiendo a los guerreros fallecidos en un caldero para poder resucitarlos y devolverlos a la vida. Para parte de la comunidad investigadora, el mencionado caldero sufriría una cristianización, y pasaría a denominarse posteriormente como el Grial, con lo que se observa una vez más la influencia de la cultura celta en el ciclo artúrico. Así pues, en los ejemplos mencionados se puede observar el uso ritual del agua

que ya se hiciera en su día con Aquiles. Pero el uso ritual del agua no lo veremos sólo en la cultura celta, sino que también se dará en la cultura egipcia y, por supuesto, en la cristiana.

Siguiendo con las formaciones naturales de agua, no podemos obviar el hecho de que el ser humano siempre ha asociado a estos lugares la existencia de seres fantásticos bajo las aguas. En el caso de Harry Potter hemos visto que eran las sirenas, pero también había en el lago un calamar gigante. Y el tema de los monstruos en los lagos es algo muy extendido por todo el mundo, pues a pesar de que el más conocido es el Monstruo del Lago Ness, existen más de treinta lagos en todo el orbe en los que se han avistado monstruos de características biológicas similares a Nessie, como por ejemplo el *Ogopogo* (en Canadá), el monstruo del *Flathead* (en EEUU), el *Monstruo del Voronta* (en Rusia) o el *Monstruo de la Laguna Negra* (en Sudamérica) (Sánchez-Romero, 2011, 312). De estos monstruos se han hecho multitud de adaptaciones cinematográficas, como *Terror en el Lago Ness*, (*Beneath Loch Ness*, Chuck Comisky, 2001) o *El Monstruo de la Laguna Negra* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954). Pero también se ha prestado atención al calamar gigante o *kraken*, protagonista también de muchas películas de serie B como *Surgió del fondo del mar* (*It Came from Beneath the Sea*, Robert Gordon, 1955) o *Tentáculos* (*Tentacoli*, Ovidio Assonitis, 1977).

En 1971 hizo su aparición, entre las páginas de un cómic de la editorial DC, *La Cosa del Pantano* o *Swamp Thing*, de la mano de Len Wein y Berni Wrightson, siguiendo en parte la fórmula de monstruo-que-habita-en-el-lago instaurada por el cineasta Ed Wood, que tanto se verá en las películas de monstruos (incluso hasta nuestros días). El cómic es interesante porque nos presenta una mutación de un ser humano con una fórmula química, y ese mutante es quien ostentará el título de *Cosa del Pantano*. Tanto peso tiene la fórmula comentada, que se llegaría a materializar en una película titulada el *Monstruo del lago* (*The Crater Lake*, William R. Stromberg, 1977), y que sigue la estela de Ed Wood y de la serie B. Incluso se rodarían películas en el nuevo milenio con una temática muy similar: *El Monstruo del Lago* (*Eye of the Beast*, Gary Yates, 2007) *Pánico en el Lago* (*Beyond Loch Ness*, Paul Ziller, 2008).

Los mundos acuáticos suponen pues, para el imaginario colectivo de la humanidad, un mundo desconocido en el que se aúnan lo mágico y lo terrible, lo maravilloso y lo espeluznante. El agua, como elemento esencial para la vida, siempre ha sido considerada un componente mágico y ha sido un elemento iniciático y ritual en muchas culturas, algo que ha reforzado la atracción por el mar, los lagos y el mundo subacuático en general. Desde la Antigüedad Clásica, el agua y sus posibles moradores han inundado la imaginación de las personas, la atracción por lo desconocido, las posibles maravillas u horrores

que pueden esconder los mundos acuáticos, han originado las fantasías más delirantes que se puedan concebir. Así, la cultura pop y el cómic han elevado a la categoría de elementos icónicos algunas imágenes que tuvieron su origen en las novelas gráficas por entregas y en las películas fantásticas de serie B, en las que vemos unos seres e imágenes que beben de la cultura clásica, en la que tienen sus correlativos.

ACUAFICCIÓN: LA UTOPIA DE HABITAR EL AGUA

En esta segunda parte queremos centrarnos en el estudio, más que de personajes asociados al agua, de personajes que habitan en el agua (si bien retomaremos algunos de los que tratamos en el apartado anterior), así como en la idiosincrasia de las viviendas o moradas acuáticas que el ser humano tiene en su imaginario colectivo.

Hemos visto cómo el ser humano desde una época temprana incluyó en sus diferentes mitologías personajes acuáticos, y, como solía suceder en este tipo de narraciones, no se limitaron a describir las funciones y atribuciones de los diferentes personajes y de sus cortejos, sino que también describieron en muchas ocasiones las moradas que habitaban. En el caso de Poseidón, las fuentes clásicas afirman que vivía en un palacio que estaba situado bajo las aguas (Carrasquilla, 498), pero no se da mucha información, sino que el palacio de Poseidón que se describe con todo lujo de detalles es el que tenía en la superficie, pero ese no nos interesa. En cambio, en el caso de Tritón, Hesíodo (v.930) afirma lo siguiente (Bautista, 1969, 86):

habita áureo palacio en el fondo del mar, cerca de su madre querida y de su noble padre.

El palacio de Tritón al que hace referencia Hesíodo, lo podemos ver en la ya citada película de Disney, *La Sirenita* (*The Little Mermaid*, Ron Clements/John Musker, 1989). La película respeta las fuentes clásicas, y nos muestra un palacio de oro, pero se toma licencias y nos propone una hibridación arquitectónica que mezcla elementos de la Grecia Clásica y elementos del *Art Nouveau*: la influencia de la arquitectura clásica la vemos en las grutas con columnas en las que se reúnen las sirenas, así como también en el salón del trono del rey Tritón y en las columnas del exterior del palacio; por otra parte, la influencia del *Art Nouveau* se aprecia en las líneas curvas del palacio y en las torres exteriores, que emulan a la naturaleza tal y como haría el modernismo.

En cuanto al hábitat de las sirenas de Harry Potter, dista mucho del palacio del rey Tritón en *La Sirenita*, pues, como se lee en la novela (Rowling, 2000, 436-438):

De repente, en la oscuridad que lo envolvía todo surgió un grupo de casas de piedra sin labrar y cubiertas de algas. (...)

Harry siguió mirando a su alrededor, y enseguida las casas se hicieron más numerosas. Alrededor de algunas de ellas había jardines de algas. (...)

Una multitud de sirenas y tritones flotaba delante de las casas que se alineaban en lo que parecía una versión submarina de la plaza de un pueblo pintoresco, (...) y se erguía una tosca estatua que representaba a una sirena gigante tallada en una mole de piedra.

Según esto, el reino de las sirenas del Lago de Hogwarts sería más primitivo que el de *La Sirenita*, pero podemos entender que también tiene reminiscencias de la Antigüedad, pues hay una estatua de piedra labrada en mitad de la plaza de la ciudad, y en alguna escena de la película se pueden ver de fondo unas ruinas de una arquitectura clásica. Por otra parte, J.K. Rowling hace un guiño a la contemporaneidad y mezcla la arquitectura de la Antigüedad con el diseño actual de las viviendas unifamiliares, ya que las casas de las sirenas tenían jardines de algas y criaturas acuáticas (*grindyflows*) atados fuera de la casa (Rowling, 2000, 437), como si fuera el típico perro guardián que acompaña la visión actual de una vivienda unifamiliar:

hasta vio un *grindyflow* que parecían tener de mascota, atado a una estaca a la puerta de una de las moradas.

En cuanto al reino del rey Tritón, en la película se le bautiza como Atlántica, lo que es una libre adaptación de la Atlántida. Esto es interesante porque la Atlántida desde la Antigüedad ha sido el paraíso perdido de la cultura occidental, que, si bien cuando existió parecer ser que estaba en la superficie, con el tiempo acabó sumergida, por lo que es de destacar el guiño que hace aquí Disney a la historia. Pero el tema de la Atlántida no sólo lo veremos aquí citado, sino que ha sido un tema recurrente tanto en la literatura, como en el cine como en el cómic, incluso en los videojuegos. De hecho, quizá la atracción innata que el ser humano siente hacia el agua viene también reforzada desde la Antigüedad por el hecho de que la Atlántida, para algunos la cuna de la civilización, está sumergida bajo las aguas. Esto explicaría en gran medida el interés del ser humano por los mundos y civilizaciones acuáticas.

La dama del lago del ciclo artúrico nos ofrece otro ejemplo de mundo acuático imaginado, pues en muchos textos medievales se cita el palacio de cristal en el que vivía y en el que criará al futuro caballero *Lancelot* (Malory, 2013, 72):

–¿Qué doncella es esa? – dijo Arturo.

Es la Dama del Lago –dijo Merlín–; y dentro del lago hay una gran peña, y en ella un hermoso palacio como no existe otro en la tierra, y ricamente aderezado.

Como hemos visto, la tradición occidental ha sentido una extraña atracción hacia el agua, como se puede ver en todos los ejemplos que hemos aportado. Pero conforme el ser humano se adentraba en la contemporaneidad, esa atracción hacia el agua inherente a su condición de ser humano iba mutando, y la atracción se transformaba o evolucionaba hacia algo mucho más megalómano, algo que hasta la fecha no estaba reservado más que a los dioses y monstruos marinos: ahora el ser humano quería habitar en el agua, quería “habitar el agua”.

Será uno de los pioneros de la ciencia ficción y del steampunk como fue Julio Verne con su celeberrima obra *20000 Leguas de Viaje Submarino* (1869-1870) quien nos acerque esta posibilidad. En esta obra, de mano del Capitán Nemo y de su submarino, el Nautilus, el ser humano comenzó a preguntarse si sería posible algún día viajar por el fondo del mar, vivir allí. Nemo tenía una suerte de casa-móvil que lo llevaba por todo el orbe, no había mar o lago que se le resistiera, y él mismo llega a considerarse una suerte de señor de los mares, un nuevo Poseidón. Como no podía ser de otra manera, Verne también sucumbió a los encantos de la civilización perdida, y en su obra *20000 Leguas de Viaje Submarino*, vemos cómo los protagonistas visitan las ruinas de una antigua ciudad sumergida, la Atlántida:

Allí, bajo mis ojos, como un cementerio en ruinas, apareció una ciudad arrasada, con sus templos destruidos, sus construcciones sin techos, sus columnas derribadas. Más allá, los restos de un gran acueducto, los vestigios de un muelle, largas filas de murallas caídas. Toda una Pompeya oculta bajo el mar, que el capitán Nemo descubría ante mi vista. Entonces el capitán tomó un trozo de piedra y trazó sobre una roca de basalto negra una sola palabra: Atlántida.

Además, las aventuras submarinas descritas por Verne están relacionadas con todo el bestiario imaginado que habita en las profundidades y que ha sido

plasmado en multitud de formatos, incluso en el cómic y en el cine. Y es que la vida en el agua no está exenta de peligros, pues no estamos solos ahí abajo, como podemos observar tanto en los mapas y grabados de época como en la literatura (véase *Moby Dick*) como en el cine (véase el ya comentado subgénero existente dedicado al tema de los monstruos, ya sean marinos o de agua dulce).

De hecho, ese miedo a las profundidades empezó a explotarse en la industria cinematográfica ya en los años 50 del siglo XX, cuando se producen películas que han acabado siendo auténticos referentes del género, como es el caso de la ya mencionada *La Mujer y el Monstruo* (*Creature from the Black Lagoon*, Jack Arnold, 1954). En la película se nos muestra una criatura prehistórica que se ve perseguida por unos expedicionarios y que se enamora de la chica que acompaña a la expedición. Es decir, que sigue la fórmula *King Kong* (Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, 1933). La película triunfó tanto que se realizaría un año después una secuela, *La Venganza de la Criatura* o *The Revenge of The Creature* (Jack Arnold), que no tendría ni de lejos tanto éxito como la primera. Pero si hay una producción audiovisual que recoge a la perfección el miedo a las profundidades explotado por Verne, esa es la serie de televisión *Viaje al fondo del mar* (*Voyage to the Bottom of Sea*, Irwin Allen, 1964). Esta serie mostraba aventuras en las que se mezclaban los monstruos, los toques futuristas y lo fantástico, y estaba ambientada en las profundidades marinas, pues los protagonistas iban a bordo de un submarino, al igual que el Capitán Nemo.

En cuanto a la arquitectura de esos mundos subacuáticos, la cultura clásica ha sido la más utilizada, así como las imágenes de ciudades futuristas de los cómics espaciales de los años 50-60-70, que con ayuda de una “campana” transparente son trasladados hasta las profundidades marinas, a modo de una Atlántida submarina habitada y maravillosa, por contraposición a la Atlántida misteriosa y deshabitada, que popularizada por Julio Verne en sus 20.000 leguas de viaje submarino, se convirtió en el ideal de civilización perfecta vestigio de un mundo perdido desaparecido.

Pero la idealización de la Atlántida va más allá, puesto que no hay que olvidar que antes de hundirse, era una isla. Esto nos obliga a hablar de la figura de la isla, una porción de tierra rodeada completamente por agua, por lo que es un mundo acuático. Además, el hecho de estar circundada de agua ha permitido a las islas que preservasen la vida que hay en ellas de la contaminación del mundo exterior, por eso muchas veces se nos presenta a la isla como un lugar en el que se conservan mundos fantásticos o antiguos, con criaturas y civilizaciones perdidas, prehistóricas u olvidadas (como puede

ser el caso de la Atlántida). Precisamente ese aislamiento dado por el agua, forma parte de la identidad de esos mundos, como puede ser la *Isla de la Calavera* (donde habita *King Kong*) o la *Isla Nublar* (donde se ubica el *Jurassic Park*).

Otro célebre personaje relacionado con el mundo acuático que verá la luz en 1941, de mano de Mort Weisinger y de Paul Morris será *Aquaman* (DC Comics). Miembro fundador de la Liga de la Justicia, en su segunda etapa como superhéroe se le puede ver como amo y señor de la Atlántida. Es interesante la imagen que se le da en este cómic a Poseidón, que nada tiene que ver con las que ya comentamos, y en cuanto a la Atlántida, o la ciudad de *Atlantis*, se nos muestra dentro de una gran burbuja de oxígeno y con una arquitectura que recuerda, una vez más, a la Grecia Clásica. En lo referente a la ciudad protegida por una gran burbuja de oxígeno o campana transparente, es indudable que guarda una similitud con la ciudad embotellada de Kandor (capital de Krypton, planeta de Superman), curiosamente, su arquitectura también guarda similitud con la de la Grecia Clásica, de hecho, es muy similar al palacio del rey Tritón en la película de la *Sirenita*. Pero no sólo eso, sino que la arquitectura de la Atlantis de Aquaman tiene reminiscencias de las ciudades que aparecían en los cómics de Flash Gordon (1ª aparición: 1934).

La misma proposición de ciudad submarina nos la hace la competencia, Marvel, de la mano de *Namor* (1ª aparición: 1939), el homólogo de Aquaman. Este personaje también vivirá en su Atlantis particular, que también presenta una arquitectura con reminiscencias a la de la Grecia Clásica. Lo curioso es que en ambos casos se da algo que con el tiempo será común a las ciudades submarinas: la mezcla de los elementos clásicos y modernistas con elementos propios de la ciencia ficción, como por ejemplo naves que sirven para desplazarse por el medio acuático o puertas que se abren solas al detectar la presencia humana.

También en la saga de *Star Wars*, concretamente en el *Episodio I: la Amenaza Fantasma* (George Lucas, 1999), se nos presenta la ciudad submarina de *Otoh Gunga*, en el planeta *Naboo*. El planteamiento que se nos hace aquí de esta civilización subacuática es muy interesante: se nos presenta la ciudad dentro de una gran burbuja de oxígeno o campana de cristal, y la estética de la ciudad es una estética propia del steampunk. Dentro de la burbuja, vemos cómo las casas de los *gungans* son a su vez otras burbujas o campanas más pequeñas, que son las que delimitan los espacios. Las burbujas se unen entre sí mediante pasillos y plataformas.

Otros ejemplos a destacar de civilizaciones subacuáticas en el marco actual son, dentro del mundo del cómic:

–*El Resurgir* (2014), un cómic de Scott Snyder y Sean Murphy. En este cómic se plantea la posibilidad de redescubrir antiguos misterios relacionados con el fondo marino que han azotado sin piedad a la humanidad. Con este cómic vemos cómo hoy en día se está realizando un ejercicio de *retrofuturismo*, pues se vuelve a apostar por la ciencia ficción y el terror marino. En cuanto al mundo acuático que nos presentan, es completamente futurista, más que el que nos proponían en *Star Wars*, puesto que no sólo está a la vanguardia tecnológica, sino que carece del toque afable que se desprende de la estética steampunk.

–*Fearless Dawn* (1ª aparición: 2014), de Steve Mannion. Una serie de cómics que recogen la esencia del género pulp y que, entre otras disparatadas situaciones, nos muestran a las protagonistas luchando contra monstruos marinos. Lo destacable del cómic es su estética, puesto que recuerda una vez más a la de los cómics de ciencia ficción de los años 60-70 combinada con un toque a lo *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), presente no sólo en el tratamiento de las protagonistas, sino en muchos otros aspectos, como por ejemplo en el erotismo subyacente o los aparatos tecnológicos utilizados.

–*Apocalíptica* (2014), de José Antonio Bravo, un cómic en el que podemos ver geografías inventadas pero que recuerdan, una vez más, a la Atlántida. En cuanto a la tecnología que vemos en este cómic futurista, estaría en la línea de los *gungans* de *Star Wars*, sería la estética steampunk o juliovernesca que tanto gusta en la actualidad.

–*Diluvio* (2015), de Nicolás Pona y Jesús Hervás. El cómic nos presenta un futuro distópico, nos sitúa en un mundo futuro en el que ya no existe la tierra firme, porque el Diluvio lo ha cubierto todo. Y la civilización humana se ha visto obligada a sobrevivir bajo el agua, donde ha creado unas espectaculares ciudades submarinas. Por una parte, las ciudades están a la vanguardia tecnológica, son muy modernas, pero, por otra parte, quizá sea la propuesta que más se acerque a la Atlántida en cuanto a paraíso cultural, puesto que como todo el planeta está inundado, podemos ver obras como la Torre Eiffel sumergidas.

A pesar de todo, esta propuesta no es nueva, pues Matt Groening en su exitosa serie *Futurama* (1999-2003) ya nos presentaba un escenario parecido con la ciudad de Nueva York, que, debido a la mala gestión de los humanos, tuvo que ser sepultada y se construyó encima la nueva ciudad, completamente futurista, conocida como Nueva Nueva York. Así, en ocasiones Fry, el protago-

nista, hará excursiones a la Vieja Nueva York, y verá un panorama desolador, pues la ciudad está completamente destruida, y será el lugar de residencia de los mutantes. Por otra parte, algo que tampoco es nuevo, pues aquí Matt Groening lo que hace es tomar como referencia a uno de los padres de la ciencia ficción moderna, H.G. Wells, quien en su obra *La máquina del tiempo* (1895) nos presenta a unas criaturas infrahumanas que habitan viviendas subterráneas y que practican el canibalismo: los *morlocks*.

Pero también encontramos casos que se alejan de la ciencia ficción, y en los que también hay ejemplos de civilizaciones subacuáticas, como es el caso de la serie de televisión *Los Simpsons* (*The Simpsons*, Matt Groening, 1989), puesto que un capítulo en el que se nos muestra el futuro, vemos cómo el protagonista, Homer, vive en una vivienda marina que tiene jardín incluido. Aún así, es bastante fiel para con la realidad, puesto que para acceder a la superficie tiene que esperar varias horas en una cápsula de descompresión.

Tratando este tema no podemos olvidarnos de la saga de películas del agente 007, concretamente de la película *La Espía que me amó* (Lewis Gilbert, 1977). En esta película, el villano *Stromberg* construye un palacio fortaleza de dimensiones colosales, con forma de rana. El palacio puede sumergirse o emerger a voluntad, siguiendo los principios de un submarino. En cuanto a los interiores del palacio son muy interesantes, puesto que mezcla la estética moderna y de ciencia ficción que otorga la nave y la estética clásica otorgada por los muebles y cuadros que la decoran, pues el villano es un ávido coleccionista de arte. Esta especie de paraíso cultural subacuático recuerda una vez más a la Atlántida perdida, y, como no podía ser de otra manera, el nombre de esta fortaleza no es otro que Atlantis, con lo que vemos cómo se recurre una vez más a la búsqueda de la cuna de la civilización occidental bajo las aguas. Curiosamente, la fortaleza recuerda a la nave que se ve en la carátula de la banda sonora de la *Guerra de los Mundos*, de H.G. Wells, LP que se sacó al mercado en 1978, por lo que probablemente la nave Atlantis influyera en el diseño de dicha carátula.

Pero si hay una película que podemos considerar como paradigma del género, esa es sin duda *La Ciudad de Oro del Capitán Nemo* (James Hill, 1969). Esta película recoge todo lo que hemos tratado hasta el momento: ciudades subacuáticas, estética steampunk, influencia de Julio Verne, estética Art Nouveau, influencia de la estética de los cómics de los 50-60-70, etc... y lo condensa en lo que podemos considerar sin duda una obra maestra. El planteamiento de la película a priori es exactamente el mismo que el que se da en *20000 Leguas de Viaje Submarino*, es decir: hay un naufragio, y los supervivientes son rescatados por el Capitán Nemo y llevados a su submarino, pero únicamente por-

que sólo existe la alternativa de dejarlos morir. Pero en la película que nos ocupa, en lugar de dar vueltas por todo el orbe a bordo del *Nautilus*, la nave pone rumbo a la ciudad submarina que el Capitán ha construido en el Océano Atlántico: *Temple Mar*. Allí informa a los supervivientes del naufragio que deberán pasar el resto de sus vidas en su ciudad, pues teme que si les deja libres revelarán al resto del mundo los avances científicos que ha logrado llevar a cabo el capitán. Finalmente, el grupo descubre que se está construyendo una copia del *Nautilus*, por lo que planean robar uno de los dos submarinos y escapar de allí.

Y en lo que respecta a la ciudad, la primera panorámica que de ella tiene el espectador, le revela una gran campana de cristal dentro de la cual se halla la ciudad. Los edificios que la componen son una mezcla de todo lo que hemos comentado previamente, es decir, que mezclan para su construcción los elementos marinos como se hiciera en la película de la Sirenita (influida por el palacio de Poseidón) así como elementos arquitectónicos propios del Art Nouveau. Además, todo ello se verá coronado por la inclusión de la tecnología más puntera que imaginarse pueda, pues el Capitán Nemo era un brillante científico.

Por si todo esto fuera poco, habrá un elemento que será el que más asombre a los protagonistas del filme, y ese será la presencia del oro en toda la ciudad, pues habrá cantidades ingentes de este material, lo que termina de reforzar la idea de que el Capitán Nemo vive en un paraíso cultural subacuático, es decir, en una Atlántida. La exagerada profusión de este material precioso, así como el comportamiento y hábitos de los habitantes, su vestimenta y los rudimentos de esa sociedad, transmiten la idea de que estamos ante una arcadia feliz que, unido a la tecnología puntera y a los hábitos de vida punteros para la época (como el alimentarse de algas) remiten a una sociedad utópica que recuerda, una vez más, a la Atlántida.

Antes de finalizar, no podemos dejar de mencionar una conocida serie de dibujos de 1984, producida por *Hanna-Barbera*, *Los Snorkels*. Eran unos pequeños seres que vivían en el fondo del mar, en el reino de *Snorklandia*. En cuanto al nombre, lo recibían de los snorkels, que eran una especie de trompetas que tenían en su cabeza y que utilizaban para jugar con la presión del aire y desplazarse. Lo curioso de *Snorklandia* es que goza de todas las maravillas tecnológicas del mundo moderno, incluidos submarinos, pero para el diseño de los mismos se basa en los elementos marinos tales como conchas o caracolas. Por supuesto, si mencionamos este clásico de los años 80, debemos mencionar el que a todas luces es un clásico moderno: Bob Esponja (SpongeBob

SquarePants, Stephen Hillenburg, 1999), puesto que responde a los mismos criterios de futurismo subacuático que los *Snorkels*.

Y, claro está, no podemos olvidar un formato como son los videojuegos, puesto que también han tratado el tema que nos ocupa, como es el caso de *Bioshock* (2007), en el que se presenta una ciudad submarina, *Rapture*, habitada por humanos con poderes especiales y por robots asesinos. Arquitectónicamente dicha ciudad tiene una clara influencia del Art Déco, pero mezclado con la estética steampunk. Pero el referente más directo para esta ciudad es la arquitectura de Gotham: por citar un ejemplo, cuando el protagonista del juego llega a las puertas de acceso a la ciudad se da de bruces con unas grandes estatuas que recuerdan a las que se veían en Gotham City en la serie *Gotham* (Bruno Heller, 2014) o en las películas clásicas de Batman, como *Batman returns* (Tim Burton, 1992), en la que, en Gotham Square, vemos una estatua muy similar a las del videojuego en cuestión. Todas las estatuas citadas, están a su vez basadas en las que diseñara Eero Saarinen para la estación central de ferrocarril de Helsinki, en cuya fachada se ven cuatro grandes estatuas antropomorfas de una clara estética Art Déco.

En conclusión, hemos visto lo prolífico que es el tema de los mundos acuáticos, y la cantidad de ejemplos aportados esperamos que haya demostrado que es un tema que se ha tratado mucho y que en la mayoría de las veces que se ha tratado ha seguido unos patrones preestablecidos, como son la influencia de cultura clásica en la arquitectura que se nos muestra en el mundo acuático que sea, la utilización de tecnología puntera y el guiño a los cómics de aventuras de los años 50, 60 y 70. Aún así, para que el lector vea que los mundos acuáticos se han representado en multitud de ocasiones, al final del estudio adjuntamos una tabla en la que incluimos los ejemplos más representativos de videojuegos, series de televisión, cómics o películas que no hemos nombrado en el presente estudio y que tratan el tema que nos ocupa, bien de forma directa o bien como referente que influirá en el alguno de los formatos.

El interés que muestra el ser humano por los mundos acuáticos es tal, que debía trascender el papel o la pantalla y convertirse en una realidad tangible. Y eso es exactamente lo que está pasando en la actualidad, y lo que pasará en un futuro cercano. Después de todos los ejemplos aportados, no debería de extrañarnos que el ser humano esté colonizando el mar, pero así es. Ya en los años 60 del pasado siglo, se comenzaron a producir vehículos anfibios que acercaban un poco más la posibilidad de conquistar el medio acuático. Un coche muy famoso de esta época es el *Amphicar Model 770*, que permitía circular tanto por tierra como por agua. Como era de esperar, estas iniciativas se

han ido desarrollando con el paso de los años, y en la actualidad hay varios vehículos anfibios que se pueden adquirir en los concesionarios, como el *Gibbs Quadski*, un híbrido de quad y lancha o el *Panther*, un híbrido de coche y lancha. Todos los vehículos mencionados están diseñados para navegar por la superficie, algo que puede suponer un retraso en nuestra conquista del medio acuoso. Hasta ahora. Lo que nos avanzaba en su día el agente 007 ya es posible. El *Rinspeed sQuba* es el primer coche del mundo que es totalmente sumergible, hasta una profundidad de diez metros.

Por otra parte, existen varios proyectos que están trabajando en casas o ciudades submarinas. En primer lugar, el *Proyecto Utopía* se basa exactamente en el refugio submarino del villano de la película *La espía que me amó*. Es un proyecto que se ha presentado en el puerto de Mónaco y del que están investigando su viabilidad. Uniendo todos los datos, deducimos que no será barato, pero... ¿Quién puede contenerse ante el anuncio de la empresa constructora?: ¿Te gustaría vivir en un yate como los de los villanos de *James Bond*?

Pero este no es el único proyecto de este calibre que hay proyectado para un futuro a corto plazo, sino que también tenemos a la empresa estadounidense *US Submarine LLC*, quien lleva más de dos décadas investigando sobre el diseño acuático, y afirma que en breve estará preparada construir casas bajo el agua. Estas casas estarían a doce metros de profundidad, y contarían con una superficie cercana a los trescientos cincuenta metros cuadrados. Pero lo más interesante de todo es que se podrá acceder a ella sin necesidad de cabina de descompresión o traje de buzo.

Los expertos aseguran que dentro de 100 años el ser humano estará preparado para vivir bajo el agua en ciudades y burbujas submarinas. En cuanto a los diseños que se están realizando, guardan muchas similitudes con la ciudad gungan de *Star Wars* que comentamos. De momento, lo que sí que existe es la posibilidad de pernoctar en varios hoteles submarinos, como por ejemplo el *Resort Hilton Conrad Isla Rangali*, en las Islas Maldivas, o el *Utter Inn*, en Suecia. Y dentro de poco habrá verdaderas obras de ingeniería subacuática, como por ejemplo el *Water Discuss Hotel*, de Dubai (con una clara influencia de la casa flotante del actor *Troy McClure*, de *Los Simpsons*) y el hotel *Shimao Wonderland*, en China. Además, hay varios proyectos para la construcción de ciudades acuáticas como por ejemplo el proyecto *Aequorea*, que planea hacer grandes ciudades autosuficientes, y basando su diseño en el de una gran medusa, o el proyecto conocido como *The Ocean Spiral*, similar al anterior pero proyectado con la megalomanía típica del continente asiático.

Con todo lo expuesto hemos podido ver cómo desde la Antigüedad el ser humano se ha sentido atraído hacia el agua, y la ha hecho parte tanto de sus cosmogonías como de sus mitologías, incluso la ha incluido en los rituales religiosos o supersticiosos que practica con asiduidad. Además, ese interés por lo acuático se plasmó en un temor hacia todo lo que habitaba el agua, y la imaginación de la humanidad creó una infinidad de dioses, criaturas y monstruos que habitarían el medio acuático o que estarían relacionados con él en mayor o en menor medida, y que serían, en la mayoría de los casos, peligrosos para el ser humano. En cuanto a la mayoría de personajes que se humanizaron, se les dotó de vidas y de historias propias, y, como no podía ser de otra manera, de viviendas propias, por lo que vemos en las fuentes de qué manera se describen las moradas acuáticas de los dioses o personajes del imaginario colectivo que habitan *en o el* medio acuático.

El hecho de imaginarse mundos acuáticos que pudiera poblar o habitar algún día el ser humano, vino dado en un momento muy concreto de nuestra historia reciente: con las novelas de aventuras y de ciencia ficción escritas por Julio Verne, que inauguraría todo un género prolífico en el que se realizaron infinitas hipótesis y especulaciones al respecto. Pero además, el temor y atracción que seguimos sintiendo hacia el agua (pues ya es algo inherente a la naturaleza humana) se reflejará en diferentes formatos como por ejemplo los cómics, las películas o los videojuegos.

Así pues, en la mayoría de producciones audiovisuales en las que se trata el tema de habitar lo acuático, casi siempre vemos civilizaciones subacuáticas cuya arquitectura se basa en la de la Antigua Grecia, en muchos casos combinada con una tecnología puntera. Existe una relación recíproca entre realidad y ciencia ficción que las enriquece: la ficción toma elementos de la realidad y los multiplica y amplifica, pero luego es la realidad la que acepta y adopta esos elementos ficcionados y los hace suyos, como se puede ver, por ejemplo, en el caso de los proyectos de viviendas subacuáticas. Y algo parecido ocurre con los seres que habitan esos mundos acuáticos imaginados en la época moderna, creados a partir de la mitología clásica y medieval pero transformados por la influencia de la ciencia ficción.

VIDEOJUEGOS	SERIES TELEVISIÓN	CÓMICS	PELÍCULAS
–Rescate de la Atlántida (Dinamic Software, 1989).	–El hombre de la Atlántida (NBC, 1977)	–Swift Morgan: Atlantis (Boardman Books, 1948-1954)	–Siren of Atlantis (Universal Pictures, 1949)
–Indiana Jones and the Fate of Atlantis (LucasArts, 1992)	–Stargate Atlantis (NBC, 2004-2009)	–The Adventure Annual (TV Boardman, 1953)	–Atlantis, the lost continent (Metro-Goldwyn-Mayer, 1961)
–Bob Esponja: aventura en la Atlántida (Playstation, 2008)		–El Enigma de la Atlántida (Le Journal de Tintín, 1955)	–Viaje a la Atlántida del Capitán Nemo (Warner Bros, 1978)
		–Submerman (Pilote, 1969)	–Warlords of Atlantis (Columbia, 1978)
		–Condor, en busca de la Atlántida (Vilmar, 1974)	–Atlantis: el Imperio Perdido (Walt Disney Pictures, 2001)
		–El hombre de la Atlántida (Marvel, 1977)	–Bob Esponja: aventura en la Atlántida (Nickelodeon, 2007).
		–Man from Atlantis (Marvel, 1978)	–Throne of Atlantis (Warner Bros, 2015)
		–Atlantis Chronicles (DC, 1990)	–La Liga de la Justicia (DC Films, 2017)
		–Exiles (Marvel, 2001)	
		–Ultimate Fantastic Four (Marvel, 2005)	
		–The incredible Hercules (Marvel, 2008)	
		–Nick Fury (Marvel, 2017)	
		–Namor vol. 12 (Marvel 2017)	

BIBLIOGRAFÍA

- ALBERRO, M. (2006): *Paradigmas de la cultura y la mitología célticas*, Madrid, Trea, 240.
- ALMAGRO, M.; TORRES, M. (2010): *La Escultura Fenicia en España*, Madrid, Real Academia de la Historia, 460.
- ALVEAR, C. (2004): *Manual de Historia de la Cultura*, México, Ed. Limusa.
- ANGULO, E. (2007): *Monstruos*, Madrid, 451 editores.
- ANTELA, B. (2008): “Sirenas. De mujer pájaro a tentación del fondo del mar”, *Clío. Revista de Historia*, nº 76, pp. 50-57.

- AA.VV. (2010): *Mitología clásica e iconografía cristiana*, Madrid, Editorial Areces.
- AA.VV. (2015): *Historia de la Cultura Material del Mundo Clásico*, Universidad Nacional de Educación a Distancia, Madrid.
- BAUTISTA, J. (1969): *La Grecia Clásica*, Madrid, Ediciones Ibéricas, p. 86.
- BARINA, A. (1980): *La sirena nella mitologia. La negazione del sesso femminile. Mastrogiacomo*, Padua, pp. 19-38.
- BETTINI, M.; SPINA, L. (2007): *Il mito delle sirene. Immagini e racconti dalla Grecia a oggi*. Giulio Einaudi, Turín.
- BLÁZQUEZ, J. M. (1999): *Mitos, dioses, héroes en el Mediterráneo Antiguo*, Madrid, Real Academia de la Historia, 385.
- BRUMMET, B. (2014): *Clockwork rhetoric: the language and style of steampunk*, Jackson, Mississippi Press.
- CARMONA MUELA, J. (2002): *Iconografía clásica*, Madrid, Istmo, pp. 27-270.
- CARRASQUILLA, J. (2016): *Mitología Griega*, volumen 1, Madrid, Ed. Cultiva Libros, p. 498.
- CLAUDIO, A. TÉLLEZ, S. (1994), Los elementos en la teogonía de Hesíodo. *Elementos*, nº 20, vol. 3, pp. 14-22.
- CONSOLI, S. (1980): *La candour d'un monstre. Essai psychanalytique sur le mythe de la sirène*. Le Centurion, París.
- CONTI, N. (2006): *Mitología*, Murcia, Universidad de Murcia, 790.
- DOMINGO, J. (1969): *Grandes leyendas y mitos de la Antigüedad*, ediciones Martínez Roca.
- FORSYTH, P. Y. (1980): *Atlantis: the making of myth*, Montréal, McGill-Queens University Press, 209.
- GARCÍA FUENTES, M. C. (1973): “Algunas precisiones sobre las sirenas”, *Cuadernos de filología clásica*, nº 5, pp. 107-116.
- GONÇALVES, F. (2012), *Agua, ¿elemento importado en las cosmogonías griegas?*, Actas del VI coloquio internacional sobre competencia y cooperación de la Antigua Grecia a la actualidad, pp. 445-455.
- GREE, M. J. (1992): *Dictionary of Celtic Myth and Legend*, London, Thames and Hudson, 240.
- HARD, R. (2008): *El gran libro de la Mitología Griega*, Madrid, La esfera de los libros.
- HOPE, A. R. (2012): *Mitología clásica*, Madrid, Edimat libros.
- KLEIN, R. (2004): *Monstruos y Gigantes*, Buenos Aires, Imaginador, 2004, p. 62.
- LECLERCQ-MARX, J. (1997): *La sirène dans la pensée et dans l'art de l'Antiquité et du Moyen Âge: du mythe païen au symbole chrétien*. Académie Royale de Belgique, Bruselas.
- MALORY, T. (2013): *La Muerte de Arturo*, Madrid, Ediciones Siruela, p. 75.
- MELVILLE, H. (2000): *Moby Dick*, Madrid, Alfaguara.
- MOLLÁ, D. (2010): *El dominio discursivo del cómic: “pulp, daily, sunday y comic-book”*, Valencia, Universidad de Valencia.

- MUÑOZ, I. (2001): “Bronces renacentistas italianos”, Museo Arqueológico Nacional, 1-10.
- PAVANELLO, R. (2010): *Los Monstruos Acuáticos*, Barcelona, Montena.
- PÉREZ SUESCUN, F.; RODRÍGUEZ LÓPEZ, M. V. (1997): “Las sirenas medievales: aproximación literaria e iconográfica”, *Anales de Historia del Arte*, nº 7, pp. 55-66.
- PIÑOL LLORET, M. (2016): *Monstruos y Monstruosidades. Del imaginario fantástico medieval a los X-MEN*. Sans Soleil Ediciones, Barcelona, Buenos Aires, 151-178.
- PORSIA, F. (1976): *Liber Monstrorum*, Bari, Dedalo Libri, 280.
- RIVIERE, P. (2016): *El gran libro de las civilizaciones antiguas*, Irlanda, Editorial de Vecchi.
- RODRIGUEZ, I. (2003): Los mitos del mar en la Grecia Clásica: proyección antropológica y cultural, *Revista de Arqueología*, nº. 260, pp. 1-14.
- ROWLING, J. K. (2001): *Harry Potter y el Cáliz de Fuego*, Barcelona, Ediciones Salamandra, pp. 407-437.
- SAMOIOVICH, D. (2008): *El libro de los seres alados*, Madrid, 451 editores.
- SÁNCHEZ, G. (2011): *Monstruos acuáticos: desde el Lago Ness al Okanagan*, Málaga, Corona Borealis, p. 291.
- SERRANO, V. (2011): *Soñando monstruos: terror y delirio en la modernidad*, Pozuelo de Alarcón, Plaza y Valdés.
- VV.AA. (1998): *Sirenas, monstruos y leyendas. Bestiario marítimo*. Sociedad Estatal Lisboa, 98.

RECURSOS WEB:

<https://www.gibbssports.com/quadski>

<https://www.watercar.com/>

<https://www.thevenusproject.com/resource-based-economy/environment/cities-in-the-sea/>

<http://architecture-mag.com/>

<https://www.rinspeed.eu/en/>

<http://www.yachtislanddesign.com/>