

UNIVERSIDADE DE LISBOA
FACULDADE DE BELAS-ARTES



LA (IN)VISIBILIDAD DE LAS CIUDADES

**Ciudades imaginarias como modelos exploratorios y especulativos
para la vida en la urbe contemporánea**

Raúl Rey López

Trabalho de Projeto

Mestrado em Design de Comunicação

Trabalho de Projeto orientado pela Prof.^a Doutora Suzana Isabel Malveiro Parreira
e pelo Prof Doutor José Gomes Pinto.

2020

RESUMO

Através da reinterpretação visual e análise teórica de alguns dos textos mais representativos do livro de Ítalo Calvino, "As Cidades Invisíveis", o projeto 'INVISIBLE CITIES — AR' procura explorar as possibilidades criativas da Realidade Aumentada (AR) como nova ferramenta de comunicação.

No livro, através dos diálogos entre Marco Polo e Kublai Khan, o comerciante veneziano descreve ao imperador dos mongóis as diferentes cidades que tem visitado ao longo das suas viagens. Estes lugares não são reais, mas representam uma ideia intemporal da cidade em que, através de um conjunto de símbolos e alegorias, diferentes questões relacionadas com a vida na cidade contemporânea são abordadas.

No projeto, através da utilização da Realidade Aumentada, o imaginário de Calvino já não está presente apenas nas páginas do livro ou na mente do leitor e torna-se integrado num novo espaço virtual.

Olhando através de um tablet ou dispositivo móvel, as cidades ilustradas tornam-se o cenário para uma breve coreografia que revela a vida escondida de cada um delas.

Palavras-Chave:

Ciudadade, Habitabilidade, Paisagens Urbanas, Realidade Aumentada, Italo Calvino.

ABSTRACT

'Invisible Cities AR' is a visual reinterpretation of some of the most representative cities within Italo Calvino's book, "The Invisible Cities". The project aims to explore the creative possibilities of Augmented Reality as a tool for communication.

In the book, the dialogues between Marco Polo and Kublai Khan work as a guiding thread for the author to describe the different cities that the Venetian merchant has visited throughout his travels. These places are not real, but embody a timeless idea of 'The City' in which, through a wide range of symbols and allegories, different issues related to life in the contemporary metropolis are addressed.

In this project, tablets and mobile devices become the window to a previously undiscovered reality in which Calvino's cities cease to be represented merely as words and images and become entities of a new virtual realm.

Keywords:

City, Habitability, Urban Landscapes, Augmented Reality, Italo Calvino.

Índice

1. Introducción

- 1.1. [Introducción: INVISIBLE CITIES — AR](#)
- 1.2. [Encuadramiento Teórico y Motivaciones Personales](#)
- 1.3. [Objetivos Generales](#)
- 1.4. [Metodología de Investigación](#)

2. Marco Teórico

- 2.1. [La Ciudad \(Hoy\)](#)
- 2.2. [Breve Encuadramiento Histórico](#)
- 2.3. [\(In\)habitar y Construir: Persona - Espacio - Lugar](#)

3. Las Ciudades Invisibles

- 3.1. [El Proyecto](#)
- 3.2. [Estructura del Libro](#)
- 3.3. [Niveles de Lectura e Interpretaciones](#)
- 3.4. [El Papel del Lector](#)
- 3.5. [Marco Polo y Kublai Kan](#)
- 3.6. [Sobre Lo Invisible](#)

4. Las Ciudades y ...

- 4.1. [Las Ciudades y la Memoria](#)
 - 4.1.1. Diomira y *la identidad visual*
 - 4.1.2. Isidora
 - 4.1.3. Zaira
 - 4.1.4. Zora
 - 4.1.5. Maurilia y *la Turistificación*

4.2. [Las Ciudades y el Deseo](#)

- 4.2.1. Dorotea
- 4.2.2. Anastasia
- 4.2.3. Despina
- 4.2.4. Fedora
- 4.2.5. Zobeide y *la Gran Generación*

4.3. [Las Ciudades y los Signos](#)

- 4.3.1. Tamara y *la Semiótica de la ciudad*
- 4.3.2. Zirma
- 4.3.3. Zoe
- 4.3.4. Ipazia
- 4.3.5. Olivia

4.4. [Las Ciudades Sutiles](#)

- 4.4.1. Isaura y *el Paisaje*
- 4.4.2. Zenobia
- 4.4.3. Armilla
- 4.4.4. Sofronia y *las heterocronías*
- 4.4.5. Octavia, *Cerdá y el tejido urbano*

4.5. [Las Ciudades y los Intercambios](#)

- 4.5.1. Eufemia
- 4.5.2. Cloe y *los no lugares*
- 4.5.3. Eutropia
- 4.5.4. Ersilia y *los emplazamientos*
- 4.5.5. Esmeraldina, *Trayectos y Desplazamientos*

4.6. [Las Ciudades y los Ojos](#)

- 4.6.1. Valdrada, *el espejo y las heterotopías*
- 4.6.2. Zemrude y *los paisajes*
- 4.6.3. Baucis
- 4.6.4. Fílides
- 4.6.5. Moriana

4.7. [Las Ciudades y el Nombre](#)

- 4.7.1. Aglaura
- 4.7.2. Leandra, *la ville y la cité*
- 4.7.3. Pirra
- 4.7.4. Carisa y *el urbanismo vernáculo*
- 4.7.5. Irene

4.8. [Las Ciudades y los Muertos](#)

- 4.8.1. Melania
- 4.8.2. Adelma
- 4.8.3. Eusapia

- 4.8.4. Argia
- 4.8.5. Laudomia

4.9. [Las Ciudades y el Cielo](#)

- 4.9.1. Eudoxia, *Borges y la simulación*
- 4.9.2. Bersabea
- 4.9.3. Tecla
- 4.9.4. Perinzia y *la ciudad constelación*
- 4.9.5. Andria y *el urbanismo vernáculo*

4.10. [La Ciudades Continuas](#)

- 4.10.1. Leonia y *la ciudad vertedero*
- 4.10.2. Trude
- 4.10.3. Procopia, *Mumford y Jacobs*
- 4.10.4. Cecilia y *el Medio Rural*
- 4.10.5. Pentesilea

4.11. [Las Ciudades Escondidas](#)

- 4.11.1. Olinda
- 4.11.2. Raísa
- 4.11.3. Marozia
- 4.11.4. Teodora
- 4.11.5. Berenice

5. El Proyecto (Parte Práctica)

5.1. [Introducción y Explicación](#)

- 5.1.1. Motivaciones
- 5.1.2. Paralelismos entre el proyecto y el libro

5.2. [El Sistema Visual / \(Re\)interpretación visual.](#)

- 5.2.1. El Formato
- 5.2.2. El lenguaje visual

5.3. [Explicación Técnica](#)

- 5.3.1. Arquitectura de una aplicación de Realidad Aumentada
- 5.3.2. Funcionamiento

5.4. [El Proyecto / Artefacto de comunicación](#)

- 5.4.1. Pósters
 - 5.4.1.1. Zaira
 - 5.4.1.2. Sofronia
 - 5.4.1.3. Zemrude
 - 5.4.1.4. Melania
 - 5.4.1.5. Bersabea / Beersheba

- 5.4.1.6. Procopia
- 5.4.1.7. Olinda
- 5.4.2. Aplicación Móvil
- 5.4.3. Tipografía
- 5.4.4. Isotipos
- 5.4.5. Documentación Gráfica

6. [Conclusiones](#)

7. [Bibliografía](#)

INVISIBLE CITIES—(AR)

① SCAN THE QR CODE

Use **Google Lens** App if your camera doesn't recognize it automatically.

② DOWNLOAD THE .APK FILE*

You might get a notification saying that the app is "from an unknown developer". No worries, tap on "**allow**" and install it.

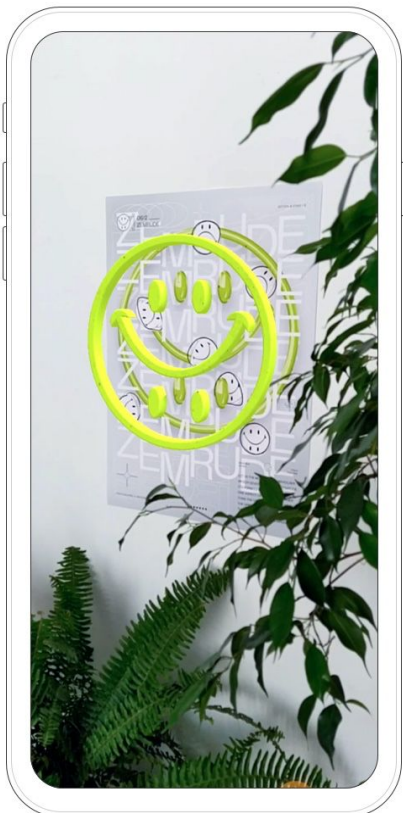
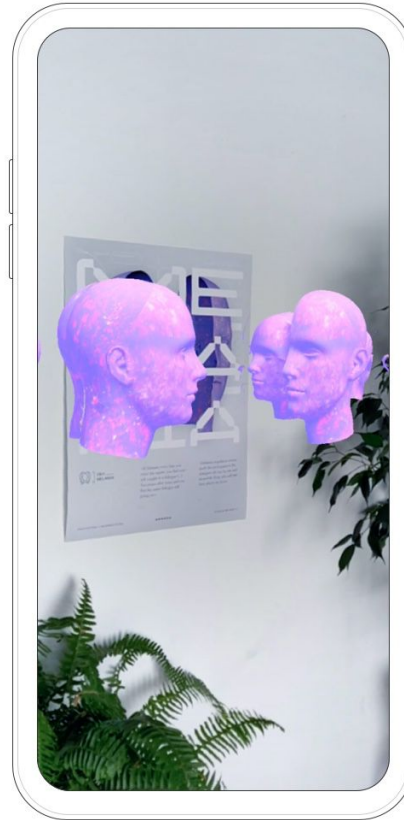
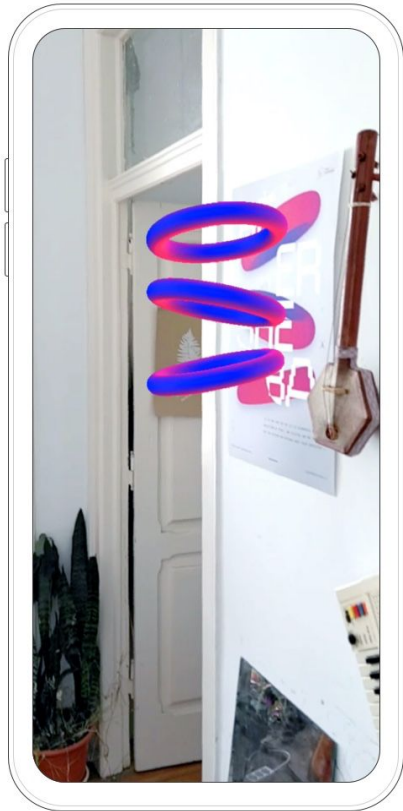
③ OPEN THE APP

④ HOLD YOUR DEVICE IN FRONT OF EACH ARTWORK



* ONLY AVAILABLE FOR ANDROID DEVICES





1. Introducción

1.1 - Introducción: 'INVISIBLE CITIES — AR'

¿Qué es la ciudad? ¿Cómo influye en nuestro desarrollo colectivo e individual y de qué manera condiciona nuestra capacidad de habitar y de ser?

Entendemos la ciudad como el espacio geográfico habitado por un gran número de personas en el que se desarrollan actividades de intercambio social, económico y cultural (Chueca Goitia, 1977). Sin embargo, la idea de ciudad desaparece y se reconfigura constantemente; mientras se extiende la tendencia generalizada que empuja a la mayor parte de la población mundial a vivir dentro de núcleos urbanos, el propio concepto de ciudad como elemento histórico y forma de construir espacio social empieza a perder sentido. Tras siglos, sino milenios de reconfiguraciones, la ciudad tiene la extraña capacidad de perpetuarse y seguir conservando su apariencia.

'Invisible Cities — AR' busca explorar las posibilidades creativas de la Realidad Aumentada (AR) como herramienta de comunicación a través de una reinterpretación visual de algunos de los textos más representativos del libro de Italo Calvino, *"Las Ciudades Invisibles"*.

En el libro, a través de los diálogos entre Marco Polo y Kublai Kan, el mercader veneciano le describe al emperador de los mongoles las diferentes ciudades que ha ido conociendo a lo largo de sus viajes. Estos lugares no son reales, sino que representan una idea atemporal de la ciudad en la que a través de un conjunto de símbolos y alegorías se abordan diferentes cuestiones relativas a la vida en la urbe contemporánea.

Ejemplos como Thekla, ciudad en construcción permanente; Eutropia, ciudad que cuelga de una telaraña suspendida entre dos colinas, u Olinda, ciudad que

crece en círculos concéntricos como los troncos de los árboles, funcionan como claros representantes del potencial gráfico y plástico del libro.

En la parte práctica del proyecto, mediante el uso de la Realidad Aumentada, el imaginario de Calvino deja de estar únicamente presente en las páginas del libro o en la mente del lector y pasa a integrarse dentro de un nuevo espacio virtual.

Mirando a través de una tableta o un dispositivo móvil, las ciudades ilustradas se convierten en el escenario para una breve coreografía que revela la vida oculta de cada una de ellas.

1.2 - Encuadramiento Teórico y Motivaciones Personales

El componente teórico se centra en el análisis del libro de Italo Calvino, “Las Ciudades Invisibles”. Dentro de todas las posibles lecturas que el texto suscita, la que aquí se lleva a cabo surge motivada por la búsqueda de conceptos relativos a la morfología de la ciudad actual y a las dinámicas presentes en este espacio geográfico específico. Como complemento teórico y con el fin de arrojar luz sobre algunas de las ideas más interesantes del libro, su estudio se articula junto con las reflexiones de algunos de los principales teóricos vinculados al ámbito de la ciudad.

Más que una condena al medio urbano, el objetivo principal de este trabajo nace bajo la motivación de construir argumentos que nos permitan acercarnos a la ciudad como posible espacio de esperanza y emancipación (Harvey, 2003), aprender a observarla desde otro prisma y en definitiva, a habitarla.

Igual que al Marco Polo de Calvino, lo que nos importa es “*descubrir las razones secretas que han llevado a los hombres a vivir en las ciudades*” (Calvino, 2008)

El componente práctico lleva a cabo una reinterpretación visual de algunos de los textos más representativos del libro para posteriormente integrarlos en una experiencia inmersiva a la que se podrá acceder mediante una aplicación de Realidad Aumentada para dispositivos móviles y tablets.

A través del análisis y la representación de las distintas ciudades del libro, se busca evocar una idea atemporal de ésta con el fin de plantear una discusión rica en matices y conceptos sobre diferentes aspectos de la metrópoli actual.

¿Cómo puede ayudar el diseño a materializar un concepto? Explorando las posibilidades creativas de la Realidad Aumentada como herramienta de comunicación, el diseño adquiere una nueva dimensión narrativa; aportando profundidad y movimiento al mensaje. El espectador, lejos de posicionarse como elemento pasivo, se ve inmerso en un proceso de decodificación en el que, no menos que el narrador y la narrativa (lo narrado), está llamado a ejercitar sus habilidades interpretativas para construir un significado específico.

Es por eso que, mediante la reinterpretación visual de algunas de estas ciudades, se busca reconsiderar cuestiones y problemáticas relativas a la vida en la urbe actual, materializar algunos de los conceptos estudiados y conseguir que las ideas expuestas trasciendan las barreras del discurso académico.

1.3 - Objetivos Generales

Objetivos dentro de la parte teórica:

- Explorar y analizar los textos pertenecientes a *'Las Ciudades Invisibles'*, con el fin de plantear cuestiones relativas al ámbito de la ciudad actual.
- Reflexionar sobre la ciudad, no sólo desde un punto de vista arquitectónico y urbanístico, si no desde una perspectiva estética, simbólica y filosófica.

- A través del análisis de las narrativas presentes en el libro, profundizar en algunas de las dinámicas y elementos que configuran nuestra relación con el entorno urbano tanto a nivel social como individual.

Objetivos dentro de la parte práctica:

- Explorar las posibilidades de la Realidad Aumentada como nueva herramienta de diseño de comunicación.
 - Realizar una reinterpretación visual de algunas de las ciudades más representativas de Calvino con ayuda de esta técnica.
 - Búsqueda de nuevas funcionalidades del diseño que permitan establecer diálogos a través de la exploración estética y conceptual.
 - Utilizar el espacio físico y la materialidad de los objetos como nuevos elementos a tener en cuenta dentro del proceso de diseño digital.
-

1.4- Metodología de Investigación

El proyecto se divide en dos bloques principales; el primero relativo al encuadramiento teórico y el segundo orientado hacia la aplicación práctica.

El objetivo principal del bloque teórico es analizar y profundizar en el tema de estudio con el fin de construir un discurso que posteriormente pueda ser materializado a través de un artefacto de comunicación dentro del bloque práctico.

Dentro de los dos bloques mencionados, la metodología proyectual se ha desarrollado en cuatro fases:

Fase 1: Investigación exploratoria y presentación del enunciado

En esta fase inicial el objetivo principal fue definir y contextualizar la temática del proyecto, seleccionar el ámbito de interés sobre el que llevar a cabo el desarrollo proyectual y acotar el campo de la investigación.

Para ello se llevó a cabo la búsqueda y lectura de textos, artículos y publicaciones relacionadas con el ámbito de estudio con el fin de construir una hipótesis. Posteriormente todos ellos serán clasificados en base a la temática, grado de relevancia y sus posibles relaciones prácticas.

Fase 2: Selección, edición y encuadramiento teórico objetivo

Una vez definido el tema y el propósito de la disertación, los pasos siguientes fueron:

- Recopilar y clasificar conocimiento existente.
- Estructurar la secuencia de los contenidos y jerarquizar según el grado de relevancia.
- Encuadrar temas y ejemplos dentro de una perspectiva común.
- Sintetizar aspectos relevantes y definir la interrelación entre los elementos mediante mapas conceptuales.

Paralelamente, se llevó a cabo una investigación sobre la componente práctica del proyecto; posibles aplicaciones, herramientas con las que trabajar, metodologías y ejemplos de ejecución o de proyectos ya existentes en diferentes ámbitos del diseño.

Fase 3: Formalización y síntesis

En base al resultado de todos los puntos especificados en la fase anterior, se lleva a cabo la elaboración de una macroestructura en la que de manera gradual se irán ubicando los diferentes ámbitos de la investigación.

En esta fase se concluye la formalización de la edición. Finalizan el componente teórico del proyecto y la investigación. Los diferentes planteamientos y conclusiones obtenidos sirven como pilar sobre el que construir el componente práctico del proyecto.

Fase 4: Desarrollo técnico e implementación

Esta última fase se recogen todos los pasos relativos a la aplicación práctica del proyecto, estructurados bajo los siguientes puntos:

- Exploración técnica de las diferentes herramientas y sus posibilidades.
- Definición de los aspectos estéticos y el lenguaje gráfico del proyecto.
- Elaboración de prototipos y esbozos para la formalización práctica.

- Implementación final y presentación del artefacto de comunicación.

2. Marco Teórico

2.1 La Ciudad Hoy

Las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque, como explican todos los libros de historia de la economía, pero estos trueques no lo son solo de mercancías, son también trueques de palabras, de deseos y de recuerdos.

(Calvino, 2008: 15)

Existen ciudades idílicas, infinitas e imposibles. Ciudades habitables e inhabitables, utópicas e infernales. “Ciudades felices que cobran forma y se desvanecen continuamente, escondidas en las ciudades infelices” (Calvino, 2008: 15).

Ciudades financieras, culturales, portuarias, comerciales o turísticas. Ciudades dormitorio, ciudades vertedero, poblados de chabolas y *telépolis* (Echeverría, 1994). En la historia; la ciudad antigua dio paso a la ciudad medieval, que a su vez derivó en la ciudad comercial y fue posteriormente reemplazada por la ciudad fábrica. Hoy, la imagen de la *megálópolis* como ciudad continua e uniforme que se extiende por el mundo, domina nuestro imaginario.

Su carácter paradójico y contradictorio es tan antiguo como los primeros intentos de realizarla. La ciudad es un lugar de soledad entre multitudes; exalta afectos como el amor al orden mientras reclama espacios para la expansión. Desata la pasión por la libertad en la misma medida en que despierta el anhelo de seguridad.

La ciudad parece condenada a ser siempre escenario de las victorias memorables de la condición humana y, a la vez, ruina permanente que atestigua el fracaso de nuestros mayores esfuerzos. Esta relación paradójica entre lo abierto y lo cerrado, lo que necesita expandirse y dominar constantemente y aquello que permanece estable y se reproduce de forma autónoma, funciona como una constante inherente a la fisonomía de cualquier ciudad.

¿Cómo condiciona nuestras formas de vida, de trabajo y de consumo aquello que todavía hoy seguimos llamando «ciudad»? ¿Cómo influye este espacio en nuestra capacidad de habitar y de ser?

Tras el fracaso del proyecto de la modernidad y terminada la época de los “grandes relatos” tenemos que adaptarnos a habitar en escenarios tan frágiles como efímeros. En la era de las *Hipercomunicaciones* la idea de «*Smart city*» o ciudad inteligente como modelo del “búnker *hipertecnológico*” se abraza con optimismo. Al mismo tiempo, la extensión de las denominadas ciudades vertedero o «*slums*» aumenta en superficie (Agulles, 2017)

Hoy en día, la ubicuidad de los grandes sistemas tecnológicos amenaza con producir grandes alteraciones en nuestra forma de habitar y de relacionarnos con nuestro entorno inmediato.

No basta con abandonar la urbe y cumplir el idealizado retorno a la tierra. Se trata más bien de reconocer la complejidad de los procesos en marcha y reivindicar la ciudad como un espacio de intercambio, de convivencia y de libertad.

Para ello, tanto en el plano de las ideas como en el de los actos, es necesario luchar contra el envoltorio simbólico e ideológico que la urbanización construye a diario. Un ejercicio de atención y aprendizaje continuos que Calvino resume de la siguiente manera en la última frase de su libro; “buscar y saber reconocer qué y quién, en medio del infierno, no es infierno, y hacer que dure, y dejarle espacio” (Calvino, 2008: 15).

2.2 Breve Encuadramiento Histórico

La ciudad es el escenario de un tipo de vida en sociedad que desde hace milenios ha acompañado y moldeado al ser humano. La determinación de sus orígenes ha estado envuelta en largas polémicas y tampoco es el objetivo de esta investigación profundizar en ellas. Puede que fuese el desarrollo de la agricultura y ganadería lo que potenciara las primeras formas de sedentarismo, o que el deseo y la búsqueda de una vida en comunidad llevaran al surgimiento de estos fenómenos. Sea como fuere, lo que sí es seguro, es que el concepto de ciudad surge como consecuencia lógica de un proceso de domesticación de la naturaleza por parte del ser humano (Agulles, 2017).

Con la llegada del sedentarismo se comienza a profundizar en el conocimiento de las leyes que rigen la creación de la vida en lugares determinados, aumenta la densidad y complejidad de las relaciones sociales, y se potencia el surgimiento de nuevas formas de trabajo colectivo que buscaban la consecución de fines comunes.

Cuando hablamos de la genealogía de la ciudad debemos admitir que su origen es tan múltiple y heterogéneo como las estrategias utilizadas por los diversos

grupos humanos para subsistir en la naturaleza a lo largo de milenios (Chueca Goitia, 1977).

Para Lewis Mumford (1961) las necrópolis y los santuarios neolíticos muestran los primeros indicios de una mentalidad “urbana”. Estos primeros asentamientos atendían, no tanto a la satisfacción de necesidades relacionadas con la supervivencia, como a otras más alejadas del plano material: la búsqueda de trascendencia, la transmisión cultural o la voluntad de generar una memoria colectiva.

La hipótesis que, según Mumford (1961), respaldan estos hallazgos arqueológicos, es que el surgimiento de los primeros asentamientos humanos podría haberse dado como resultado de una unión mucho más compleja de lo que inicialmente se consideraba. Una unión cuya explicación no recurre únicamente a los relatos economicistas de la generación y acumulación de excedente, o a los que hablan de la organización social para la dominación de la naturaleza y de otros grupos humanos. Mumford plantea la idea de que todas esas fuerzas, junto con otras muchas, ciertamente coexistieron a la hora de dar lugar a las primeras agrupaciones humanas en forma de comunidades con un emplazamiento fijo.

La ciudad como lugar de intercambio, ha tenido históricamente la capacidad de reunir una gran diversidad de formas de vida, religiones y códigos de conducta, funcionando como un depósito común de memoria cultural y de la vida colectiva que albergaba.

Con su crecimiento, la intensificación de las fuerzas simbólicas, económicas y técnicas también aumentaron, y con ellas el problema del poder, la necesidad de control y centralización, como formas de mantener sus dinámicas y equilibrios internos (Chueca Goitia, 1977).

Hoy en día, después de siglos de transformaciones, estos conglomerados urbanos solo guardan un parecido remoto con lo que fueron sus primeros asentamientos. La ciudad ya no es un teatro o una plaza (ágora, foro), sino un espectáculo de luces que la han convertido en un desierto sin horizonte (Virilio, 1998). El modelo de ciudad global e hipertecnológica se extiende y la urbanización se amplía hacia todos los rincones del planeta. Al mismo tiempo, la movilidad, los sistemas de

telecomunicaciones y las nuevas formas de nomadismo crecen en la misma medida en que la extensión del mundo material tiende a reducirse cada vez más.

Por ello, ya que, según anticipa Calvino (2008: 15) “profetizar catástrofes y apocalipsis sería pleonástico”, y lejos de caer en la redundancia de la ciudad infernal, el recorrido de este proyecto orbita en torno a la idea de la ciudad utópica (Harvey, 2003); esa que “aunque no descubramos no podemos dejar de buscar”. (Calvino, 2008: 16).

2.3 Habitar y Construir:

Persona-Espacio-Lugar

*«La relación del hombre con los lugares, y a través de los lugares con espacios,
descansa en el habitar»*

(Heidegger, 1951: 2)

¿Qué es habitar? ¿En qué consiste la esencia misma de la habitabilidad? Según Heidegger (1951: 4), habitar es un ‘*estar en la tierra*’ para la experiencia cotidiana del ser humano y por ello, debe pensarse como un rasgo fundamental de éste.

Entendemos habitar como una acción de lo cotidiano que se repite vinculada a un lugar en el que se ‘es’ reiteradamente. Habitar es permanecer, vivir y residir; un

estado de libertad en el que, preservados de daños y amenazas, entramos en contacto con nuestra esencia propia. (Heidegger, 1951).

Esta idea no funciona únicamente como el residir en la tierra, sino que es un residir junto a las cosas. Como seres humanos, no sólo habitamos, ya que visto de ese modo resultaría casi como una inactividad. Esta relación del hombre con su entorno se manifiesta a través de infinidad de acciones; trabajar desplazarse, relacionarse, etc.

Como sintetiza la cita que abre el capítulo, la idea de habitar descansa en la relación del hombre con los lugares, y a través de los lugares con los espacios.

Tenemos por lo tanto tres conceptos interrelacionados sobre los que construir la idea de habitabilidad: persona, espacio y lugar. Para poder continuar, primero es necesario definir e identificar los matices que diferencian los dos últimos conceptos

lugar-espacio

espacio-hombre

hombre-lugar

Espacio

El origen etimológico de la palabra 'espacio' en alemán «Raum», lo encontramos en las acepciones «*raum*» y «*rum*»; cuyo significado es '*lugar franqueado*' (Heidegger, 1951: 5). Por lo tanto, nos referimos a un espacio como algo definido por sus límites. Es decir, un espacio es 'espacio' en tanto en cuanto está dentro de una frontera.

El término 'espacio' funciona como un concepto abstracto definido a través de unas magnitudes físicas o matemáticas. Se aplica indiferentemente a una extensión, a una distancia entre puntos o a una dimensión temporal. Es pues, algo eminentemente abstracto y es significativo que hoy se haga de él un uso

sistemático, así como poco diferenciado, en la lengua corriente y en los lenguajes específicos. (Augé, 2000: 46)

Lugar

Dentro de la Física de Aristóteles, un lugar es la superficie primera e inmóvil de un cuerpo que rodea a otro, es decir, el espacio en el cual un cuerpo es colocado. Este lugar es lo que primariamente contiene aquello de lo cual es lugar, y no es una parte de la cosa contenida. (Aristóteles, 1995)

En el contexto de la antropología, se entiende 'lugar' como el espacio ligado a la experiencia humana y a la percepción que el hombre adquiere de éste a través de sus sensaciones o su pensamiento. Llamamos lugar al espacio donde se inscriben marcas objetivas de identidad, de relación y de historia. (Augé, 2011)

Bajo esta premisa, un lugar está siempre vinculado a una serie de reglas culturales y delimitado por unas fronteras espacio-temporales.

—

En palabras de Heidegger (1951: 7), *“cuando reflexionamos, sobre la relación entre lugar y espacio, pero también sobre el modo de habérselas de hombre y espacio, se hace una luz sobre la esencia de las cosas que son lugares y que nosotros llamamos construcciones”*. Entendemos construir como producir.

Dicho de otro modo; el espacio se convierte en lugar mediante la acción de construir, la cual funciona como un medio cuyo fin es el habitar. La esencia del construir es erigir lugares por medio del ensamblamiento de sus espacios.

Para el autor alemán, el construir como habitar se despliega como construir que cuida el crecimiento. Por ello, construir y pensar, cada uno a su manera, son siempre ineludibles para el habitar. Al mismo tiempo, “Sólo si somos capaces de habitar podemos construir” (Heidegger, 1951: 7).

¿Albergan las ciudades ya en sí una garantía de que acontezca un habitar?

¿Qué sucede hoy en día con la idea de habitabilidad que tanto da para pensar?

Cuando hablamos de la ciudad actual, partimos de la siguiente premisa: existe una diferencia entre habitar y morar. Habitar no es únicamente tener alojamiento; habitar es entablar una relación de armonía con el lugar en el que se vive, potenciando el desarrollo de aquellas cualidades que nos hacen permanecer en contacto con la esencia de lo que significa '*ser en la tierra*'. En el contexto de la metrópoli actual, los emplazamientos urbanos destinados a albergar a las personas funcionan en muchos casos como construcciones pero no como viviendas; es decir, permiten al hombre morar en ellas pero no llegar a habitarlas.

Podemos extrapolar esta idea a otras dimensiones de la vida en la ciudad para que resulte más clara: para el camionero la autopista es su casa, pero no vive allí, para el cocinero lo sería su restaurante, pero no tiene allí su alojamiento; para el operario puede serlo su trabajo pero no habita allí.

La idea que subyace tras la lectura del texto de Heidegger y sobre la que se construye la tesis de esta investigación es que muchas de las construcciones y espacios que hoy albergan a millones de personas en nuestras grandes ciudades, destruyen la base misma de la habitabilidad.

Por ello, es necesario aprender a habitar y para ello debemos volver a buscar la esencia de lo que esto significa. Existe en cada uno de nosotros la responsabilidad de llevar el habitar a la plenitud de su esencia. Construir desde el habitar y pensar desde el habitar.

3. Las Ciudades Invisibles

3.1 El proyecto:

El proyecto funciona como un acercamiento a la historia del libro de una manera global y a cada una de las ciudades de modo particular. La principal motivación es trasladar o hacer presente conceptos que pueden pasar desapercibidos, tanto para los que se acercan a la obra por primera vez, como para aquellos cuya lectura tuvo lugar hace mucho tiempo o fuera llevada a cabo de una manera más superficial.

Siete de las cincuenta y cinco ciudades descritas por Marco Polo han sido ilustradas. Éstas, además de funcionar en un formato físico o analógico, adquieren un componente interactivo a través de la experiencia de Realidad Aumentada (AR) que aporta una nueva dimensión al imaginario concebido por Calvino.

A través las diferentes representaciones de las siete ciudades, no se pretende condicionar la libre interpretación del lector-espectador, sino contribuir a enriquecer su imaginario y facilitar el entendimiento de los conceptos que subyacen de cada uno de los textos.

A diferencia del libro, donde las ciudades se agrupan en nueve capítulos, en la memoria teórica del proyecto las ciudades han sido agrupadas dentro de sus once categorías (*'Ciudades y la memoria'*, *'Ciudades y los ojos,...'*) con el fin de ayudar a identificar puntos comunes entre ellas, analizar sus similitudes y dilucidar los mapas conceptuales latentes en el texto.

Tal y como anuncia el autor en el prólogo del libro, su obra no fue concebida para llevar a cabo una lectura lineal, sino que *"debe leerse como se leen los libros de poemas o de ensayos, o como mucho, de cuentos"* (Calvino, 2008: 12). Al igual que ocurre con el libro de Calvino, el componente práctico de este proyecto funciona

como “un espacio (no lineal) donde el lector (usuario) ha de entrar, dar vueltas, quizás perderse, pero encontrando en cierto momento una salida, o tal vez varias” (Calvino, 2008: 15).

3.2 Estructura del libro

«(...)Es un espacio donde el lector ha de entrar, dar vueltas, quizás perderse, pero encontrando en cierto momento una salida, o tal vez varias salidas (...) Debe leerse como se leen los libros de poemas o de ensayos, o como mucho de cuentos»

(Calvino, 2008: 12)

El libro consta de 55 ciudades, divididas en 11 categorías, distribuidas a lo largo de 9 capítulos, todos ellos con 5 ciudades menos el primero y el último que tienen 10. Además, de las ciudades existen 18 diálogos entre Marco Polo y el Kublai Kan que limitan los 9 capítulos, encontrando siempre uno al principio y otro al final de cada uno de ellos .

Las 11 categorías están distribuidas a través de los capítulos en series matemáticas. El primer capítulo contiene 4 veces “*las ciudades y la memoria*”, 3 veces “*las ciudades y el deseo*”, 2 veces “*las ciudades y los signos*” y una vez “*las ciudades sutiles*”. Cada uno de los siguientes capítulos comienza con la última ciudad de una de las 11 categorías y termina introduciendo la primera ciudad de una nueva categoría. (Ver figura 1)

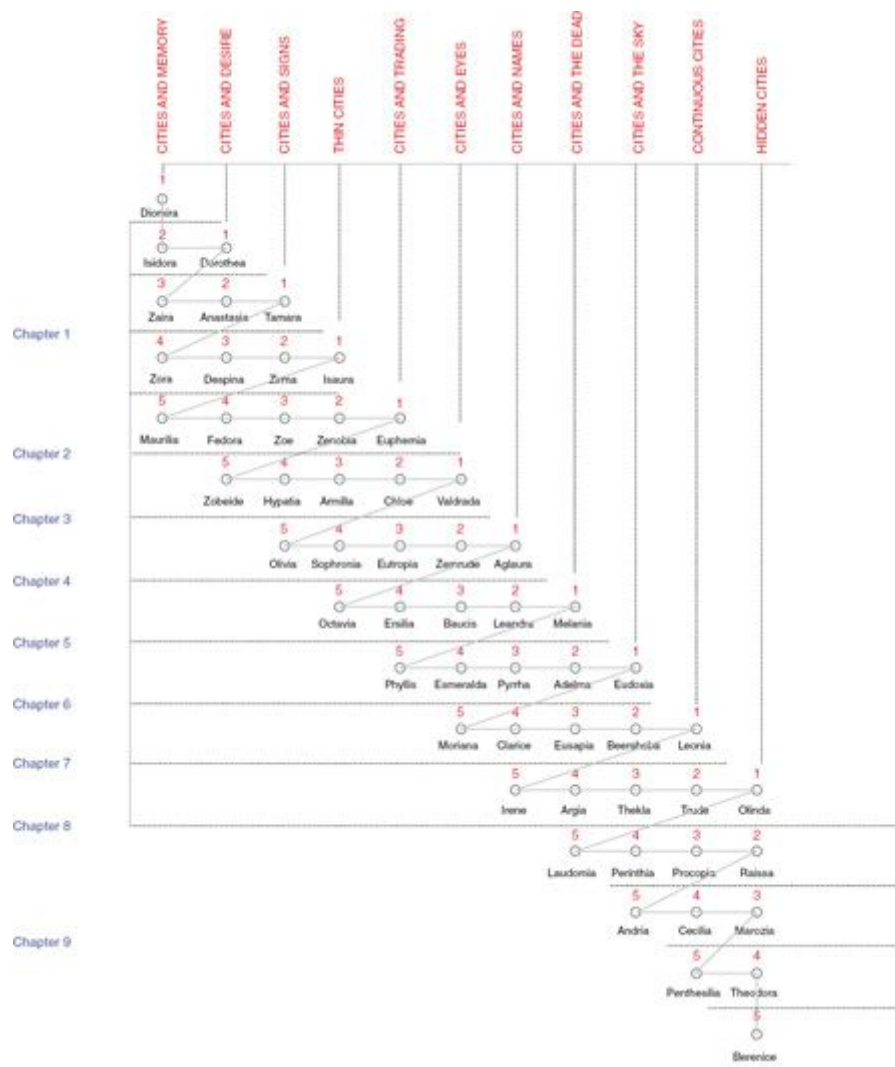


Figura 1: Representación de la estructura narrativa y la secuencia de lectura en la que las ciudades se presentan en el libro.

Disponible en <https://ucldigitalpress.co.uk/Book/Article/52/77/3864/>

La numeración interna de cada capítulo (salvo en el caso del primero y del último siempre es 5-4-3-2-1, quizá como modo intencionado o pista que nos lleva a pensar sobre el carácter circular e incluso regresivo de los viajes de Marco Polo.

«— ¿Viajas para revivir tu pasado? ... ¿Viajas para encontrar tu futuro?

— El otro lado es un espejo en negativo. El viajero reconoce lo poco que es suyo al descubrir lo mucho que no ha tenido y no tendrá»

Calvino, 2008: 42

La simetría y el orden implícito funcionan como hilo conductor invisible dentro del discurso de Calvino. Una especie de filigrana que sobrevuela cada uno de los textos, la cual invita a desarrollar códigos gráficos de representación. A pesar de todo este orden, según el autor, todos estos números no tienen ningún valor alegórico intrínseco:

«El sistema con arreglo al cual se alternan las series es de lo más simple, aunque hay quien lo ha estudiado mucho para explicarlo.»

(Calvino, 2008: 13)

Esta estructura numérica aporta al texto una geometría precisa que funciona como un contenedor para la experimentación estética (Ver figura 2). Este juego combinatorio se encuentra también en algunas de las ciudades; como en Eutropia, donde los trabajos, y las identidades están en rotación constante, en Cloe, donde un carrusel de infinitas fantasías se intersectan entre sus habitantes, o en Melania, donde existe un diálogo ininterrumpido en el que los roles son constantemente reasignados.

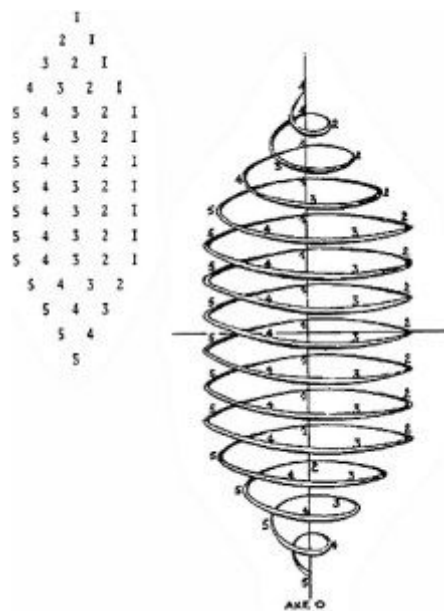


Figura 2: Representación geométrica de la estructura numérica de las ciudades en el libro. Disponible en <https://www.laureanoarquitecto.com/reflexiones-sobre-la-ciudad-la-luz-de-las-ciudades-invisibles/>

Por otro lado, la metáfora del ajedrez se encuentra de manera recurrente a lo largo del libro. Funciona como hilo conductor de muchas de las conversaciones entre Marco Polo y el Kan, como elemento representativo de la estructura del lenguaje¹ y como estructura sobre la que se despliegan las 55 ciudades del libro. Como curiosidad, sucede también que cuando a estas 55 ciudades se le suma el número de categorías en las que están agrupadas (once: “*ciudades y la memoria*”, “*ciudades y los signos*”, etc.) encontramos que el número resultante es 64 (55+11), los cuadrados de un tablero de ajedrez. (ver figura 3)

«En el fondo era inútil que para hablarle de sus ciudades Marco Polo recurriese a tantas zarandajas; bastaba un tablero de ajedrez con sus piezas de formas exactamente clasificables. A cada pieza se le podría atribuir cada vez un significado apropiado.»

(Calvino, 2008: 131)

CITIES & MEMORY	Diomira	Isidora	Zaira	Zora	Maurilia	CITIES & MEMORY	Chapter I	Chapter I	Chapter I	Chapter I	Chapter II
CITIES & DESIRE	Dorothea	Anastasia	Despina	Fedora	Zobeide	CITIES & DESIRE	Chapter I	Chapter I	Chapter I	Chapter II	Chapter III
CITIES & SIGNS	Tamara	Zirma	Zoe	Hypatia	Olivia	CITIES & SIGNS	Chapter I	Chapter I	Chapter II	Chapter III	Chapter IV
THIN CITIES	Isaura	Zenobia	Armillia	Sophronia	Octavia	THIN CITIES	Chapter I	Chapter II	Chapter III	Chapter IV	Chapter V
TRADING CITIES	Euphemia	Chloe	Eutropia	Ersilia	Esmeralda	TRADING CITIES	Chapter II	Chapter III	Chapter IV	Chapter V	Chapter VI
CITIES & EYES	Valdrada	Zemrude	Baucis	Phyllis	Moriana	CITIES & EYES	Chapter III	Chapter IV	Chapter V	Chapter VI	Chapter VII
CITIES & NAMES	Aglaura	Leandra	Pyrrha	Clarice	Irene	CITIES & NAMES	Chapter IV	Chapter V	Chapter VI	Chapter VII	Chapter VIII
CITIES & THE DEAD	Melania	Adelma	Eusapia	Argia	Laudomia	CITIES & THE DEAD	Chapter V	Chapter VI	Chapter VII	Chapter VIII	IX
CITIES & THE SKY	Eudoxia	Beersheba	Thekla	Perinthia	Andria	CITIES & THE SKY	Chapter VI	Chapter VII	Chapter VIII	IX	IX
CONTINUOUS CITIES	Leonía	Trude	Procopia	Cecilia	Penthesilea	CONTINUOUS CITIES	Chapter VII	Chapter VIII	IX	IX	IX
HIDDEN CITIES	Olinda	Raissa	Marozia	Theodora	Berenice	HIDDEN CITIES	Chapter VIII	IX	IX	IX	IX

Figura 3: Representación de la similitud entre la estructura de las ciudades un tablero de ajedrez

¹ Dentro del apartado “3.3 Niveles de Lectura e Interpretaciones” se habla sobre la lectura de la novela en clave de análisis del lenguaje y de cómo el tablero de ajedrez fue utilizado por el lingüista Ferdinand de Saussure para explicar conceptos sobre la estructura lingüística, sus reglas y la arbitrariedad de los signos respecto al significado.

3.3 Niveles de Lectura e Interpretaciones

Cada uno de los diálogos y ciudades presentes en el libro funcionan al mismo tiempo como narraciones aisladas y como elementos dentro de un conjunto, configurando una especie de sistema articulado en el que cada una de sus piezas puede ser movida con absoluta libertad.

Su estructura termina por convertirse en una especie de poliedro en el que cada una de sus caras desprende un tipo de lectura; literaria, lingüística, filosófica, urbanística, etc. Para Christine Boyer, *“Las Ciudades Invisibles representa una red muy parecida a la matriz de un hipertexto, en la cual el lector puede seleccionar múltiples rutas y obtener una gran variedad de conclusiones”* (Boyer, citado en Cavallaro, 2013: 69).

Dentro de todos los niveles de lectura que ofrece la obra, enumeramos cuatro de los más reseñables:

1- Dimensión Literaria

Además, de funcionar como una reflexión sobre la propia creación literaria con múltiples referencias a la literatura clásica y a la cultura greco-latina, el libro puede ser abordado como una reescritura de *«Los viajes de Marco Polo»*. Una novela evocadora donde el lector, de la mano de Marco Polo, se adentra en un viaje hacia lugares recónditos en los confines lejano Oriente.

2- Lectura en clave de análisis del lenguaje.

Tal y como enuncia Albaladejo Serrano (2013) existe una referencia directa al estructuralismo lingüístico de Ferdinand de Saussure y al antropológico de Claude Lévi-Strauss. La figura del tablero de ajedrez presente en los diálogos entre Marco Polo y Kublai Kan (especialmente en el capítulo VIII) ya había sido

empleada por Saussure para hablar de la estructura del lenguaje, sus reglas y la arbitrariedad de los signos respecto al significado.

Todas las descripciones dentro de la categoría “Las Ciudades y los Signos” orbitan en torno al enfoque estructuralista de la semiótica, en el que el significante (cada una de las ciudades, o incluso el libro en su conjunto) adquiere diversos significados según el contexto en que se encuentre.

La lectura del libro puede dar lugar a interpretaciones totalmente alejadas a las que existían inicialmente en la mente del autor. Siguiendo esta idea, y de manera deliberada, Calvino escribe y estructura la obra con la idea de que ésta pueda leerse e interpretarse con total libertad desde multitud de enfoques.

Para Cavallaro (2010: 89) *“las ciudades son invisibles porque solo existen gracias a su localización mediante marcos narrativos abstractos y simbólicos”*; en otras palabras, ajenas a cualquier lógica espacio-temporal, todas ellas se configuran como paisajes evanescentes de la mente.

3- Dimensión Filosófica

Paralelamente a las descripciones de las ciudades, a través de los diálogos entre Marco Polo y Kublai Kan se hace presente una búsqueda del sentido de la existencia. Tal y como apunta el autor, *“lo que le importa a mi Marco Polo es descubrir las razones secretas que han llevado a los hombres a vivir en las ciudades”* (Calvino, 2008: 14).

Al mismo tiempo, existen numerosos conceptos relativos a diversos ámbitos de la filosofía y que se ejemplifican a través de ciudades como Zoe, Cloe, o Adelma. Asumiendo la imposibilidad de abarcar todos ellos, algunos se han intentado desgranar dentro de este proyecto en el apartado “Las Ciudades y...”

La propia conclusión del libro nos habla sobre *“el infierno de la vida”* y el modo en el que a pesar de ello, siempre es posible aferrarse a aquello que no lo es:

«—El infierno de los vivos no es algo por venir; hay uno, el que ya existe aquí, el infierno que habitamos todos los días, (...). Hay dos maneras de no sufrirlo. La primera es fácil para muchos: aceptar el infierno y volverse parte de él hasta el

punto de dejar de verlo. La segunda es arriesgada y exige atención y aprendizaje continuos: buscar y saber reconocer qué y quién, en medio del infierno, no es infierno, y hacer que dure, y dejarle espacio»

(Calvino, 2008: 171)

4- Como mirada crítica a la ciudad y a la sociedad contemporánea

Tal y como enuncia Calvino en su introducción, *“lo que el libro evoca no es sólo una idea atemporal de la ciudad, sino que desarrolla, de manera unas veces implícita y otras explícita, una discusión sobre la ciudad moderna. (...) a juzgar por lo que me dicen algunos amigos urbanistas, el libro toca sus problemáticas en varios puntos”* (Calvino, 2008).

Bajo el prisma de la ecología urbana y la geografía del paisaje, Calvino señala que *“la crisis de la ciudad demasiado grande es la otra cara de la crisis de la naturaleza”* (Calvino, 2008). Temas como el desperdicio y la producción de residuos funcionan como una llamada de atención en ciudades como; Leonia, la metrópoli como un vertedero que se encuentra en el centro de cráter hecho de basura; o Bersabea, la ciudad triple en la que su parte ubicada en el subsuelo, *“no es más que un cúmulo de peladuras de patata y paraguas rotos”* (Calvino, 2008: 124).

Existe, al mismo tiempo, una reflexión implícita sobre el modo en el que la arquitectura y el urbanismo contribuyen a configurar la morfología de las sociedades actuales. Una llamada de atención a cerca *“la ciudad continua, uniforme, que va cubriendo el mundo”*, que nos alerta sobre *“la fragilidad de los grandes sistemas tecnológicos que pueden producir perjuicios en cadena”* (Calvino, 2008:15) y a través de la que el autor se atreve a vaticinar que *“tal vez estamos acercándonos a un momento de crisis de la vida urbana”* (Calvino, 2008: 15).

—

Independientemente de los diversos niveles de lectura aquí señalados, existen tantas interpretaciones como posibles lectores se acerquen a la obra. Cualquiera que recorra sus páginas tiene la libertad para reconfigurar y reestructurar el

contenido de lo escrito, participando de manera activa en la construcción de su propio significado.

3.4 El Papel del Lector

¿Cuál es el papel del lector / observador dentro de todo este entramado geométrico? En contraposición a la idea de que la escritura se concibe como una forma de conocimiento secuencial, Calvino anima al lector a que construya y configure su propia experiencia. Éste, como si fuera un viajero, es libre de atravesar y explorar cada uno de los textos en el orden que desee.

Este concepto es importante porque el modo en el que se plantea la parte práctica del proyecto sigue el mismo principio de libertad; el usuario puede entrar, salir o transitar la experiencia de Realidad Aumentada en el modo en el que mejor estime.

A lo largo del libro se presenta un universo de símbolos, mediante cuyo entendimiento y manipulación podemos llegar a dominar los lenguajes y códigos que éstos generan. La pasividad inicial del Kan se revela como una forma de impotencia, sin embargo, a través de sus diálogos se da cuenta de que para entender la narrativa de Marco Polo debe entrar a formar parte activa en el proceso de desambiguación.

Las Ciudades Invisibles es un trabajo abierto que invita a la colaboración del lector, el cual puede configurar cada una de ellas bajo un sentido propio e incluso construir sus propias ciudades al margen. En sus últimas palabras, Marco Polo expone las ciudades como textos contruidos a través de códigos en constante cambio, en conflicto y en intersección permanente. La novela funciona

como un ejemplo brillante de significación semiótica al igual que un ejercicio de lectura inigualable (Springer, 1985).

3.5 Diálogos y psicología de los personajes

Encuadramiento histórico: Marco Polo y Kublai Kan

Tal y como anticipa Calvino, “en la realidad histórica Kublai Kan descendiente de Gengis Kan, era emperador de los mongoles, pero en su libro Marco Polo lo llama Gran Kan de los tártaros y así quedó en la tradición literaria” (Calvino, 2008: 13)

Kublai, nieto de Gengis Kan, fue el quinto y último emperador del imperio mongol. Con su conquista de china en el último tercio del siglo XIII comenzó la dinastía los Yuan. Al poco tiempo de ser autoproclamado emperador de China, concedió audiencia a tres comerciantes venecianos en Xanadú (Shangdu), la capital mongol de verano. Los tres venecianos eran los Polo: Maffeo, su hermano Niccolò y Marco, hijo de este último.

Como consecuencia de la reciente conquista, el Kan no se fiaba demasiado de los funcionarios chinos originarios ya que sospechaba que seguían siendo fieles a la antigua dinastía. Por ello decidió tomar a Marco Polo a su servicio para una serie de misiones de inspección en lugares remotos de su imperio.

En calidad de comisionado del Kan, Marco recorrerá buena parte de China en misiones oficiales, como agente del fisco y probablemente informador personal del emperador. Durante diecisiete años actuó como embajador de Kublai, y como gobernador de uno de sus territorios, Yangzhou (La Vanguardia, 2019).

Diálogos

En el libro, los diálogos entre Marco Polo y Kublai Kan funcionan como hilo conductor de la historia. Éstos, se encuentran presentes siempre al principio y al final de cada uno de los nueve capítulos funcionando como introducción y conclusión al conjunto de ciudades descritas dentro de cada uno de ellos.

A través de los dieciocho diálogos se plantean numerosos conceptos relativos, tanto al ámbito de la ciudad como a la naturaleza de los viajes de Marco Polo. Al mismo tiempo, a medida que la novela avanza y el autor profundiza en la psicología de los personajes y las cuestiones comienzan a adquirir un corte más existencial.

En el primer capítulo, el Kan, ansioso por conocer los confines de su propio imperio comienza a preguntar a Marco Polo sobre éste. El veneciano, desconocedor del idioma del Kan, “no podría expresarse sino con gestos: (...) o con objetos que extraía de su alforja ... y disponía delante de sí como piezas de ajedrez” (Calvino, 2008: 40).

En el capítulo II la temática de la conversación gira en torno al concepto de ‘pasado’ y a cómo éste contribuye a configurar la imagen de una ciudad, construida por sueños, esperanzas y anhelos.

«Al llegar a cada ciudad el viajero encuentra un pasado que ya no sabía que tenía: la extrañeza de lo que no eres o no posees más, te espera al paso en los lugares extraños y no poseídos.»

(Calvino, 2008: 42)

A través de la exploración y la descripción que Marco Polo realiza de las ciudades, se comienzan a vislumbrar los motivos ocultos que le han llevado a explorar los rincones más recónditos del Imperio:

« El otro lado es un espejo en negativo. El viajero reconoce lo poco que es suyo al descubrir lo mucho que no ha tenido y no tendrá»

(Calvino, 2008: 42)

«Debe continuar hasta otra ciudad donde lo espera otro pasado suyo, o algo que quizás había sido un posible futuro y ahora es el presente de algún otro. Los futuros no realizados son sólo ramas del pasado: ramas secas»

(Calvino, 2008: 42)

En el tercer capítulo continúa bajo la búsqueda de una respuesta para la misma pregunta: la razón que llevó a Marco a emprender el viaje. A diferencia de lo que ocurría en el anterior, aquí la cuestión se aborda con la mirada puesta en el presente:

«De una ciudad no disfrutas las siete o las setenta y siete maravillas, si no la respuesta que da a una pregunta tuya»

(Calvino, 2008: 58)

Es en el sexto capítulo cuando el emperador descubre que todas las ciudades descritas hasta el momento son representaciones de Venecia. El Kan acusa a Marco Polo de traicionar su confianza, quien le rebate diciendo que *“para distinguir las cualidades de las otras he de partir de una primera ciudad que permanece implícita. Para mí es Venecia”* (Calvino, 2008:100).

En el capítulo siete, asumido que la narración de Marco no es más que un viaje por la memoria. El emperador adopta una visión más idealista:

«Todo lo que veo y hago ahora cobra sentido en un espacio de la mente donde reina la misma calma que aquí... Tal vez este jardín sólo exista a la sombra de nuestros párpados bajos»

(Calvino, 2008: 115-116)

En el octavo capítulo el emperador prueba una segunda hipótesis: que el conocimiento del imperio puede ser alcanzado sin referencias al mundo externo. Para respaldar esta hipótesis, elabora la teoría de que a través del estudio y conocimiento del juego de ajedrez, podrá entender su imperio aun sin haber visitado todas las ciudades que lo componen:

«Si cada ciudad es como una partida de ajedrez, el día que llegue a conocer sus leyes poseeré definitivamente mi imperio, aunque jamás consiga conocer todas las ciudades que contiene»

(Calvino, 2008: 131)

El noveno y último capítulo nos habla del gran atlas del Kan en el que, bajo la clara influencia de Borges y al igual que ocurría con el tapiz de Eudoxia², *“todas las ciudades del imperio y los reinos circunvecinos están dibujados palacio por palacio y calle por calle”*. A diferencia del mapa del imperio que Borges describe en su cuento³, en el atlas del Kan *“están reunidos los mapas de todas las ciudades: las que levantan sus murallas sobre firmes cimientos, las que cayeron en ruinas y las que existirán un día”*

El gran atlas del que nos habla, además de extenderse por el tiempo y el espacio hasta el punto de recoger todos los tiempos y todos los espacios posibles, también contiene *“los mapas de las tierras prometidas visitadas con el pensamiento pero todavía no visitadas o descubiertas: Utopía, la Ciudad del Sol, Océana, Tamoé, Armonía, New-Lanark. Icaria.”* (Calvino, 2008: 147)

Curiosamente, la crítica a la ciudad contemporánea también se encuentra implícita en las últimas páginas del relato, refiriéndose a ellas como ciudades sin forma que se diluyen sin principio ni fin

«Donde las formas agotan sus variaciones y se deshacen, comienza el fin de las ciudades... En los últimos atlas se diluían retículas sin principio ni fin, ciudades con la forma de Los Ángeles, con la forma de Kioto-Osaka, sin forma»

(Calvino, 2008: 148)

El Kan, sobrecogido al hojear las páginas del atlas, se muestra perplejo y desesperanzado ante la realidad que observa. Sin embargo, a través de las palabras de Marco Polo, Calvino concluye el libro con un diálogo en el que, al igual que clarificaba en el prólogo, su objetivo no es *“profetizar catástrofes”*, sino continuar esa búsqueda hacia lo esencial, *“hacer que dure y dejarle espacio”*:

² Ver pág. 90

³ Borges, *«del Rigor en la Ciencia»*

«(Kan) —Todo es inútil, si el último fondeadero no puede sino ser la ciudad infernal, y donde, allí en el fondo, en una espiral cada vez más cerrada, nos absorbe la corriente.

Y Polo: —El infierno de los vivos no es algo por venir; hay uno, el que ya existe aquí, el infierno que habitamos todos los días, que formamos estando juntos. Hay dos maneras de no sufrirlo. La primera es fácil para muchos: aceptar el infierno y volverse parte de él hasta el punto de dejar de verlo. La segunda es arriesgada y exige atención y aprendizaje continuos: buscar y saber reconocer qué y quién, en medio del infierno, no es infierno, y hacer que dure, y dejarle espacio»

(Calvino, 2008: 171)

3.6 Sobre Lo Invisible

« Todos nuestros pensamientos, emociones, sentimientos, imaginaciones, ensueños, fantasías, sueños son invisibles. Todo lo que se refiere a nuestros proyectos, planes, secretos, ambiciones, todas nuestras esperanzas, miedos, dudas, perplejidades, todos nuestros afectos, cábalas, reflexiones, vacíos, incertidumbres, todos nuestros deseos, anhelos, apetitos, sensaciones, gustos, antipatías, aversiones, atracciones, amores y odios: todos son en sí mismos invisibles. (...)

(...) No entendemos que somos invisibles. No nos damos cuenta de que vivimos en un mundo de gente invisible. No comprendemos que la vida, por encima de todas las definiciones que se dan sobre ella, es un drama de lo visible y lo invisible. »

(Nicoll, 1952 citado en Schumacher, 2019: 113)

En el contexto de la obra de Calvino, es evidente que los términos *visibilidad* e *invisibilidad* no se refieren solamente al sentido visual sino también a todos los

sentidos de la observación externa. Los poderes de la vida, la consciencia y la autoconsciencia son todos completamente invisibles: no tienen olor, sonido, *piel*, sabor, ni olor, tampoco extensión ni peso. Y sin embargo, ¿quién negaría que son lo que más nos interesa?

Existe un «*mundo exterior*» en el que, tanto las ciudades como las cosas o las cosas son visibles, es decir, directamente accesibles para nuestros sentidos. Existe al mismo tiempo ese «*espacio interior*», donde las cosas son invisibles, es decir, no accesibles directamente, salvo cuando se trata de nosotros mismos (Schumacher, 2019: 68). Es en ese «*espacio interior*» en el que las ciudades de este libro toman sentido. Más allá de las cualidades sensitivas que puedan suscitar a través de su lectura, el verdadero significado de cada una de ellas reside en el interior de su mensaje.

4. Las Ciudades y ...

4.1- Las Ciudades y la Memoria

«... Paisajes de los cuales él no aprecia sino vistas parciales, sumadas y mezcladas en su memoria y, literalmente, recompuestas en el relato que hace de ellas (...) El viaje construye una relación ficticia entre mirada y paisaje.»

(Augé, 2000: 48)

La identidad de estas ciudades se manifiesta en el significado que sus espacios tienen para el individuo; lugares en los que aquello que se percibe dista de lo que una vez se vivió. Tal y como describe Augé (2000: 32), *“los lugares de la memoria son aquellos en los que podemos captar esencialmente nuestra diferencia, la imagen de lo que ya no somos. Su interpretación es subjetiva y varía según la experiencia de cada persona.”*

Los textos de estas ciudades funcionan a modo de fantasías de la memoria, imágenes ilusorias que mediante meras asociaciones refuerzan el carácter sagrado o infernal de los lugares que el viajero visita y que el ciudadano habita.

1- Diomira y la identidad visual

“Una ciudad con sesenta cúpulas plateadas, estatuas de bronce de todos los dioses, calles pavimentadas con plomo, un teatro de cristal, un gallo dorado que canta todas las mañanas en lo alto de la torre”

(Calvino, 2008: 22)

Diomira es la ciudad de las 60 cúpulas de plata. Majestuosa, opulenta y con una arquitectura imponente. Las bellezas que el viajero encuentra las conoce por haberlas visto en otras ciudades. Es por eso que la felicidad que evoca viene siempre asociada con los recuerdos que subyacen en aquel que la visita.

Lenguaje cultural e identidad visual

Gran parte del encanto de las ciudades descritas en el libro puede atribuirse a lo pictórico de sus descripciones; 55 versiones de la vida en la urbe cuyas particularidades resultan tan ficticias como atemporales.

Diomira, es la primera ciudad con la que el lector se encuentra al empezar el viaje. Los detalles que se describen en ella funcionan como una especie de carta de presentación; una introducción al universo visual y simbólico que Calvino utilizará a lo largo de su obra.

Lo interesante de esta ciudad no es tanto el concepto que pretende transmitir sino el modo en que el autor logra definir un espacio geográfico determinado a través de la descripción de los elementos específicos que lo constituyen.

Mediante el uso de diferentes tipologías y artefactos se comienza a constituir el lenguaje visual general entre Marco Polo y el lector, quien indirectamente asume el papel de Kublai Kan (Bari, 2017).

La identidad de una ciudad a menudo se expresa a través de su cultura y de su especificidad visual. Esta identidad, no sólo está determinada por los aspectos del paisaje y la arquitectura, si no por las diferentes imágenes, elementos simbólicos y aspectos visuales que la envuelven y contribuyen a constituir las particularidades de su imaginario colectivo (Bari, 2017).

2- Isidora

*«La ciudad soñada lo contenía joven; a Isidora se llega en edad avanzada
(...) Los deseos ya son recuerdos»*

(Calvino, 2008: 23)

Para el viajero, Isidora es la ciudad de sus sueños; *“ciudad donde los palacios tienen escaleras de caracol incrustadas de caracolas marinas, en la que, cuando está indeciso entre dos mujeres, siempre aparece una tercera”*. El problema de Isidora es que a ella se llega en edad avanzada; cuando el viajero la encuentra, *“los deseos ya son recuerdos”*, y lo único que puede hacer es sentarse en el lugar de la plaza desde el que los viejos miran pasar la juventud (Calvino, 2008: 23).

Isidora representa los recuerdos idealizados en el pasado, apegados a una juventud perdida. Existe en ella una disparidad entre el sueño y la realidad de un pasado que nunca existió.

3- Zaira

« La ciudad no cuenta su pasado, lo contiene como las líneas de una mano, escrito en las esquinas de las calles.»

(Calvino, 2008: 26)

La ciudad de Zaira no está hecha de peldaños, calles y arcos, sino de las relaciones que existen *“entre las medidas de su espacio y los acontecimientos de su pasado”*. Aquí la memoria está inscrita en sus edificios; contiene en ellos la vida y las experiencias de aquellos que la habitan. Los recuerdos y las conexiones entre

los individuos y el espacio son lo que da forma a la ciudad, la cual, absorbiendo todos ellos, “se embebe como una esponja y se dilata.”

4- Zora

«Obligada a permanecer inmóvil e igual a sí misma para ser recordada mejor, Zora languideció, se deshizo y desapareció. La tierra la ha olvidado.»

(Calvino, 2008: 31)

La ciudad de Zora tiene la propiedad de permanecer perfectamente impresa en la memoria de quien la visita. El viajero es capaz de recordarla punto por punto, no porque su imagen sea algo fuera de lo común, sino porque su estructura es como la de una retícula o armazón en cuyas casillas cada uno puede disponer las cosas que quiere recordar.

El problema de Zora es que para permanecer en la memoria de quien la conoce, la ciudad se ve obligada a mantenerse inalterada y sin cambios. Es esta rigidez la que le impide alojar lo cambiante de la vida de aquellos que la habitan y por lo que termina desapareciendo.

De Zora se dice que “*los hombres más sabios del mundo son los que la conocen de memoria*”, y sin embargo, es precisamente esa inmutabilidad la que la obligó languidecer y desvanecerse.

5- Maurilia y la turistificación

(...) Los dioses que habitan bajo esos nombres y en esos lugares se han marchado sin decir nada y en su lugar han anidado dioses extranjeros. Es inútil preguntarse si estos son mejores o peores, dado que no existen entre ellos ninguna relación, así como las viejas postales no representan a Maurilia como era, si no a otra ciudad que por casualidad se llamaba Maurilia como ésta.

(Calvino 2008: 43)

En Maurilia se invita al viajero a visitar la ciudad y al mismo tiempo a observar las viejas tarjetas postales. Para no decepcionar a los habitantes, es necesario elogiar la ciudad que en ellas se encuentra representada. Sin embargo, la Maurilia que se visita, convertida ahora en una metrópoli como muchas otras, no guarda grandes semejanzas con lo que la vieja ciudad provinciana fue un día.

En Maurilia, la memoria define la identidad de sus habitantes y funciona como el principal reclamo para el viajero. Esta sensación de nostalgia se aferra a una imagen del pasado que trata de perdurar mientras es ignorada por su contexto actual.

La Turistificación

Al igual que ocurre en Maurilia, los turistas que visitan lugares como París, Londres o Barcelona realizan en realidad un recorrido por el paisaje de sus ensueños. Nada encuentran allí que previamente no estuviera depositado en su imaginación. Si por un momento salen del itinerario marcado por los hitos reconocibles que toda postal se encarga de recordar en las tiendas de souvenirs, el continuo urbano a su alrededor se vuelve a la vez indescifrable y extrañamente familiar. En muchas ciudades, el turismo representa uno de los principales activos económicos, al mismo tiempo que la vida urbana se reduce a un ir y venir sin sentido. Tanto para quienes las habitan como para los que las visitan, estas ciudades funcionan únicamente como representaciones de sí mismas, cada una

de ellas construida sobre un conjunto de recuerdos y asociaciones puramente arbitrarias.

4.2- Las Ciudades y el Deseo

«De una ciudad no disfrutas las siete o las setenta y siete maravillas, si no la respuesta que da a una pregunta tuya»

(Calvino, 2008: 58)

Esta secuencia de ciudades habla sobre la relación entre el individuo y las manifestaciones que sus deseos proyectan en ellas. El viajero inicialmente es engañado por sus aparentes encantos y, sin embargo, a medida que la narrativa avanza, la percepción del visitante deja de ser ingenua, las ciudades muestran su verdadera apariencia y la relación con el objeto deseado se transforma.

1- Dorotea

«Hasta entonces yo solo había conocido el desierto y las rutas de las caravanas. Aquella mañana en Dorotea sentí que no había bien que no pudiera esperar de la vida»

Dorotea se describe como una ciudad vital y enérgica en la que el visitante siente el descubrimiento del deseo. Se puede hablar de dos maneras sobre la ciudad; la primera de ellas mediante la cantidad y la naturaleza de los elementos que la constituyen; *“cuatro torres, siete puertas, cuatro canales, nueve barrios de trescientas casas cada uno, con setecientas chimeneas”*. La segunda, mediante las sensaciones que se perciben observando la vida de sus habitantes; *“gente rápida por las calles, mujeres que miran directamente a los ojos y soldados que tocaban el clarín”*. Dorotea representa el principio del deseo, el sueño y el camino.

2- Anastasia

«Tu afán que da forma al deseo toma del deseo su forma, y crees que gozas de toda Anastasia cuando sólo eres su esclavo.»

(Calvino, 2008: 27)

En Anastasia, el viajero es seducido por una ciudad que estimula sus deseos, pero que al mismo le impide realizarlos. Los anhelos de quien la habita se manifiestan a través de las mercancías, los alimentos y las mujeres que allí se encuentran.

La ciudad se aparece como el lugar en el que todo es posible y donde ningún deseo se pierde. Quien vive en ella, cree formar parte de esos deseos y, sin embargo, se ve obligado a trabajar ocho horas al día para intentar cumplirlos.

La descripción de Anastasia hace despertar los anhelos para después ahogarnos en ellos. Se cree disfrutar de ella cuando en realidad no se es más que su esclavo.

3- Despina

«Cada ciudad recibe su forma del desierto al que se opone y así ven el camellero y el marinero a Despina, ciudad fronteriza entre dos desiertos.»

(Calvino, 2008: 32)

Despina es la ciudad rodeada por dos desiertos, uno de tierra y otro de agua. El que llega a ella en camello sueña con el velero a punto de zarpar que lo sacará del desierto; mientras que el que observa la costa desde el barco, piensa en la larga caravana que le llevará *“hacia el oasis de agua dulce”*.

En Despina nos damos cuenta de la ambivalencia del deseo, el cual surge como contraposición a aquello que se tiene. Lo que para uno simboliza libertad, nomadismo y aventura para el otro no es más que un árido desierto.

En el nombre de la ciudad se encuentra implícita la propia identidad de la ciudad. Despina es uno de los seis personajes que aparecen en la ópera de Mozart *Così fan tutte* (Así hacen todas). La doncella Despina representa la tentación y el deseo que llevará a dos de sus personajes a cometer una infidelidad hacia sus parejas.

Così fan tutte (*“Así hacen todas”*) es una ópera bufa en dos actos, compuesta por Wolfgang Amadeus Mozart y estrenada en enero de 1790 en el Teatro de la Corte de Viena cuya temática principal es el intercambio de parejas.

En la obra encontramos seis personajes; dos hermanas (Fiordiligi y Dorabella), sus respectivas parejas (Guglielmo y Ferrando) dos personajes externos; Don Alfonso, el filósofo y Despina la sirvienta de las hermanas.

Don Alfonso apuesta con los oficiales a que sus mujeres les serán infieles en menos de un día. Estos dos, ante la tentativa del primero, deciden aceptar la apuesta y fingen tener que partir a la guerra para después volver disfrazados y seducir cada uno a la mujer de su compañero. En esta obra, Despina es el elemento bisagra que con ayuda de Don Alfonso empujará a las hermanas a cambiar de amantes ante la ausencia de sus respectivas parejas.

4- Fedora

«La una encierra todo lo que se acepta como necesario cuando todavía no lo es. Las otras lo que se imagina como posible y un minuto después deja de serlo.»

(Calvino, 2008: 45)

En Fedora existe un palacio en el centro de la ciudad con una esfera en cada aposento. Cada una de las esferas contiene el modelo en miniatura de una posible Fedora; todas ellas representan diferentes formas que la ciudad hubiera podido adoptar si no hubiera llegado a ser como hoy la vemos.

La gente acude al palacio, ahora convertido en museo, para mirar las esferas de vidrio y contemplar todos los futuros posibles que Fedora ha tenido en el pasado y en el presente; *“cada uno de los habitantes escoge la ciudad que corresponde a sus deseos”*.

Al describir la ciudad, Marco Polo le dice al emperador: *“En el mapa de tu imperio, oh Gran Kan, debe haber espacio tanto para la gran Fedora de piedra como para las pequeñas Fedoras de vidrio. No porque todas sean igualmente reales, sino porque todas son solo suposiciones”* (Calvino, 2008: 57)

Para Marco Polo, lo importante no es sólo que todas las posibles Fedoras sean igualmente reales y por ello debieran estar en el mapa, sino que todas las versiones de Fedora, incluida la hecha de piedra, podrían ser igualmente irreales.

5- Zobeide y la Gran Generación

«En la disposición de sus calles cada uno de los hombres repitió el recorrido de su persecución en el sueño y en el punto en el que había perdido a la mujer ordenó los espacios y los muros de manera distinta para que no se le pudiera escapar.»

(Calvino, 2008: 59)

La ciudad de Zobeide es *“blanca y bien expuesta a la luna, con calles que giran sobre sí mismas como un ovillo”*. Hombres de todas las naciones soñaron que seguían a una mujer por una ciudad desconocida. Después del sueño buscaron aquella ciudad y al no encontrarla decidieron construir una como la del sueño. Para configurar sus calles, cada uno de ellos repitió el recorrido de su persecución y, para que la mujer con la que habían soñado no se les volviera a escapar, decidieron cambiar la configuración del espacio en el punto en el que habían perdido.

Posteriormente continuaron llegando personas que habían tenido un sueño parecido realizando también cambios en galerías y escaleras. *“Los que habían*

llegado primero no entendían que atraía a esa gente a esa ciudad fea, a esa ciudad trampa.”

La ciudad, inicialmente creada por el deseo compartido de varios hombres, termina por convertirse en una pesadilla; una trampa que atrapa al visitante mediante el sueño para después mostrarse como realmente es: fea e inhabitable.

—

La Gran Generación (Sennett, 2019)

Dentro de este nombre queda recogida toda una generación de urbanistas que intentó modelar la *ville* para movilizar la *cit  *⁴. Entre los m  s rese  ables se encuentran el bar  n Georges-Eug  ne Haussmann, responsable de la renovaci  n urban  stica de Par  s entre 1853 y 1870; Ildefons Cerd  , conocido por su plan de ensanche para la ciudad de Barcelona en 1859; y Frederick Law Olmsted, arquitecto y paisajista responsable de la creaci  n de Central Park en Nueva York en el a  o 1858.

La pregunta bajo la que todos desarrollaron su trabajo fue la siguiente:   c  mo relacionar la densa sustancia humana (*cit  *) con la forma urbana (*ville*)? (Sennett, 2019)

Haussmann, intent   volver accesible la ciudad y para ello oper   bajo una l  gica militar de calles largas y anchas a lo largo de las cuales pudieran desplazarse los ca  ones. Cerd   y Olmsted, por el contrario, cre  an en la sociabilidad de la multitud (Sennett, 2019). El primero buscaba hacer la ciudad igualitaria, el segundo sociabilizarla.

⁴ Para Richard Sennett (2019:4) el concepto de «ciudad» alude a dos significados muy distintos: una cosa es el medio construido y otra c  mo vive en   l la gente. Seg  n el autor, el franc  s fue el primer idioma en hacer patente esta distinci  n mediante dos palabras diferentes: la *ville* y la *cit  *.

- **Ville:** lugar f  sico que configura el espacio; la estructura de la ciudad.
- **Cit  :** parte de la ciudad compuesta por las percepciones, comportamientos y creencias de quienes lo habitan. Todo lo que crea una conciencia del lugar.

Estos dos conceptos se explican con m  s detalle en la ciudad de Leandra

Cada cual tuvo sus limitaciones dentro de sus planes: Haussmann dio prioridad al espacio frente al lugar y su ciudad en red no pudo controlar las multitudes; el tejido urbano de Cerdá, cuyo objetivo socialista era el de crear una ciudad más igualitaria terminó produciendo monoculturalidad, y los parques de Olmsted no fueron por sí solos el medio para promover la integración social que tanto esperaba.

Al igual que hombres de naciones diversas soñaron con Zobeide, la Gran Generación lo hizo con «la ciudad». Como sucede con cualquier experimento, todos ellos conocieron callejones sin salida y fracasos a la vez que un cierto número de aciertos. (Sennett, 2019: 69)

4.3 Las Ciudades y los Signos

En esta serie de ciudades el autor plantea la discusión sobre la relación entre significante y significado. Existen diferentes procesos de codificación y decodificación que llevados a cabo de manera individual o colectiva dotan a un elemento concreto de un significado específico.

En cada una de las cinco ciudades que configuran este grupo, el entorno urbano establece un diálogo con el individuo a través de la lectura que éste hace de los diversos signos, códigos y símbolos que lo configuran.

En Tamara (1) y Zirma (2), la interpretación de los significantes presentes en las ciudades y la creación de sus consecuentes significados se construye sobre nuestras nociones asumidas y preconcebidas del mundo. Sin embargo, para poder conocer y entender Zoe (3) e Ipazia (4), el viajero se ve obligado a deconstruir sus sistemas de significación con el fin de poder decodificar los mensajes presentes en las narrativas de las ciudades. (Kilroy, 2014)

La conclusión que subyace de estas ciudades es que para reconocer el modo en que un elemento adquiere significado, primero es necesario identificar los signos que lo constituyen, entender cómo se relacionan con el mundo que nos rodea, y posteriormente determinar si esa comprensión funciona dentro del contexto del sistema en el que nos encontramos.

1- Tamara y la semiótica de la ciudad

«La mirada recorre las calles como páginas escritas: la ciudad dice todo lo que debes pensar, te hace repetir su discurso, y mientras crees que visitas Tamara, no haces sino retener los nombres con los cuales se define a sí misma y a todas sus partes.»

(Calvino, 2008: 28)

La ciudad de Tamara se configura mediante un sistema de signos y códigos. Un lugar en el que cada objeto no termina en ser lo que es, sino que sirve como puente a otro que se encuentra más allá de él. A medida que el viajero recorre sus calles, va descubriendo en ellas un conglomerado de símbolos que deben ser leídos, descifrados e interpretados para que la ciudad cobre sentido:

“El ojo no ve cosas sino figuras de cosas que significan otras cosas; tenazas que indican la casa del sacamuelas, el jarro para la taberna, las alabardas el cuerpo de guardia,(...)”

(Calvino, 2008: 28)

Tamara exige que se la traduzca, nos obliga a buscar el simbolismo implícito en su arquitectura y a conocer el significado asociado a cada uno de los elementos que configuran su espacio.

"Si un edificio no tiene ninguna enseña o figura, su forma misma y el lugar que ocupa en el orden de la ciudad bastan para indicar su función: el palacio real, la prisión, la cara de la moneda, la escuela pitagórica, el burdel. (...) incluso las mercancías que los comerciantes exhiben en los mostradores valen no por sí mismas sino como signo de otras"

(Calvino, 2008: 28-29)

A través de la aparente universalidad de los símbolos que en ella se muestran, el autor nos pretende demostrar cómo la base de nuestro aprendizaje condiciona nuestro entendimiento y cómo el modo en que interpretamos el mundo que nos rodea se encuentra enormemente influenciado por asociaciones a menudo arbitrarias o subjetivas.

La semiótica de la ciudad

«¿Cómo es verdaderamente la ciudad bajo esta apretada envoltura de signos? el hombre sale de Tamara sin haberlo sabido.»

(Calvino, 2008: 29)

Tamara, personifica un paisaje cultural en el que cualquier noción de presencia se basa necesariamente en la ausencia de referentes sólidos más allá del cúmulo de signos incorpóreos que lejos de conducir a un significado no llevan sino a otros signos. Es de este modo que el viajero se ve inmerso en un mundo de decodificación casi obsesiva, sometido al imperativo de detectar signos en cualquier aspecto tanto de lo visible como de lo invisible, de lo presente y lo ausente. (Caravallo, 2010)

Según Kilroy (2014), es en la ciudad de Tamara donde recibimos los fundamentos de esta discusión sobre los significantes y la interpretación que cada uno de

nosotros hace de ellos convirtiéndolos en significados, así como una introducción a tres tipos de signos, que construyen los diferentes sistemas de significación⁵:

1- Signos icónicos: aquellos en los que el significante se asemeja a la cosa significada, como un letrero en la puerta de un baño;

2- Signos indexados: aquellos cuyo significante es un indicador confiable de la presencia del significado. i.e: la presencia de humo indica la presencia de un incendio.

3- Los símbolos verdaderos: son signos en los que la relación del significante con la cosa significada es completamente arbitraria y convencional.

Cada uno de estos tipos, aunque no se nombra explícitamente, se personifica mediante diferentes ejemplos presentes en Tamara, sentando las bases para el uso posterior que tanto Kublai Kan como el lector tendrán para interpretar el resto de descripciones presentes en el libro.

2- Zirma

« Mi recuerdo abarca dirigibles, tatuadores, mujeres obesas (...) los que venían conmigo recuerdan en cambio solo un dirigible (...), un tatuador (...), una mujer (...). La memoria es redundante: repite los signos para que la ciudad empiece a existir.»

(Calvino, 2008: 59)

A diferencia de Tamara, en Zirma los signos que configuran la ciudad no son universales, sino que cambian dependiendo de los recuerdos del visitante.

⁵ Clasificación elaborada en base a la estructura de Charles Sanders Peirce. Disponible en: http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/PEIRCE_La%20Ciencia%20de%20La%20Semiótica%20cap%20seleccionados.pdf

En un primer momento, el viajero define la ciudad como una sucesión de elementos recurrentes: dirigibles, tatuadores, mujeres obesas, etc. Sin embargo, al descubrir que lo que en su memoria se configuraba como una serie de repeticiones, para sus compañeros no eran más que elementos en singular, entiende que no es la ciudad la que es redundante, sino su memoria la que crea esas repeticiones con el fin de que los signos y las experiencias puedan comenzar a existir. Cuanto más se repiten los recuerdos, más se solidifica su aparente verdad. (Kilroy, 2014)

3- Zoe

«Zoe es un conglomerado de pagodas en el que el viajero es incapaz de distinguir las características de la ciudad. (...) Cualquier tejado piramidal podría cubrir, tanto el lazareto de los leprosos como las termas de las odaliscas.»

(Calvino, 2008: 47)

En la ciudad de Zoe no hay relación entre la forma y el signo porque todos los espacios tienen la misma forma; tampoco hay símbolos que orienten al viajero en el proceso de conocimiento del lugar en el que se encuentra. En esta ciudad sin identidad, el visitante ha perdido todo marco de referencia; los signos que antes le sirvieron para orientarse han desaparecido. (Kilroy, 2014)

4- Ipazia

«De todos los cambios de lengua que debe enfrentar el viajero en tierras lejanas, ninguno iguala al que le espera en la ciudad de Ipazia, porque no se refiere a las palabras si no a las cosas (...) No hay lenguaje sin engaño.»

(Calvino, 2008: 62)

En Ipazia los signos no casan con los códigos. Como en tantas otras ciudades, el viajero se enfrenta a un nuevo lenguaje; sin embargo, a diferencia de lo que ocurre en otras, este cambio *“no se refiere a las palabras sino a las cosas”*; la música se encuentra en los cementerios, los niños ocupan las bibliotecas y a los sabios se les busca en los parques infantiles.

Incluso llegado el momento de abandonar la ciudad, Polo es consciente de que no debe bajar al puerto, "sino subir al pináculo más alto de la fortaleza y esperar a que pase una nave pase por allí."

Como le ocurría a Descartes, en Ipazia se comienza con la presunción de que no se sabe nada. Marco Polo confió en los signos que consideró universales y consecuentemente descubrió la fragilidad de sus significados, por ello, asume que para comprender la ciudad y su lenguaje primero debe deshacerse de las imágenes que en el pasado le habían anunciado las cosas que buscaba.

Es a través de Ipazia que Calvino menciona explícitamente la necesidad de desarrollar una nueva visión para enfrentarse a los desafíos de la vida urbana. Tanto el lenguaje como el conocimiento resultan útiles asociados únicamente a un contexto particular. Por ello, para establecer una nueva perspectiva en relación a lo que la ciudad puede ser, primero debemos deconstruir y reconfigurar los sistemas que utilizamos para la creación de significados. (Modena, 2011)

5- Olivia

«Para glosar su prosperidad no puedo sino hablar de palacios de filigrana y cojines con flecos (...) pero a través de estas palabras tú comprenderás enseguida que Olivia está envuelta en una nube de hollín y pringue (...). La mentira no está en las palabras, está en las cosas»

(Calvino, 2008: 75-76)

En Olivia, las palabras con las que se describe a la ciudad llevan al visitante a descubrir su cara oculta. El discurso no siempre casa con el objeto que describe, e incluso cuando alguien se limita a mostrar únicamente una parte, el visitante puede adivinar la otra. Lo particular de esta ciudad es que la totalidad de la narrativa se convierte en un conjunto de símbolos abiertos que cada uno de sus habitantes debe interpretar.

La idea que subyace cuando Marco Polo afirma que *“la mentira no está en las palabras sino en las cosas”* es similar a la que encontramos en el *Tractatus* de Wittgenstein (2019: 28) cuando enuncia que *“todo son juegos del lenguaje”*. Las palabras no son más que entidades abstractas, y por lo tanto, no pueden ser falsas en sí mismas; es nuestra interpretación del mundo a través del lenguaje la que nos condiciona a la hora de comprender su significado:

«El mundo es figurado por el pensamiento (y el lenguaje); dicho con toda radicalidad: pensar (hablar) es figurar. Y figurar es representar en el espacio lógico los hechos del mundo (2.11).»

(Wittgenstein, 2019: 29)

Por eso, para entender aquello que Olivia nos quiere decir, debemos insertarnos en esa conversación, determinar qué es lo que sabemos, cómo eso está condicionado nuestro proceso de entendimiento y cuestionarnos qué es lo que podemos llegar a saber realmente. (Kilroy, 2014)

4.4 Las Ciudades Sutiles

«Había muchos textos que no sabía cómo clasificar y entonces buscaba definiciones nuevas. Podía hacer un grupo con las ciudades un poco abstractas, aéreas, que terminé por llamar las ciudades sutiles»

(Calvino, 2008: 13)

Las ciudades sutiles son livianas y de frágil estructura; se levantan en el aire liberadas del peso que parece aplastar el imperio del Kan. La ligereza de estas cinco ciudades se encuentra representada mediante tres conceptos diferentes: la fragilidad, la verticalidad y la red. Los cinco textos describen diversas construcciones que se elevan o se descuelgan verticalmente para configurar delicadas alegorías.

1- Isaura y el paisaje

«Se supone que Isaura, ciudad de los mil pozos, surge sobre un lago subterráneo»

(Calvino, 2008: 35)

En Isaura, el perímetro de la ciudad recorre el de las orillas del lago subterráneo sobre el que se encuentra. Al igual que el resto de ciudades dentro de su categoría, también se mueve hacia lo alto; sin embargo, esta verticalidad no

asciende hacia el cielo, sino que lo hace hacia la superficie a través de las tuberías, los cubos y las aspas de molinos que comunican las dos niveles de la ciudad.

El paisaje natural juega un papel clave en muchas de las ciudades que Marco Polo describe, en este caso, el agua es la fuerza que impulsa el desarrollo de una tipología arquitectónica específica y que al mismo tiempo da forma a la relación existente entre las personas y el entorno que habitan (Bari, 2017).

En Isaura, el agua adquiere importancia no solo como la sustancia que formula un tipo de arquitectura paisajística concreta, sino como el elemento divino que conforma y constituye la dimensión cultural e idiosincrática de sus habitantes:

«Dos clases de religiones se dan en Isaura. Los dioses de la ciudad según algunos habitan en las profundidades, (...) según otros, habitan en los cubos que suben colgados de la cuerda cuando asoman en el brocal de los pozos»

Calvino, 2008: 35

La identidad de una ciudad está determinada por las especificaciones del paisaje y la naturaleza que la envuelven. Es por eso que, como enuncia Marco Polo, en Isaura “el paisaje invisible condiciona el visible”

2- Zenobia

«No tiene sentido dividir las ciudades en felices e infelices, si no en otras dos clases: 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 logran borrar la ciudad, o son borrados por ella.»

(Calvino, 2008: 49)

Marco Polo afirma acerca de Zenobia que, si bien no se recuerda el origen o la razón de su peculiar construcción, la ciudad se levanta sobre zancos de distintas alturas, unidos entre sí por escaleras y aceras colgantes. Las casas son de bambú y zinc con tejados cónicos que recuerdan a ciertas construcciones asiáticas. La ciudad refleja una versión idealizada de la belleza dibujada por la combinación de delicados elementos verticales.

Cuando sus habitantes imaginan una ciudad ideal en la que ser felices, siempre piensan en Zenobia, que con el paso del tiempo continúa adaptándose a su vida y dando forma a los deseos de quienes la habitan.

3- Armilla

«La explicación es esta: ninfas y náyades han quedado dueñas de los cursos de agua canalizados en las tuberías de Armilla.»

(Calvino, 2008: 63)

Armilla no tiene paredes, ni techos, ni pavimentos; está compuesta únicamente por tuberías de agua que suben verticales donde deberían estar las casas y se ramifican donde deberían estar los pisos. El viajero desconoce si la ciudad fue abandonada antes o después de haber sido habitada por las ninfas.

En Armilla, estas criaturas acuáticas de origen mitológico pasan su tiempo disfrutando de todo tipo de baños y fuentes. La representación del placer

femenino que Calvino ofrece, se presenta como algo autónomo e independiente de los atributos masculinos convencionales.

La asociación de la mujer con expresiones de sensualidad y belleza también la encontramos en ciudades como Ipazia; sin embargo, en Armilla, todo el cuerpo de la ciudad equivale en última instancia a un conjunto de fantasías efímeras y deseos velados. Su arquitectura, definida por una estructura de tubos y cañerías, desafía a través de sus ausencias la presencia de un espacio planificado y delimitado.

Para las ninfas que habitan esta ciudad, el espacio se presenta como una geografía de pasiones, emociones y afectos totalmente ajeno a dimensiones políticas, sociales o económicas. En la perspectiva urbana de Calvino, el espacio se erotiza y se convierte en un lugar abierto a la ambigüedad de los deseos (Cavallaro, 2010).

El visitante no puede más que observar desde el exterior todo lo que allí ocurre, ya que ningún viaje exploratorio a Armilla descubrirá los secretos que la ciudad se esfuerza obstinadamente por mantener invisibles.

4- Sofronia y las heterocronías

«Sofronia se compone de dos medias ciudades. En una está la montaña rusa, el carrusel, la rueda, el pozo con sus motocicletas, la cúpula del circo. (...) La otra media es de piedra y mármol, y cemento, con el banco, las fábricas, los palacios, el matadero, la escuela y todo lo demás.»

(Calvino, 2008: 77)

La ciudad de Sofronia está compuesta por dos mitades, una de ellas está fija mientras que la otra es itinerante. La primera mitad, formada por “el banco, las

fábricas y los palacios”, está construida en piedra, mármol y cemento; la segunda, *“de carruseles y cúpulas de circo”*, alberga lo festivo y lúdico de la ciudad.

Cada año, llega el día en el que una de las mitades se desmonta mientras la otra permanece en su lugar. Paradójicamente, la ciudad que desaparece es la de los muros de piedra y cemento. La media Sofronia de *“los tiros al blanco y los carruseles”* se queda con el grito suspendido, contando *“cuántos meses tendrá que esperar antes de que la caravana regrese y la vida vuelva a empezar”*.

Sofronia, y las heterocronías (heterotopías del tiempo)

Para Foucault (1984), dentro de una ciudad, existen dos tipos de lugares en relación directa con el concepto de “tiempo”; los primeros están “vinculados a la acumulación” de éste y los segundos, funcionan como emplazamientos únicamente “vinculados al tiempo”.

Museos y bibliotecas funcionan como ejemplo de los lugares “vinculados a la acumulación de tiempo”, espacios heterotópicos⁶ *“donde el tiempo no cesa de amontonarse”*, ya que *“nacen bajo la voluntad de encerrar en un lugar todas las épocas, formas, y gustos”*. En ellos, el tiempo se acumula *“al infinito”*.

Los segundos, como contraposición a los primeros, son lugares vinculados directamente al tiempo, pero no a su acumulación, sino a la consagración de lo “fútil y pasajero”, espacios no eternos sino absolutamente crónicos.

Para Foucault (1984: 22-23) las fiestas y las ferias son el mejor ejemplo de ello. Define estas últimas como *“aquellos maravillosos emplazamientos vacíos a la orilla de las ciudades, que se pueblan, una o dos veces al año, de barracas, tenderetes, objetos heteróclitos, luchadores, mujeres contorsionistas y aquéllas que echan la buenaventura.”*

Según Han (2019: 104), “el tiempo de la fiesta es el tiempo que no transcurre” Para él, ciudades como Sofronia representan “aquellos momentos dichosos de la cultura en los que se cancela el tiempo habitual (Han, 2019, 115)”. Sin embargo, tal y como ocurre en Sofronia, en el momento en que un lugar cuya naturaleza es

⁶ Los conceptos de ‘Espacio Heterotópico’ y ‘Heterotopía’ se explican detalladamente en la ciudad de Valdrada. Pág 68-69

esencialmente efímera, se convierte en un emplazamiento permanente, pierde su razón de ser.

La oposición entre lo permanente y lo transitorio se invierte en esta ciudad. La vida de sus habitantes permanece mientras que las pesadas arquitecturas van y vuelven. Aunque ambas mitades son necesarias para que la vida comience, la auténtica esencia de la ciudad es la que prevalece en lo aparentemente efímero de sus celebraciones (Albaladejo, 2013).

5- Octavia

«Suspendida en el abismo, la vida de los habitantes de Octavia es menos incierta que en otras ciudades. Saben que la resistencia de la red tiene un límite.»

(Calvino, 2008: 89)

La ciudad de Octavia se descuelga bajo una tela de araña tejida sobre un precipicio entre dos montañas abruptas. La fragilidad y la verticalidad de la ciudad se encuentran presentes en el modo en que ésta se eleva sobre el vacío.

Opuestamente a Isaura, que crece hacia arriba, en Octavia la verticalidad descende hacia abajo; todas sus construcciones se descuelgan de la red. Paradójicamente, a pesar de ser una ciudad siempre a punto de colapsar, es precisamente la conciencia sobre esa fragilidad la que hace que la vida de sus habitantes sea menos incierta que en otros lugares.

Octavia, Cerdá y el tejido urbano.

El urbanismo es la disciplina dentro de la planificación urbana que se ocupa de la forma física de la ciudad (Sennett, 2019). Octavia funciona como un ejemplo claro de la importancia del concepto de 'tejido urbano' dentro de la configuración de ésta.

Ildefons Cerdà fue un urbanista conocido por configurar el tejido urbano de la ciudad de Barcelona. Su trabajo se desarrolló bajo el prisma de un socialismo cooperativo y según Sennett (2019: 42-43) su legado resulta admirable porque intentó construir una ciudad accesible, tomando la cuadrícula como espacio de igualdad y sociabilidad.

Para Cerdà, la estructura de una ciudad podía ser estudiada siguiendo la lógica de un tejido, el cual se constituye mediante la combinación de cuatro elementos básicos: el propio tejido, la textura, el grano y el nudo.

- **Tejido:** es la trama, es decir, la forma básica que se crea relacionando entre sí edificios, calles y espacios abiertos.
- **Grano:** representa la complejidad del modelo, el ancho de las calles y avenidas, así como la relación de los espacios interiores con los exteriores.
- **Textura:** la parte de la planificación relativa a las distintas alturas de los edificios, que se asemeja al espesor y los colores de las hebras. El concepto de 'textura' se usa a veces de modo intercambiable con el de 'grano', pero más en particular, se refiere a la mezcla de usos y a la relación entre actividades formales e informales de un plan.
- **Nudos:** termino empleado para designar los lugares de un plan. Un nudo puede atar las hebras de una trama, pero pequeños bultos o grandes nudos pueden perturbar la suavidad de la superficie y crear una irregularidad táctil. En una ciudad cualquier cosa que tenga un carácter distintivo puede dar lugar a un nudo; desde un pequeño parque hasta una estatua o fuente ubicadas en un lugar destacado.

El urbanista creía en la sociabilidad de la multitud y consideraba que el tejido en cuadrícula contribuiría al objetivo de la igualdad en la ciudad (Sennett, 2019).

Al mismo tiempo, era consciente de que hacer una ciudad igualitaria conllevaba una cierta amenaza: el problema de la homogeneidad en las ciudades conlleva los mismos riesgos que en las grandes plantaciones monocultivo: la expansión de

problemas a una gran velocidad. Los planes destinados a repetirse de manera uniforme están particularmente expuestos a enfermedades de tipo social y económico (Sennett, 2019: 46-47). Al igual que para los habitantes de Octavia, para Cerdá la fragilidad de su tejido estaba siempre presente; sabía que “la resistencia de la red tiene un límite”.

4.5 Las Ciudades y los Intercambios

«Las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos de un lenguaje; son lugares de trueque, como explican todos los libros de historia de la economía, pero estos trueques no lo son solo de mercancías, son también trueques de palabras, de deseos y de recuerdos.»

(Calvino, 2008: 15)

Dentro de este conjunto de ciudades el entorno urbano se presenta como un lugar de intercambio. Las ciudades son descritas en base al modo en que su morfología repercute en las rutinas de sus habitantes, en la relación que establecen con el espacio y los diferentes tipos de conexiones que entre ellos se construyen.

Los lugares de intercambio contribuyen a la construcción de vínculos entre individuos. Su importancia resulta esencial en el desarrollo de un tejido urbano sólido y para muchos urbanistas, funcionan como el principal arma en la lucha contra la atomización de la vida en las ciudades. En Eufemia (1) y Ersilia (4), estos intercambios ocurren en lugares, mientras que en Cloe (2) y Eutropia (3) suceden en no-lugares o espacios de tránsito.

1- Eufemia

«No solo a vender y a comprar se viene a Eufemia (...) si no también porque de noche (...) a cada palabra que dice uno, los otros cuentan cada uno su historia de los lobos, de hermanas, de tesoros, de amantes, de batalla...»

(Calvino, 2008: 50)

La ciudad de Eufemia habla sobre los intercambios de recuerdos que suceden sutilmente cada vez que los mercaderes de siete naciones se juntan durante el solsticio y el equinoccio.

Lo interesante de esta ciudad no reside en el tipo de transacciones que en ella tienen lugar, sino en los intercambios indirectos de experiencias que se dan como consecuencia de los intercambios comerciales.

2- Cloe y los no lugares

«Se consuman encuentros, copulaciones, orgias, sin cambiar una palabra, sin rozarse con un dedo, casi sin alzar los ojos.»

(Calvino, 2008: 65)

Cloe es la gran ciudad en la que las fantasías se intersectan. Encuentros e intercambios sin palabras ocurren constantemente entre personas desconocidas. Nadie saluda a nadie, y sin embargo, al verse imaginan mil cosas las unas de las otras; encuentros, conversaciones, caricias, sorpresas, etc. En Cloe las miradas se cruzan un segundo y después huyen, buscan otras miradas y no se detienen. Entre sus habitantes se consuman encuentros de todo tipo sin mediar palabra y casi sin alzar los ojos.

¿Qué relación existe entre Cloe y la idea del «no-lugar»?

Para Marc Augé (2000), los no-lugares son espacios de anonimato. Se identifican con aquellos espacios de tránsito o de flujo presentes en lo que el antropólogo francés denomina sociedades “sobremodernas”. Esta sobremodernidad representa la idea de una modernidad en exceso, desbordada y salida de su propio eje, cuyas lógicas expansivas han sido llevadas al extremo. Para Carrillo (2010), el sujeto de la sobremodernidad es aquel que está obligado a resituarse ante un mundo siempre extraño y siempre en tránsito.

Si un lugar puede definirse como un emplazamiento fijo y estable sobre el que se construyen las relaciones de identidad y de subjetividad; un espacio que no puede definirse ni como lugar de identidad, ni como relacional, ni como histórico, definirá un no lugar. (Augé, 2000)

Tanto las instalaciones necesarias para la circulación de personas y bienes (vías rápidas, empalmes de rutas, aeropuertos) como los propios medios de transporte funcionan como no-lugares. Centros comerciales, supermercados, estadios deportivos, o incluso los campos de tránsito prolongado donde permanecen los refugiados del planeta funcionan bajo esta misma lógica (Augé, 2000).

La sobremodernidad es productora de no lugares. Por ende, las megalópolis de las nuevas potencias en desarrollo -China, Brasil, India o México- funcionan como los principales emplazamientos para la generación de nuevas relaciones de identidad de la sociedad global actual.

Según Augé (2000), nos encontramos inmersos en un mundo donde se multiplican los puntos de tránsito y las ocupaciones provisionales, en el que se

desarrolla una apretada red de medios de transporte que son también espacios habitados, y donde los supermercados, los distribuidores automáticos y las tarjetas de crédito ofrecen un comercio "de oficio mudo". Un mundo así, queda rendido a la individualidad solitaria, a lo provisional y a lo efímero del pasaje.

Hoy, la frecuentación de los no lugares ofrece la posibilidad de una experiencia sin verdadero precedente histórico de individualidad solitaria y de mediación no humana, basta un cartel o una pantalla para establecer una comunicación entre individuos (Augé, 2000: 64). La experiencia del no lugar es hoy un componente esencial de toda existencia social (Augé, 2000).

Al igual que ocurre en Cloe, los no lugares apenas permiten un furtivo cruce de miradas entre personas que nunca más se encontrarán (Augé, 2017). Albergan a personas en tránsito y convierten a los ciudadanos en meros elementos de conjuntos que se forman y se deshacen al azar. El usuario mantiene con estos no lugares una relación contractual, efímera y temporal. Por ello, funcionan como un claro concepto definitorio de la condición humana actual y de su relación con el espacio.

3- Eutropia

«En Eutropia los trabajos, las esposas y las identidades están en constante cambio. El día en que los habitantes se sienten abrumados de cansancio y nadie soporta más su trabajo, la ciudadanía decide trasladarse a la ciudad vecina, donde cada uno tendrá otro trabajo, otra mujer y verá otro paisaje al abrir las ventanas.»

(Calvino, 2008: 78)

En esta ciudad, cuando sus habitantes se sienten cansados de su rutina, cambian de casa, de profesión y de relaciones. Sus vidas se renuevan de manera recurrente

con cada mudanza, “como si pertenecieran a un tablero de ajedrez vacío”. Es por eso que al entrar al territorio que tiene por capital Eutropia, el viajero no ve una ciudad, sino muchas; todas deshabitadas salvo una. A pesar de todo, Marco Polo afirma que Eutropia es la única ciudad del imperio que permanece idéntica a sí misma (Albaladejo, 2013); es precisamente el modo en que en ella se vive lo que constituye la esencia de la ciudad y la hace permanecer inmutable.

4- Ersilia y los emplazamientos

«Para establecer las relaciones que rigen la vida de la ciudad, los habitantes tienden hilos entre los ángulos de las casas. (...) Telarañas de relaciones intrincadas que buscan una forma.»

(Calvino, 2008: 90)

En Ersilia, los habitantes tienden hilos entre los ángulos de las casas para definir las relaciones que conforman la vida de la ciudad. Estas cuerdas cambian de color según indiquen los grados de parentesco, autoridad y el tipo de intercambio que tiene lugar entre sus habitantes. Cuando los hilos son tantos que ya no se puede pasar por medio, los habitantes se marchan dejando una madeja de puntos conectados por cuerdas que se entrecruzan y vuelven a edificar Ersilia en otra parte.

Ersilia y los emplazamientos

¿Cuál es la relación de Ersilia con el concepto de Emplazamiento urbano? ¿De dónde surge esta interconexión ?

Según Foucault (1984: 1) enuncia en su texto Espacios Otros, “estamos en un momento en que el mundo se experimenta, no tanto como una gran vida que se

desarrolla por el tiempo, sino como una red que une puntos y entrecruza su madeja.”

Para el pensador francés, la idea de espacio ha sido definida mediante su relación con tres conceptos diferentes a lo largo de la historia⁷. Espacio entendido como localización, como extensión y como emplazamiento.

Espacio como localización

Según Foucault, el concepto de espacio en la Edad Media funcionaba un conjunto jerarquizado de lugares constituidos mediante la oposición y el entrecruzamiento (Foucault, 1984); lugares sagrados y profanos, protegidos e indefensos, urbanos y rurales, celestiales y terrestres, etc. Toda esa jerarquía constituía el llamado espacio medieval o espacio de localización.

Espacio como extensión

Para el autor, lo realmente reseñable dentro de la obra de Galileo no reside únicamente en el hecho de haber descubierto que la Tierra girara alrededor del Sol, sino en “haber constituido la idea de un espacio infinito e infinitamente abierto” (Foucault, 1984: 2). A partir de este momento (siglo XVII), un lugar ya no funciona como una localización en el espacio, sino como un punto en movimiento.

Espacio como emplazamiento

Hoy en día, el concepto de espacio como extensión es reemplazado por el de espacio como emplazamiento. El espacio como emplazamiento se define por las relaciones de vecindad entre puntos o elementos que lo configuran. Estas relaciones son a menudo irreductibles y se encuentran en estado de superposición.

Según esta premisa, el problema del emplazamiento humano hoy, reside en saber qué relaciones de vecindad, qué tipo de almacenamiento, de circulación, de ubicación, y de clasificación de los elementos humanos deben ser

⁷ A modo de breve acercamiento histórico, Foucault realiza una pequeña cronología para contextualizar la idea de Espacio como Emplazamiento. No es objeto de esta investigación entrar a cuestionar el rigor del autor a la hora de realizar este tipo de análisis.

preferentemente retenidos en tal o cual situación para alcanzar tal o cual fin.
(Foucault, 1984)

Al igual que en Ersilia las madejas de hilos buscan dar forma y definir las intrincadas relaciones que tienen lugar entre sus habitantes, el entorno urbano entendido como una sucesión de emplazamientos, queda definido por las relaciones de vecindad e interconexiones entre los diferentes puntos o elementos que lo configuran.

5- Esmeraldina, los trayectos y los desplazamientos

«la línea más breve entre dos puntos no es una recta sino un zigzag ramificado en tortuosas variantes, (...) En Esmeraldina las vidas más rutinarias transcurren sin repetirse.»

(Calvino, 2008: 101)

La ciudad de Esmeraldina describe un intercambio constante a través de las rutas que sus habitantes realizan a diario. Está compuesta por una retícula de canales y pasajes que se superponen y se entrecruzan. Una red de trazados que permite a las personas que en ella habitan descubrir un nuevo itinerario cada día.

En Esmeraldina, el camino más corto entre dos puntos no es una línea recta, si no un zigzag que se ramifica en tortuosas variantes. Las vidas más rutinarias transcurren sin repetirse y la ciudad queda configurada por la ruta que cada uno de sus habitantes decide tomar.

La narrativa presente en Esmeraldina sintetiza los dos conceptos representados en las cuatro ciudades anteriores. En Esmeraldina, el intercambio ocurre en el desplazamiento a través de los no-lugares.

¿Qué ideas representa Esmeraldina en relación a los trayectos y los desplazamientos urbanos? Comencemos por definir una serie de conceptos

Lugar, espacio y trayectos

En términos generales, podemos decir que los seres humanos se mueven en un espacio y habitan un lugar (Sennett, 2019). En una ciudad; las rutas, los trazados y las redes de transporte conectan la población a través del espacio. Al mismo tiempo, condicionan y configuran su experiencia de lugar.

El pensador francés Paul Virilio decía que, al igual que los filósofos trabajan sobre el objeto y el sujeto, él como urbanista, trabajaba sobre el trayecto; y *“la ciudad es el lugar de los trayectos”* (Virilio, 1999: 41).

Entendemos como trayecto el segmento de línea que describe un objeto en movimiento. Es decir, un trayecto es la expresión gráfica de un desplazamiento. A su vez, este desplazamiento se entiende como el cambio de posición de un elemento en el espacio. Un objeto se mueve del punto A al punto B, definiendo con ello una trayectoria específica y a una velocidad determinada.

Velocidad

¿Cabría decir que gran parte nuestra experiencia en la ciudad está condicionada por el modo en que recorremos esos trayectos? La velocidad, como elemento indisoluble en esta ecuación, juega un papel fundamental a la hora de configurar nuestra percepción del lugar; cuanto más rápidamente nos movemos, menos conscientes somos de las particularidades del medio (Sennett, 2019)

A diferencia de lo que le ocurre a los habitantes de Esmeraldina, hoy en día la mayoría de los programas de mapas muestran al viajero la manera más rápida y más directa de trasladarse de un punto A a uno B. En el caso de tener que realizar un largo recorrido, el problema se resolvería colocando a los viajeros en autopistas. Según Richard Sennett (2019: 175), por la autopista se realiza un viaje por el cual no se aprende gran cosa de los otros. Más que tener una experiencia de lugar, el viajero se limita a moverse en el espacio.

El aumento de la velocidad proyecta el cuerpo hacia adelante; obliga a fijar la mirada en el frente y elimina la visión periférica a fin de percibir únicamente lo que obstaculiza ese movimiento. La percepción lateral (Sennett, 2019) es uno de los criterios para distinguir un lugar, es por eso que la relación del movimiento corporal y las percepciones del espacio varían según a la velocidad y el modo en el que nos desplazamos.

Este supone el inicio del problema del tráfico motorizado: cuando se atraviesa el espacio a gran velocidad desaparece la percepción lateral, los lugares pierden su carácter y se disuelve la conciencia del medio⁸ (Sennett, 2019).

Movilidad y movimiento

Es indiscutible que la libertad de movimiento opera como un derecho fundamental para cualquier ser humano. En el contexto de lo urbano, esta premisa no es nueva; ya desde finales del siglo XVII el libre movimiento del cuerpo se convirtió en un objetivo principal dentro de la planificación de la ciudad (Sennett, 2019: 193-194).

Hoy en día, aunque de un modo diferente, la problemática continúa estando presente. Para Robert Moses, el constructor de la red de autopistas de Nueva York, La movilidad debía ser la preocupación más relevante de la planificación urbana (Sennett, 2019).

El problema surge cuando el valor biológico del libre movimiento se transfiere de lo humano a lo mecánico y con ello se equipara la libertad de movimiento con la velocidad de movimiento (Sennett, 2019: 194).

Esta experiencia de la velocidad asociada al movimiento define una determinada visión de modernidad: rapidez equivale a libertad, mientras que lentitud equivale a falta de libertad. La lógica de los desplazamientos opera bajo la máxima de «moverse donde se quiera, cuando se quiera y lo más rápido posible». Algo que para Sennett (2019) debilita notablemente la sensación de habitar un lugar.

Esmeraldina, trayectos y desplazamientos

Cada medio de transporte y cada forma de desplazarse trae consigo diferentes modos de alteración cognitiva. Por ello, resulta importante repensar cuáles son las relaciones de nuestro cuerpo con el territorio y cómo estas varían según el modo en el que nos desplazamos por él (Virilio, 1997).

Google responde a la pregunta: «dónde estoy», pero para tener la experiencia en un espacio desconocido es necesario un tipo de reconocimiento más complejo (Sennett, 2019).

Desplazarse significa mucho más que ir del punto A al punto B al estilo Google maps. Todo desplazamiento constituye una especie de relato espacial, entendiendo éste como algo que va de un comienzo a un fin. Este relato en

⁸ Degas citado en Roberto Calasso, *la Folie Baudelaire*, Londres, Allen Lane, 2012, p.171 [Trad esp.: *La Folie Baudelaire*, Barcelona, Anagrama]

movimiento (Sennett, 2019: 197) nos ayuda a superar los límites de lo local, profundizar en la experiencia con el entorno y conocer el medio en que se habita.

Al igual que en Esmeraldina, incluso las vidas más rutinarias transcurren sin repetirse, lo importante para mejorar nuestra relación con el entorno urbano no radica en preguntarnos cuál es la ruta más rápida, sino cuál será la más rica en intercambios.

4.6 Las Ciudades y los Ojos

«Tal vez este jardín existe sólo a la sombra de nuestros párpados bajos, y nunca hemos cesado, tú de levantar el polvo en los campos de batalla, yo de contratar costales de pimienta en lejanos mercados»

(Calvino, 2008: 115)

Este conjunto de textos habla sobre el modo en el que observamos la ciudad y como nuestra mirada influye en esa perspectiva. A lo largo de las cinco descripciones el autor elabora un discurso acerca de la percepción de la metrópoli, en la cual las impresiones y atributos dependen altamente de las proyecciones que el espectador realiza sobre ellas.

1- Valdrada, el espejo y las heterotopías

«Las dos ciudades gemelas no son iguales (...) a cada rostro o gesto le responde uno invertido punto por punto. Las dos Valdradas viven la una para la otra, mirándose constantemente a los ojos, pero no se aman...»

(Calvino, 2008: 68)

Valdrada es la ciudad dual. Al llegar, el viajero ve dos ciudades: una que se levanta sobre el lago y otra a modo de reflejo invertido sobre el agua. No existe o sucede nada en una Valdrada que la otra no repita. Los habitantes saben que todos sus actos son a la vez ese acto y su imagen especular, y es precisamente esa conciencia la que les impide abandonarse ni un solo instante al azar y al olvido.

¿Valdrada como representación arquetípica de una heterotopía?

Tal y como se explica en *Ersilia* (ver pág. 64), para Foucault (1984: 2) el espacio entendido como emplazamiento se define por las relaciones de vecindad entre puntos o elementos que lo configuran.

Existen emplazamientos de paso como los trenes o las calles; espacios de parada provisional como el cine, un café o una playa; emplazamientos de descanso como la casa o un dormitorio; y otro tipo de emplazamientos que tienen la curiosa propiedad de estar en relación con todos los demás. Estos últimos funcionan de tal modo que suspenden, neutralizan, contradicen o invierten el conjunto de relaciones que se hallan designadas, reflejadas o presentes en los otros. Estos espacios se dividen en dos grandes tipos: las utopías y las heterotopías (Foucault, 1984: 4).

Las utopías son emplazamientos sin lugar real, emplazamientos que mantienen con el espacio real de la sociedad una relación general de analogía directa o invertida (distopía). Son la sociedad misma perfeccionada, o su propio reverso. En cualquier caso, las utopías funcionan como espacios esencialmente irreales.

Las heterotopías, por el contrario, son especies de utopías efectivamente realizadas, donde los emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura están a la vez representados, contestados e invertidos. Funcionan como lugares que, estando fuera de todos los lugares son, sin embargo, localizables. Lugares que son absolutamente otros que todos los demás emplazamientos a los que sin embargo reflejan.

Ejemplos de espacios heterotópicos son el cementerio, las casas de reposo, las clínicas psiquiátricas, las cárceles, el teatro, el jardín, el museo, las bibliotecas, los prostíbulos e incluso algunos de los primeros asentamientos de las sociedades coloniales.

Para Foucault (1984), en el espejo se encuentra presente una suerte de experiencia mixta que representa la unión entre los espacios utópicos y los heterotópicos.

El espejo es una utopía, ya que es un lugar sin lugar. En el espejo, me veo donde no estoy, en un espacio irreal que se abre virtualmente detrás de la superficie, estoy allá, donde no estoy, una especie de sombra que me da a mí mismo mi propia visibilidad, que me permite mirarme allá donde estoy ausente.

El espejo es igualmente una heterotopía, en la medida en que éste existe realmente y en que tiene, en el lugar que ocupo, una suerte de efecto de devolución. Es a partir del espejo que yo me descubro ausente en el lugar donde estoy, ya que me estoy viendo allá.

A partir de esta mirada que de alguna manera se dirige hacia mí desde el fondo de un espacio virtual al otro lado del cristal, retorno hacia mí y vuelvo a dirigir mis ojos hacia mí mismo y a reconstituirme donde estoy. Para Foucault, el espejo funciona como una heterotopía en el sentido de que vuelve absolutamente real el lugar que ocupo en el momento en que me miro en el cristal. Este lugar se encuentra vinculado con todo el espacio que lo rodea, y a su vez es absolutamente irreal ya que, para ser percibido, a pasar por aquel punto virtual que está allá.

En Valdrada, al igual que en los espacios heterotópicos de Foucault, la metáfora del espejo nos muestra la dualidad entre lo que existe y lo que es visto; entre la ciudad real y la proyección que ésta adquiere en el interior de cada observador. El

espejo acrecienta unas veces el valor de las cosas, mientras otras simplemente lo niega.

2- Zembrude y los paisajes

«Es el humor de quien la mira el que da su forma a la ciudad.(...) De la Zembrude de arriba oyes hablar sobre todo a quien la recuerda hundido en la Zembrude de abajo.»

(Calvino, 2008: 80)

El concepto de dualidad se traslada en este caso al modo en el que el visitante percibe la ciudad. Existen dos formas de mirarla, una hacia arriba y otra hacia abajo. Es por eso que Zembrude se percibe distinta en función del humor de quien la observa.

La imagen que la ciudad de Zembrude proyecta depende únicamente de cada individuo; quien decide mirar hacia arriba encontrará “cortinas que se agitan” mientras que quien mira hacia abajo solo verá “las raspas de pescado y las alcantarillas”

¿Cuál es pues la realidad de una ciudad?, ¿la que está fuera o dentro de nosotros? ¿podemos acaso conocer algo más allá de nuestra pura subjetividad? Para Pessoa(1982), los paisajes solo existen en el interior de cada uno, y es únicamente ahí donde cobran sentido:

«En realidad, tanto el fin del mundo, como el principio, es nuestro concepto del mundo. Es en nosotros que los paisajes tienen un paisaje. Entonces, si los imagino, los creo; si los creo, son; si lo son, los veo como otros. (...)»

La vida es lo que hacemos de ella. Los viajes son los viajeros. Lo que vemos no es lo que vemos, sino lo que somos.»⁹

(Pessoa, 1982: 387)

Podemos interrogarnos sobre nuestras propias limitaciones para conocer, sobre nuestros esquemas de conocimiento, sobre nuestra voluntad por conocer y sobre la amplitud que desarrollamos para incorporar nuevas maneras de aprender. Aún con eso, todo lo que podemos ver son solo fragmentos del paisaje. Quizás debamos conformarnos con escoger qué fragmentos mirar y a cuales queremos dotar de sentido. Es el cómo se vive una ciudad, y no su configuración formal, lo que en última instancia constituye su identidad (Albaladejo, 2013).

3- Baucis

«Nada de la ciudad toca el suelo salvo las largas patas de flamenco en que se apoya»

(Calvino, 2008: 91)

La ciudad de Baucis no puede ser vista desde tierra; se levanta sobre finos zancos que la ocultan entre las nubes. No se sabe si sus habitantes la construyeron de este modo porque odian la tierra, porque la respetan tanto que no quieren destrozarla con su presencia, o porque la aman tal y como era antes de que ellos

⁹ **Original:**

«Na realidade, o fim do mundo, como o princípio, é o nosso conceito do mundo. É em nós que as paisagens têm paisagem. Por isso, se as imagino, as crio; se as crio, são; se são, vejo-as como às outras. Para quê viajar? Em Madrid, em Berlim, na Pérsia, na China, nos Pólos ambos, onde estaria eu senão em mim mesmo, e no tipo e género das minhas sensações? A vida é o que fazemos dela. As viagens são os viajantes. O que vemos, não é o que vemos, senão o que somos.»

llegaran. Lo único de lo que uno puede estar seguro es que desde la altura, los habitantes contemplan constantemente el territorio fascinados por su propia ausencia.

El nombre de la ciudad hace referencia al mito griego de Filemón y Baucis, una pareja de ancianos que, tras brindar hospitalidad a los dioses, es premiada con la salvación ante una catástrofe natural provocada por Zeus. Es por eso que deducimos que no es la falta de hospitalidad de los habitantes de Baucis la que impide al viajero reconocer la existencia de la ciudad.

Filemón y Baucis¹⁰

Filemón y Baucis eran dos ancianos que vivían en una humilde cabaña en las montañas. Un día, Zeus y Hermes¹¹ deciden bajar a la tierra convertidos en humanos. Para comprobar la buena voluntad y generosidad de su gente, deciden buscar en una aldea un lugar en el que poder descansar y alimentarse para reponer sus fuerzas. Todos los habitantes a los que preguntaron cerraron sus puertas salvo los ancianos, quienes les ofrecieron comida y bebida. Como agradecimiento por su bondad y como castigo al egoísmo del resto de los habitantes, Zeus confiesa a Baucis y Filemón que inundará gran parte de la región, pero que ellos quedarán a salvo subiendo a una colina desde la que podrán observar la inundación. La cabaña en la que vivían se convirtió en un templo y los ancianos, tras su muerte, quedaron convertidos en un roble y un tilo que custodiarían eternamente la entrada a éste.

Las acciones de vigilancia y cuidado adquieren relevancia dentro del episodio al mostrar que las tareas de protección y conservación son inherentes a lo que los dioses entendían como valores positivos. (Radiminski, 2010)

El mito de Ovidio ilustra una serie de actitudes que guardan relación con las de los habitantes de la ciudad de Calvino: el cuidado y el respeto por lo divino,

¹⁰ **Texto original:** La metamorfosis de Ovidio. Libro VIII (611-724)

[https://es.wikisource.org/wiki/Las_metamorfosis:_Libro_VIII#Filemón y Baucis.28611 _- 724.29](https://es.wikisource.org/wiki/Las_metamorfosis:_Libro_VIII#Filemón_y_Baucis.28611_-_724.29)

¹¹ En la mitología griega Zeus es el padre de Hermes. En la mitología romana Júpiter y Mercurio son sus equivalentes.

(entendiendo éste como una cualidad inherente a la naturaleza), es lo que lleva a los dos ancianos a sobrevivir, contemplando fascinados “su propia ausencia” desde la altura (Albaladejo, 2013).

4- Fíldes

«Millones de ojos se alzan hasta las ventanas, puentes, alcaparras; y es como si recorrieran una página en blanco. Muchas son las ciudades como Fíldes que se sustraen a las miradas, salvo si las atrapas por sorpresa.»

(Calvino, 2008: 104)

A pesar de su belleza y su aparente perfección, con el paso del tiempo la ciudad de Fíldes termina por rendirse ante la monotonía. Para quien queda atrapado en ella, la ciudad termina perdiendo el encanto de quien la encontró por primera vez.

Fíldes nos muestra cómo el mundo de la experiencia inmediata termina siendo reemplazado por un mundo de representaciones arbitrarias. En el primer párrafo, casi como vista a través de los ojos de un niño, encontramos la descripción de quien la observa por primera vez:

«En cada uno de sus puntos la ciudad ofrece sorpresas a la vista (...) Feliz quien tiene todos los días a Fíldes delante de los ojos y no termina nunca de ver las cosas que contiene» (Calvino, 2008: 103)

Sin embargo, en el segundo párrafo, ante los ojos de alguien que ha vivido en ella durante un período considerable de tiempo, la ciudad que se desdibuja, convirtiéndose en algo mucho más cerrado y oscuro:

«Puede ocurrir en cambio que te detengas en Filides y pases allí el resto de tus días. Rápidamente la ciudad se destiñe ante tus ojos.(...) La ciudad se convierte en el espacio donde se dibujan recorridos entre puntos suspendidos en el vacío.»

(Calvino, 2008: 103-104)

La ciudad física es reemplazada por una representación de ella misma, construida a base de palabras, signos, historias y recuerdos (Welsh, 2007: 7-10). La metáfora de la ciudad como una página en blanco representa el modo en que ésta termina por convertirse en una proyección de nuestra mirada interior. Todo lo que queda más allá de la mera representación subjetiva desaparece, se vuelve invisible:

«Tus pasos persiguen no lo que está fuera de los ojos, sino lo que está dentro, sepulto y borrado.»

(Calvino, 2008: 104)

5- Moriana

«En realidad no tiene espesor, consiste sólo en un anverso y un reverso, como una hoja de papel, con una figura de un lado y otra del otro, que no pueden despegarse ni mirarse.»

(Calvino, 2008: 117)

En Moriana coexisten dos realidades; por una lado la ciudad de fachadas opulentas; por otro, el reverso decadente que se esconde tras ellas. Como en una hoja de papel, en una cara el viajero encuentra “*columnas de coral, arañas de luces en forma de medusa y villas de vidrio como acuarios*”; en su reverso no verá más que “*chapa oxidada, clavos, hollín, latas y muros ciegos.*”

Al igual que en Valdrada, la dualidad de la ciudad ocurre de manera simultánea y yuxtapuesta. En Moriana *“todo tiene en sí el germen de su opuesto”* (Cavallé, 2017: 259).

4.7 Las Ciudades y el Nombre

«—Viajando uno se da cuenta de que las diferencias se pierden: cada ciudad se va pareciendo a todas las ciudades, los lugares intercambian forma, orden, distancias; un polvillo informe invade los continentes. Tu atlas guarda intactas las diferencias: ese surtido de cualidades que son como las letras del nombre.»

(Calvino, 2008: 147)

Analizando los textos el autor nos lleva a hablar sobre la noción de identidad asociada a diferentes espacios urbanos. La ciudad es el resultado de cada imagen que inspira, un conjunto de recuerdos e ilusiones que contribuyen a crear una identidad tanto individual como colectiva. Según Graham Harman (2017) “el nombre de una cosa es solo un apodo para una serie de acciones e interacciones”.

1- Aglaura

«No hay nada cierto en cuanto se dice de Aglaura, y sin embargo de ello surge una imagen de ciudad sólida y compacta.»

(Calvino, 2008: 81)

La ciudad de Aglaura existe en dos planos interdependientes entre sí: el plano físico: *“la ciudad que se ve”*, y el plano de los discursos: *“la ciudad que se dice”*. La ciudad que se dice y la ciudad que se ve son el mismo lugar y al mismo tiempo difieren en su morfología.

Aglaura existe en las palabras de aquellos que la describen y, aunque nada de lo dicho sobre ella sea totalmente cierto, son precisamente esas *narrativas* las que configuran su imagen de ciudad “sólida y compacta”. Esta distinción entre la ciudad y su discurso, algo que Calvino viene anticipando otras partes del libro:

«Nadie sabe mejor que tú, sabio Kublai, que no se debe confundir nunca la ciudad con las palabras que la describen» (Calvino, 2008: 75)

El “discurso” de una ciudad, a pesar de su inexactitud, resulta necesario para hacer de ésta una entidad sustancial, comunicable y duradera. Al mismo tiempo, la construcción de este discurso funciona como el espacio controlado únicamente por aquellos que lo “inventan”, haciendo de éste, una representación inevitablemente imprecisa y arbitraria (Welsh, 2007: 11-12):

«La ciudad de que se habla tiene mucho de lo que se necesita para existir, mientras que la ciudad que existe en su lugar, existe menos.» (Calvino, 2008: 75)

2- Leandra, la ville y la cité

«Dioses de dos especies protegen la ciudad (...) Los Penates creen que ellos son el alma de la ciudad, aunque hayan llegado el año anterior. (...) Los Lares creen que la verdadera Leandra es la de ellos, la que da forma a todo lo que contiene.»

(Calvino, 2008, 91-92)

La ciudad de Leandra está custodiada por dos tipos de criaturas: los Lares y los Penates¹². Los primeros son los protectores del espacio en el que se encuentra la ciudad, mientras que los segundos se encargan de cuidar de sus habitantes.

Entre ellos discuten sobre quién constituye el alma de la ciudad; los Lares consideran huéspedes provisionales a los Penates, mientras que los Penates se jactan de haber acompañado a cada una de sus familias durante generaciones, desde mucho antes de que llegaran a vivir a ese lugar.

La cuestión que se plantea aquí es si los dioses que dan identidad a la ciudad de Leandra son aquellos que configuran el espacio urbano, o si por el contrario son los que acompañan a los habitantes a lo largo del tiempo. (Albaladejo, 2013)

¿Cuál es, por tanto, la esencia de la ciudad? ¿el lugar o el habitante?, ¿el espacio urbano o el espacio doméstico? Es indiscutible que una ciudad no es solo una realidad física; encierra toda una serie de experiencias humanas, una historia, un presente y un futuro que ha de ser vivido en ella. Sin embargo, ¿hasta qué punto es su propia estructura la que condiciona y configura la vida de quienes la habitan?

La *ville* y la *cité*

Una vez más Calvino recurre a la mitología greco-romana para plantear una cuestión inherente a la planificación urbana. Leandra expone de una manera alegórica la idea de que la ciudad tiene dos significados: por un lado el del lugar físico que configura el espacio, por otro el de una mentalidad compuesta por las percepciones, comportamientos y creencias de quienes lo habitan. Según Sennett (2019: 4) el francés fue el primer idioma en hacer patente esta distinción mediante dos palabras diferentes: la *ville* y la *cité*.

¹² Entidades mitológicas de la cultura greco-romana vinculadas al espacio doméstico. El papel que les asigna Calvino guarda ciertas similitudes al que tenían para los romanos.

En la mitología romana la función primordial de los **Lares** (dioses de los lugares) era velar por el territorio en que se encontraba la casa familiar, mientras que los **Penates** eran originalmente deidades protectoras del hogar y la familia, ambos estaban dedicados a la custodia de la vivienda y de las personas que la habitaban.

La *ville* es “la concha de caracol que cubre el cuerpo”; la estructura. La *cit * son las percepciones de sus habitantes, la conciencia colectiva de un lugar, la naturaleza de la vida en el barrio, etc.

La forma de la *ville* es resultado de la voluntad del creador: urbanista, arquitecto, dise ador, etc. Mientras que la *cit * est  constituida por los urbanitas. El urbanista debe ser un colaborador al sentido del urbanita, pero no su siervo. Su trabajo debe ser cr tico sobre la manera en que vive la gente y a la vez autocr tico respecto a lo que  l mismo construye. (Sennett, 2019: 20)

Para Sennett (2019: 5), *cit * y *ville* deber an acoplarse sin fisura; la manera en que la gente desea vivir deber  expresarse en la manera en que se construyen las ciudades.

Como ocurre en Leandra “*la verdadera esencia de la ciudad es tema de discusiones sin fin*”, la vida en la urbe est  llena de contradicciones y aristas, y al igual que Lares y Penates, urbanitas y urbanitas, la *ville* y la *cit *, se ven sumidos en un debate infinito en el que nunca termina de quedar claro qu  constituye verdaderamente “*el alma de la ciudad*”, qui n “*da forma a todo lo que contiene*” y quienes no son m s que “*hu spedes provisionales, inoportunos e invasores*”. (Calvino, 2008: 92)

3- Pirra

«Nunca la hab a visto. Era una de las tantas ciudades donde no he llegado jams , que me imagino solamente a trav s del nombre. (...) Apenas puse el pie, todo lo que imaginaba qued  olvidado.»

(Calvino, 2008: 105)

En Pirra, la imagen de la ciudad no corresponde con la realidad. Antes de conocerla, el viajero ya posee una idea muy nítida de ella; *“la imagina a través del nombre”*. El día que por fin la visita, descubre que la ciudad real no casa con la que existía en su imaginación, a pesar de ello tampoco se siente decepcionado ya que la ciudad que imaginó queda inmediatamente reemplazada por la de la ciudad que vió:

«Mi mente sigue conteniendo un gran número de ciudades que no he visto ni veré, nombres que llevan consigo una figura o fragmento o deslumbramiento de figura imaginada.»

(Calvino, 2008: 105)

Cuando pensamos en determinadas ciudades parece que su imagen se configura a través de una suerte de imaginario social y colectivo; una descripción distorsionada que rara vez coincide con la imagen que la ciudad realmente tiene para quien la habita o la transita.

Cuando Polo habla de Pirra, nos dice que existe *“en el centro una plaza profunda como un pozo y con un pozo en el centro”*. Una metáfora que recuerda al modo en el que Sennett (2019: 56-57) describe el centro urbano y las diferentes relaciones que las personas establecen con él; lo que para sus habitantes no es más que *“un agujero negro”*, para los visitantes funciona como un centro de atracción magnética:

«En la actualidad, Times Square es territorio para turistas, con los servicios necesarios para el turismo de masas (...) pocos neoyorquinos van a este centro de Nueva York por elección. Lo mismo que Trafalgar Square en Londres, parece lleno de vida, pero para los residentes es un agujero negro. Los turistas y los habitantes de la ciudad no se mezclan (...) Su placer está organizado y contenido.»

(Sennett, 2019: 56-57)

4- Clarisa

«Con seguridad sólo esto se sabe: cierto número de objetos se desplaza en un espacio determinado, (...) la norma es mezclarlos cada vez y hacer la prueba nuevamente de juntarlos. Tal vez Clarisa ha sido siempre un revoltijo de trastos desportillados, heteróclitos, en desuso.»

(Calvino, 2008: 119-120)

La ciudad de Clarisa funciona como una escultura hecha de pequeñas piezas móviles que se organizan en una combinación diferente con cada nueva construcción. Junto con Melania, la descripción de Clarisa funciona como uno de los ejemplos más claros de los fenómenos de transformación a los que se ven sometidos las ciudades; un ciclo infinito de generación, degeneración y regeneración que configura su identidad y la de sus espacios a lo largo del tiempo (Modena, 2011):

« Armada con los restos de la Clarisa inservible (...) del antiguo esplendor de Clarisa no se había perdido nada, y todo estaba allí, sólo que dispuesto en un orden diferente.»

(Calvino, 2008: 119)

La naturaleza de la ciudad se concibe como la de un organismo vivo, movida por una especie de fuerza invisible que la lleva a desarrollarse, tomar forma, adaptarse y prosperar para finalmente terminar cayendo en ruinas (Modena, 2011).

Cuando se han vivido varios siglos de esplendor en Clarisa, la decadencia se vuelve inevitable. Esta metamorfosis ha ocurrido de manera recurrente en un lugar que únicamente guarda el nombre con respecto a lo que alguna vez fue.

Como si se tratara de un puzzle, un tangram o un tablero de ajedrez, la ciudad surge como el resultado de un ejercicio combinatorio en el que cualquier estado de aparente orden resulta únicamente temporal y arbitrario (Cavallaro, 2010).

Marco Polo señala que tal vez la única y verdadera identidad sea precisamente la

confusión y la complejidad que subyace detrás todas las capas que se superponen en ella.

5- Irene

«Kublai espera que Marco hable de Irene tal y como se la ve desde dentro. Y Marco no puede hacerlo (...)Irene es un nombre de ciudad a lo lejos, y si uno se acerca, cambia.»

(Calvino, 2008: 132-133)

Irene es una ciudad desconocida y admirada desde la distancia, quien la observa, crea imágenes en torno a ella aún sin llegar a conocer como es realmente desde dentro.

Al igual que en Pirra, el viajero nunca llega a entrar en ella; la contempla desde fuera y su interior existe únicamente en la imaginación de aquel que la observa.

Según Cavallaro (2010), la ciudad de Irene dramatiza aún más la sensación de insatisfacción a la que está destinado el eterno nómada: *"La ciudad es una para el que pasa sin entrar, y otra para el que está preso en ella y no sale."* (Calvino, 2008: 133).

4.8 Las Ciudades y los Muertos

«Ser inmortal es baladí; menos el hombre, todas las criaturas lo son, pues ignoran la muerte; lo divino, lo terrible, lo incomprensible, es saberse inmortal.»

(Borges, 2018: 23)

El ser humano es el único ser vivo con conciencia de sí mismo y por ende de su propia muerte. Es precisamente esta premisa la que sirve a Calvino para desarrollar las alegorías de estas cinco ciudades. De estos textos subyacen diversas cuestiones; la conciencia y el miedo a la muerte, sus espacios simbólicos, el deseo inevitable de inmortalidad, la búsqueda de trascendencia, etc.

Mumford en los años 60 clamaba la muerte de la ciudad, a través de lo que para él significaba la pobreza de una existencia que amenazaba a la propia civilización: *"el desorden, la mediocridad lúgubre y la vulgaridad del neón se están extendiendo por todas partes, produciendo, como dije, una vida vacía, llena de falsa vitalidad expresada en brotes ocasionales de violencia y lujuria"*. Si Pompeya era la ciudad de la muerte, era de alguna manera más auténtica que *"las ciudades aparentemente vivas en las que habitamos"* (Mumford, *Urban Prospect 5*, citado en Modena, 2011: 77).

En la construcción de su discurso, Calvino prepara al ojo del lector para mostrarle cómo la conciencia ante la muerte puede tener un impacto significativo en la forma de vivir, pensar, e incluso habitar:

«Conducir a los mortales a la esencia de la muerte no significa en absoluto poner como meta la muerte en tanto que nada vacía. Tampoco quiere decir ensombrecer el habitar con una mirada ciega, dirigida fijamente al fin»

(Heidegger, 1951: 4)

1- Melania

«En Melania, cada vez que uno llega a la plaza, se encuentra en mitad de un diálogo. (...) Uno vuelve a Melania años más tarde y encuentra el mismo diálogo que continúa.»

(Calvino, 2008: 94)

La ciudad de Melania se encuentra inmersa en un diálogo continuo que se perpetúa a lo largo del tiempo. Su población se renueva pero la conversación se mantiene. Los nuevos interlocutores asumen el rol de los anteriores tomando el relevo dentro de un coloquio infinito en el que los temas se repiten de manera recurrente.

Los ciudadanos adquieren el papel de actores a los que se le asignan los roles de aquellos a quien sucedieron tras su muerte. El diálogo sufre ciertas variaciones, pero la vida de sus habitantes es demasiado corta como para percibirlas (Moreno-Viqueira, 2013).

La metáfora presente en Melania alude al modo en que una cultura se perpetúa y se regenera mediante la transmisión de conocimiento, costumbres y creencias entre generaciones.

2- Adelma

«Tal vez Adelma sea la ciudad a la que uno llega al morir y donde cada uno encuentra a las personas que ha conocido.»

(Calvino, 2008: 108)

La ciudad en la que las caras extrañas no resultan extrañas, y cuyas expresiones recuerdan a personas que alguna vez conocimos pero que ya fallecieron (un viejo pescador de su aldea, su abuela, su padre...). Al contrario de lo que sucede en Melania, donde las conversaciones permanecen y los actores se renuevan, en Adelma, los discursos cambian y los actores permanecen.

Existen dos hipótesis a la hora de intentar entender lo que en ella sucede:

1- A Adelma se llega en edad avanzada, *“en un momento de la vida en que de la gente que uno ha conocido son más los muertos que los vivos”* y debido a ello *“la mente se niega a aceptar otras fisonomías”*, imprimiendo viejos moldes en todas las caras nuevas que encuentra, dándole a cada una de ellas *“la máscara que se le adapta mejor”*.

2- El que llega a Adelma también está muerto y es por eso que *“cada uno encuentra a las personas que ha conocido”*.

3- Eusapia

«Para que el salto de la vida a la muerte sea menos brusco, los habitantes han construido una copia idéntica de su ciudad bajo tierra.»

(Calvino, 2008: 121)

Al igual que ocurre en Isaura, en Eusapia existe una ciudad subterránea. Sin embargo, la Eusapia de abajo, la de los muertos, es una copia idéntica de la ciudad terrestre. Según se dice, fue diseñada de ese modo para que el salto de la vida a la muerte fuera menos brusco. Al fallecer, los cadáveres son llevados a la Eusapia subterránea para que continúen con las tareas que desempeñaron en

vida o para comenzar un destino diferente al que les tocó vivir: “la necrópolis está atestada de cazadores de leones, banqueros, violinistas, ...”

La Eusapia de los muertos cambia de un año para otro, “los muertos introducen innovaciones en su ciudad” y los vivos, “para no ser menos” copian “todo lo que los encapuchados cuentan sobre las novedades de los muertos”.

Se dice que en realidad fueron los muertos quienes construyeron la Eusapia de arriba a semejanza de la de abajo. “Dicen que en las dos ciudades gemelas no hay ya modo de saber cuáles son los vivos y cuáles los muertos.”

A medida que recorremos las descripciones del libro, descubrimos cómo la idea de “ciudad doble” se repite de manera recurrente: Isaura, Moriana, Eusapia, Valdrada, Zemrude, etc.

La interpretación que subyace de todas ellas, es que esta dualidad no sólo contrapone conceptos creando polaridad, sino que convierte a las ciudades en un elemento continuo donde estos atributos convergen (Moreno-Viqueira, 2013: 119). Los opuestos, lejos de ser contrarios y mutuamente excluyentes, funcionan siempre como elementos interdependientes que configuran la unidad e identidad de cada una de las ciudades duales.

4- Argia

«Lo que hace a Argia diferente de las otras ciudades es que en vez de aire tiene tierra.»

(Calvino, 2008: 135)

La ciudad de Argia también es subterránea. A diferencia de Eusapia no existe una réplica de ella en la superficie. Sus habitantes “se desplazan por la ciudad a

través de galerías y fisuras". Desde arriba, por la noche *"pegando el oído al suelo, se oye a veces golpear una puerta."*

Mientras que la descripción de Eusapia nos lleva a pensar en el concepto de necrópolis y la importancia de ésta en diferentes civilizaciones antiguas (Egipto, Persia, o la antigua Grecia); Argia se acerca a otro proceso inherente en los ritos funerarios: el cementerio.

Para Foucault (1984:21-25), *"el cementerio empieza con esa extraña heterocronía¹³ que es, para un individuo, la pérdida de la vida, y esta casi eternidad en la que no cesa de disolverse y de borrarse"*. Es un espacio vinculado al conjunto de todos los emplazamientos de la ciudad, de la sociedad y de la cultura, puesto que cada individuo se encuentra teniendo una relación más o menos cercana con él.

En la cultura occidental, el cementerio ha padecido mutaciones importantes a lo largo de la historia: tumbas individuales, fosas comunes, sepulturas, mausoleos; ubicados en el interior o en el exterior de la iglesia, en el corazón de la ciudad o en las afueras, etc. Existe también toda una simbología en torno a ellos que ha funcionado como motivo de ficción y especulación a lo largo de los siglos:

«Los cementerios entonces, no constituyen más el viento sagrado e inmortal de la ciudad, sino la «otra ciudad», donde cada familia posee su negra morada.»

(Foucault, 1984: 22)

5- Laudomia

«Cada ciudad, como Laudomia, tiene a su lado otra ciudad cuyos habitantes llevan los mismos nombres: es la Laudomia de los muertos, el cementerio. Pero la cualidad

¹³ Los conceptos de heterotopía y heterocronía Se encuentran definidos con más detalle en la ciudad de Valdrada

especial de Laudomia es la de ser, más que doble, triple, comprendiendo una tercera Laudomia que es la de los no nacidos.»

(Calvino, 2008: 149)

Laudomia está compuesta de tres ciudades; la de los vivos, la de los muertos y la de los que aún están por nacer. Los vivos visitan la ciudad de los muertos en busca de respuestas y explicaciones sobre sí mismos. También visitan la ciudad de los no nacidos, aunque esta, a diferencia de la de los muertos, no les transmite seguridad, *“solo zozobra”*.

Los pensamientos de sus habitantes terminan por abrirse hacia dos caminos, ambos desconcertantes: bien piensan que su ciudad continuará creciendo indefinidamente, o que sus generaciones se sucederán hasta alcanzar cierta cifra y no seguirán adelante. En ese momento, como si se tratara de un reloj de arena, *“habrá un ultimo habitante de Laudomia que nazca, un ultimo granito por caer que ahora esta ahí esperando encima del montón.”*

«La Laudomia de los muertos y la de los no nacidos son como las dos ampollas de un reloj de arena que no se invierte, cada paso entre el nacimiento y la muerte es un granito de arena que atraviesa el gollete»

(Calvino, 2008: 149)

La identidad de una ciudad está moldeada por el pasado y el presente, creando constantemente múltiples futuros potenciales que simultáneamente se convierten en pasados posibles (Bari, 2017).

Todas las variaciones funcionan como múltiples caras de una única ciudad singular, configurando una especie de atemporalidad sobre la que la ciudad se identifica configurando su identidad.

Extrapolando esta idea al resto del libro, el argumento de Calvino es que todas las ciudades provienen de una sola, Venecia en el caso de Marco Polo, y todas sus variaciones no son más que diferentes facetas de una ciudad singular producto de construcciones atemporales. De este modo, alude a la noción de que todas las

identidades que las ciudades comparten están interconectadas y derivan de una fuente de conocimiento único y colectivo (Bari, 2017).

4.9 Las Ciudades y el Cielo

Siguiendo la secuencia de sus predecesoras (ciudades y los muertos), Calvino describe en este apartado cinco ciudades con inspiración divina. La idea del paraíso y el arquetipo de la ciudad ideal son, al igual que la de la muerte, imágenes que han perseguido y obsesionado al ser humano a lo largo de toda su historia. En ellas, Marco Polo nos habla de lo 'celestial' como concepto interdependiente de lo 'infernial', expone una visión distópica del paraíso, y describe su particular visión de la ciudad ideal.

Eudoxia (1) es la ciudad duplicada en un tapiz considerado por sus habitantes de "*factura divina*", en Bersabea (2) la ciudad real coexiste con una ciudad celeste y una subterránea; el cielo y el infierno se confunden en ellas, siendo la subterránea la que adquiere atributos divinos y la celeste los infernales. En Tecla (3), Perinzia (4) y Andria(5), su configuración se lleva a cabo "*siguiendo el orden de los astros*". Tecla (3) se encuentra en continua construcción "*para que no empiece la destrucción*", en Perinzia (4) sus habitantes degeneraron hasta convertirse en monstruos y sin embargo, en Andria (5) la correspondencia entre la ciudad y el cielo es tan perfecta que cada cambio en ella comporta alguna novedad en las estrellas.

1- Eudoxia, Borges y la simulación

«En Eudoxia (...) se conserva un tapiz en el que puedes contemplar la verdadera forma de la ciudad. (...) Todas las cosas contenidas en ella están comprendidas en el dibujo.»

(Calvino, 2008: 109)

En Eudoxia, toda la ciudad está contenida dentro de su propia representación. El tapiz, "ordenado en figuras simétricas que repiten sus motivos a lo largo de líneas rectas y circulares" funciona como una imagen perfecta en la que cada habitante puede encontrar escondida una respuesta.

Eudoxia nos habla de la idealización de la ciudad; la alfombra contiene un diseño detallado de su versión celestial y sin embargo, lo que el viajero encuentra al caminar por sus calles, es algo muy diferente a lo que está representado en el tapiz:

«Los augures estaban seguros de que el armónico diseño del tapiz era de factura divina (...) pero tu puedes extraer la conclusión opuesta: que el verdadero mapa del universo es la ciudad de Eudoxia tal como es, una mancha que se extiende sin forma, con calles todas en zigzag, polvo, incendios y gritos en la oscuridad.»

(Calvino, 2008: 109)

La Eudoxia de Borges

«En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo (...) los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. (...) Las Generaciones Siguiertes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los Inviernos.»

(Borges, 1946)

En el relato de Borges, los cartógrafos del Imperio trazan un mapa tan detallado que llega a recubrir con toda exactitud el territorio que representa. Con el ocaso del Imperio, el mapa se desgarrar y acaba convirtiéndose en una ruina despedazada cuyos jirones se esparcen por los desiertos, lugar en el que acaba siendo habitado únicamente por mendigos y animales.

Lo interesante de esta pequeña narración es el modo en que Borges hace referencia a la obsesión del ser humano por representar la realidad con una precisión que termina siendo enfermiza. Una crítica a la ciencia que se olvida del propio ser, en la que la acumulación de información y la réplica exhaustiva del universo circundante terminan por convertirse en su único fin. Llegado este punto, el mapa adquiere el mismo tamaño que el Imperio al que debería representar y acaba resultando inútil.

El mapa y el tapiz

Las similitudes entre el mapa de Borges y el tapiz de Eudoxia nos orientan hacia una suerte de narrativa común: resulta ingenuo pensar que cualquier sistema de representación será tanto más perfecto cuanto más exactamente refleje la realidad de la que se nutre. Al fin y al cabo, toda representación no es más que una imagen infiel de aquello que pretende plasmar.

La obsesión por conocer exhaustivamente un territorio llevó a los cartógrafos de Borges y a los augures de Eudoxia a idealizar la mera reproducción de lo visto, olvidándose por completo de aquello que estaban representando.

Hoy en día, los desarrollos tecnológicos y la infinidad de sistemas de representación permiten la sistemática sustitución de esta realidad por una interpretación aún más compleja y detallada de la misma. Es en este punto es donde el relato de Borges y la descripción de Eudoxia confluyen con uno conceptos arquetípicos de la filosofía postmoderna: la hiperrealidad.

Para Jean Baudrillard (1978), simular es fingir tener lo que no se tiene. Según defiende el autor francés, nos encontramos inmersos en un proceso a través del

cual la realidad comienza a ser sustituida por una sucesión de imágenes en las que la representación es más importante que aquello que representan; el mundo se convierte lentamente en su propia simulación. A diferencia de lo que ocurre con el mapa de Borges o el tapiz de Eudoxia, esta simulación ya no corresponde a un territorio, a una referencia, o a una sustancia; sino que supone la generación de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal.

«Son los vestigios de lo real, no los del mapa, los que todavía subsisten esparcidos por unos desiertos que ya no son los del Imperio, sino nuestro desierto. El propio desierto de lo real.»

(Baudrillard, 1978: 6)

—

¿En qué momento el mapa y el tapiz dejaron de representar el propio territorio? Según E. F. Schumacher (2019), la cartografía no agota la filosofía, es solamente un comienzo; cualquier sistema de representación debe funcionar como una suerte de arte empírico que hace uso de un alto grado de abstracción pero que se aferra con absoluta devoción a la realidad.

Cada mapa, cada tapiz, o cada representación, debe basarse en el reconocimiento de una serie de verdades o hitos, que destacan y dominan todo de tal forma que uno puede verlos desde cualquier punto; y si uno es capaz de reconocerlos podrá saber siempre dónde se encuentra.

————

2- Bersabea

«En las creencias de Bersabea hay una parte de verdad y otra de error. Ciertamente es que dos proyecciones de sí misma acompañan a la ciudad, una celestial y otra infernal; pero se equivocan en cuanto a su consistencia»

(Calvino, 2008: 124)

Al igual que Laudomia, Bersabea es una ciudad triple; la diferencia es que entre sus tres ciudades existe una relación de verticalidad.

Bersabea contiene dos proyecciones de sí misma, una suspendida en el cielo y otra bajo tierra. Sus habitantes creen que la ciudad celestial, hecha de oro macizo, plata y diamante, evoca las virtudes más elevadas y piensan que si la toman como modelo, algún día la Bersabea terrena “llegará a ser una sola con ella”. La ciudad infernal, ubicada en el subsuelo, “no es más que un cúmulo de peladuras de patata y paraguas rotos” (Calvino, 2008: 124).

En sus creencias hay una parte cierta y otra que no lo es: es cierto que existen dos proyecciones de la ciudad, pero se equivocan en su identificación. La supuesta ciudad celestial diseñada por los mejores arquitectos y construida con materiales nobles se encuentra realmente en el subsuelo y es la verdadera ciudad infernal. Aquella que consideraban infernal se encuentra en realidad elevada sobre ellos; es *“un cuerpo celeste que gravita donde resplandece todo el bien de la ciudad, encerrado en el tesoro de las cosas desechadas”*.

“Bersabea cree virtud aquello que es ahora una oscura obsesión”. Lo que sus habitantes consideran como desperdicio representa realmente el lugar donde se encuentran los *“únicos momentos de abandono generoso”*. *“La Bersabea celeste no es la que mejor ha sido diseñada, la más bella, sino la que más se ha vivido, en la que más restos de existencia hay.”* (Albaladejo, 2013)

3- Tecla

«¿Por qué se hace tan larga la construcción de Tecla?... Para que no empiece la destrucción»

La ciudad de Tecla se encuentra en construcción permanente. Cuando se le pregunta a sus habitantes si temen que al detener la construcción la ciudad comenzará a resquebrajarse la respuesta es: "no solo la ciudad".

Es por la noche cuando los secretos de la ciudad se ponen al descubierto. Al caer el Sol se hace evidente que este trabajo constante está siendo ordenado por el orden cósmico de las estrellas:

«¿Dónde está el plano que seguís, el proyecto? (...) El trabajo cesa al atardecer. Cae la noche sobre las obras. Es una noche estrellada. — Este el proyecto, dicen.»

(Calvino, 2008: 136)

Esta transformación constante nos recuerda a las metrópolis contemporáneas. Probablemente una sátira sobre el problema de la planificación urbana. Según Sennett (2019), en el urbanismo, un plan es previo a un proyecto, sin embargo en la actualidad, tal y como sucede en Tecla con el mapa del cielo, los planificadores a menudo se han convertido en siervos de los proyectos llevados a cabo por promotores inmobiliarios privados.

Para Heidegger (1951: 7), *"construir es una actividad cuyos rendimientos tienen por consecuencia un resultado: la construcción terminada"*. Si, según postula el filósofo alemán, *"la esencia del construir es dejar habitar"*, ¿qué sentido tienen estas obras? Si construir es un medio cuyo fin es el habitar, ¿qué ocurre cuando lo inicialmente concebido como un medio se convierte él mismo en el fin? ¿cuál es la finalidad de una ciudad en construcción si no una ciudad?

4- Perinzia y la ciudad constelación

«Los astrónomos de Perinzia se encuentran frente a una difícil alternativa: o admitir que todos sus cálculos están equivocados y que sus cifras no consiguen describir el cielo, o revelar que el orden de los dioses es exactamente el que se refleja en la ciudad de los monstruos.»

(Calvino, 2008: 153)

Diseñada y construida desde cero, la ciudad de Perinzia fue ideada meticulosamente por astrónomos que pretendían plasmar en sus calles la “*armonía del firmamento*”.

Tras unas pocas generaciones, la ciudad comenzó a estar poblada por monstruos y personas con toda clase de deformidades. Los creadores barajan dos opciones: o sus cálculos estaban equivocados, o la realidad de los seres humanos es realmente como se refleja: monstruosa.

Calvino sugiere dos hipótesis sobre el motivo de la degeneración de Perinzia; bien se dio como consecuencia de la sobrepoblación y el abandono de sus habitantes, o surgió como resultado inevitable de un exceso de planificación cuyas reglas y estructuras, en su búsqueda de lo divino, olvidaron esencialmente lo humano.

La Ciudad Constelación

Curiosamente, el urbanista Liu Thai Ker señala que el concepto de “ciudad constelación” se utiliza comúnmente dentro de la jerga profesional como un término para enmascarar el desarrollo desigual en determinadas ciudades y ocultar las necesidades colectivas que estas deberían adquirir en su conjunto (Sennett, 2019).

5- Andria y el urbanismo vernáculo

«Tan perfecta es la correspondencia entre nuestra ciudad y el cielo, que cada cambio en Andria comporta alguna novedad entre las estrellas»

(Calvino, 2008: 158)

La ciudad de Andria también guarda similitud con elementos celestes, *“cada una de sus calles corre siguiendo la órbita de un planeta, y los edificios repiten el orden de las constelaciones”*. Sin embargo, a diferencia de lo que ocurría en Perinzia, existe en ella una armonía entre las estrellas, los sueños y las utopías de sus habitantes.

Aunque aparentemente inmóvil, la ciudad se encuentra en constante cambio, y cada alteración que en ella se produce *“comporta alguna novedad en las estrellas”; “la explosión de una nova, la expansión de una nebulosa, la curva de una vuelta de la espiral de la Vía Láctea”*. A diferencia de Tecla, estos cambios son hechos de una manera minuciosa. Es por ello que la vida en la ciudad transcurre *“calma como el movimiento de los cuerpos celestes.”*

Urbanismo vernáculo (Sennett, 2019)

El urbanismo vernáculo adopta la lógica de *“conservación narrativa”* como forma de proyectar la ciudad hacia el futuro. Busca nuevas formas que puedan surgir de las antiguas, pero siempre en relación con ellas. Por ejemplo, ante una nueva construcción o un plan de ampliación urbana, un planificador trataría de preservar la altura de los edificios de una época anterior, aún permitiendo que las nuevas fachadas sean completamente distintas de las originales.

Según Sennett (2019: 125), esta motivación por preservar la historia puede derivar en un verdadero problema ético, degradándose a una lucha entre aquellos que quieren proteger la herencia frente a los que buscan *“arrasar con el pasado y poner en su lugar casas de acero y cristal”*. El problema no es que desde el prisma del urbanismo vernáculo se busque conservar lo antiguo, sino que éstos,

en lugar de exigir la construcción de algo mejor, únicamente sientan haber triunfado si nada cambia.

4.10 Las Ciudades Continuas

«La crisis de la ciudad demasiado grande es la otra cara de la crisis de la naturaleza. La imagen de la megalópolis, la ciudad continua, uniforme, que va cubriendo el mundo, domina también mi libro»

(Calvino, 2008: 15)

En este grupo, las alegorías comienzan a sentirse cada vez más reales. Las ciudades continuas son una alusión directa al modo en que la economía globalizada repercute en el desarrollo y evolución de las ciudades contemporáneas.

Conceptos como la sobrepoblación, la vida en los suburbios y la homogeneización conforman una idea de continuidad en ciudades donde la acumulación, el crecimiento indefinido y la deshumanización parecen envolver todos los aspectos de la existencia de sus habitantes.

Al igual que Virilio (1997) hablaba de la ausencia del espacio geográfico y pérdida de extensión planetaria; hoy en día, a medida que las ciudades crecen, el mundo se empequeñece. Según Sennett (2019), en el futuro, París, Estambul y Pekín deberían parecerse cada vez más, pues convergirán en la forma. Para el autor, esto resultó ser profético por parte de algunos arquitectos como Le Corbusier, proyectos como el plan Voisin e iniciativas como la Carta de Atenas.

Teniendo en cuenta que el crecimiento urbano pone en evidencia los límites de cualquier plan en lo tocante a la creación de coherencia para una mega ciudad

(Sennett, 2019) cabe preguntarse una serie de cosas; ¿cómo encontrar el camino de vuelta hacia una visión más equilibrada de las cosas?, ¿se puede salir de una ciudad sin murallas, cuyos límites se pierden en el horizonte?, ¿existe acaso un 'afuera'?

1- Leonia y la ciudad vertedero

«Tal vez el mundo entero esté cubierto de cráteres de basuras en ininterrumpida erupción, cada uno con una metrópoli en el centro»

(Calvino, 2008: 125)

La ciudad de Leonia está rodeada por una fortaleza de residuos. Cada día, sus habitantes colocan las sobras del día anterior en bolsas de plástico que dejan en las aceras listas para ser transportadas a las montañas de basura que rodean la ciudad. Esa pasión por lo nuevo lleva al visitante a preguntarse si lo que buscan realmente sus habitantes es deshacerse de una constante sensación de impureza:

«La opulencia de Leonia se mide por las cosas que cada día se tiran para ceder lugar a las nuevas. Tanto que uno se pregunta si la verdadera pasión de Leonia es en realidad, como dicen, gozar de las cosas nuevas y diferentes, y no más bien el expeler, alejar de sí, purgarse de una recurrente impureza.»

(Calvino, 2008: 125)

Cuanto más crece la altura de sus montañas de desperdicio alrededor de la ciudad, más inminente es el peligro de un derrumbe: *“un cataclismo nivelará la sórdida cadena montañosa, borraré toda traza de metrópoli siempre vestida con ropa nueva”*

La visión de Calvino parece profética; al igual que ocurre en Bersabea, la basura y el desperdicio funcionan como el símbolo principal en la descripción de esta ciudad. Leonia funciona como un arquetipo negativo de la metrópoli contemporánea, una ciudad vertedero que surge como consecuencia de la sobreproducción y el consumo masivo.

A pesar de la inminente amenaza de la naturaleza, continúan proliferando fenómenos de polarización del entorno urbano y de reconfiguración demográfica. Por un lado, la concentración de riqueza y el llamado 'desarrollo' potencian el surgimiento de modelos de ciudad como la «*Smart city*» o *Tecnópolis Cerrada*¹⁴ (Sennett, 2019: 154) donde el espacio urbano se concibe bajo la lógica del *búnker hipertecnológico* (Agulles, 2017); por otro y como consecuencia de esto, la extensión de los «*Slums*» o ciudades vertedero aumenta en superficie, potenciando estilos de vida precarios y economías de subsistencia en entornos cada vez más contaminados.

2- Trude

«¿Por qué venir a Trude?, me preguntaba — Puedes remontar el vuelo cuando quieras —me dijeron—, pero llegarás a otra Trude, igual punto por punto, el mundo está cubierto por una única Trude que no empieza ni termina, sólo cambia el nombre del aeropuerto»

(Calvino, 2008: 137)

¹⁴ Sennett (2019: 169-180) plantea el modelo de ciudad inteligente desde dos prismas: la idea de una *Tecnópolis Cerrada* frente a una *Tecnópolis Abierta*.

En la ***Tecnópolis Cerrada***, el uso de la tecnología se ve potenciado por políticas de control que prescriben cómo se debe vivir. La ciudad se plantea como un sistema total y hermético en el que el urbanita no tiene más que obedecer las reglas. Existe una ubicuidad informática, homogénea, vigilada y claramente monetizada.

En la ***Tecnópolis Abierta*** la tecnología se utiliza para coordinar y no para controlar. Es más barata y se centra en la gente tal y como es, no como debería ser. Su diseño es más abierto y contribuye al desarrollo de las capacidades humanas.

Trude es la ciudad sin identidad; en ella, la continuidad se hace visible a través de espacios homogéneos que se repiten constantemente sin rasgos particulares. Cuando el viajero la recorre, observa los mismos suburbios, jardines, plazas y calles que ya vio en otras ciudades. Lo único que la diferencia de otras es su nombre *“escrito en grandes letras”* en la entrada a la ciudad.

La ciudad de Trude nos hace reflexionar sobre la falta de identidad y especificidad visual derivada de la idea de ciudad global. Según Sennett (2019) el problema de la homogeneidad en las ciudades conlleva los mismos riesgos que las grandes plantaciones monocultivo. La lógica de la biodiversidad también se aplica en los medios urbanos. Los planes constituidos por agregación, destinados a repetirse cada vez a mayor escala, están particularmente expuestos a enfermedades de tipo social y económico, porque *“una vez una manzana comienza a degradarse, no hay razón para que otras manzanas exactamente iguales a esa, no sucumban al mismo problema”* Sennett (2019: 46-47).

3- Procopia, Mumford y Jacobs

«Cada año, apenas entraba en la habitación, levantaba la cortina y contaba algunas caras más: dieciséis, (...) veintinueve, (...) cuarenta y siete (...) Finalmente este año, al levantar la cortina, la ventana sólo encuadra una superficie de caras: desde un ángulo hasta el otro, en todos los niveles y a todas las distancias, (...) El cielo mismo ha desaparecido.»

(Calvino, 2008: 156)

A diferencia de lo que ocurre en Trude, el viajero ya conoce la ciudad. Año tras año la visita y observa a través de la ventana del hotel como unas presencias que al principio eran ausentes comienzan a multiplicarse hasta el punto en el que el

propio paisaje desaparece. La ciudad de Procopia se ve sometida a una mutación constante como consecuencia del crecimiento poblacional descontrolado.

La etimología de la palabra Procopia proviene del griego *Prokópios/Prokopé* (προκοπή) y significa *progreso/avance*. En el contexto de la ciudad que Calvino dibuja adquiere un carácter irónico, alertándonos sobre las consecuencias de una idea de progreso asociada al crecimiento.

Según Sennett (2019), el poder necesita enmascararse para sobrevivir; necesita legitimarse. Una de esas máscaras es la promesa de crecimiento económico, político y técnico. Al mismo tiempo, el crecimiento urbano a menudo pone en evidencia los límites de los planes urbanísticos en lo relativo a la creación de coherencia para una mega ciudad.

Una de las principales disputas entre dos de los más reconocidos teóricos de la ciudad, Lewis Mumford y Jane Jacobs, radica precisamente en torno a la idea de crecimiento urbano que cada uno de ellos plantea (Sennett 2019). Para Mumford, el énfasis de Jacobs en los procesos lentos no parece una medicina con el poder suficiente como para enfrentar a los grandes promotores inmobiliarios y a las compañías constructoras.

La idea de un crecimiento lento es aplicable sólo en países con cierto grado de desarrollo y en planes urbanísticos a pequeña escala. En ciudad de México, Sao Paulo, Lagos, Shangai, y Delhi, la población no aumenta según el modelo gradual que Jane Jacobs pensaba que era bueno para las ciudades, sino que irrumpe como una riada: 24 millones en Delhi o 37 en Tokio; mientras que Londres y Nueva York se mantienen hoy en día por debajo de los 9 millones. Según algunas estimaciones, hacia 2050, estas dos últimas ciudades habrán crecido tal vez un 18 por ciento, mientras que Delhi será probablemente un ciento por ciento más grande (Sennett, 2019).

4- Cecilia y el medio rural

«Pregúntame el nombre de los pastizales, los conozco todos (...) las ciudades para mi no tienen nombre; son lugares sin hojas que separan un pastizal de otro»

(Calvino, 2008: 160)

Cecilia es la ciudad sin escapatoria. Caminando por sus calles, el viajero se encuentra con un pastor que le pregunta por el nombre de la ciudad; éste, sorprendido, le responde: “¿Cómo puedes no reconocer la muy ilustre ciudad de Cecilia”. El pastor le explica que para él las ciudades no tienen nombre, son solo lugares que separan unos campos de otros.

Años después, el mismo viajero se encuentra perdido en una urbe desconocida y decide preguntar a un transeúnte el nombre de ésta. Confuso, reconoce en la persona que le responde al pastor que encontró años atrás, quien le dice que está en Cecilia:

«Los lugares se han mezclado , Cecilia está en todas partes.»

El pastor que anteriormente no identificaba las ciudades se ve atrapado en ella. El visitante, no entiende cómo ha hecho para llegar de nuevo a Cecilia, o si es que acaso durante todos esos años no llegó a salir de ella.

Las ciudades como Cecilia se expanden hasta que sus límites se diluyen y se funden junto con los de los pueblos colindantes, causando la pérdida de sentido del lugar por la que se camina. A diferencia del pastor, para muchos urbanitas el medio rural funciona únicamente como un espacio vacío en el mapa donde nada ocurre. Una tierra baldía donde nadie habita y a menudo olvidada por todos.

5- Pentesilea

«Pentesilea es solo periferia de sí misma y tiene su centro en cualquier lugar»

Calvino, 2008: 164

La continuidad Pentesilea resulta tan difusa que es imposible discernir dónde empieza y dónde termina. La ciudad carece de vida, constituye un entorno sin forma en el que suburbios dispersos se extienden infinitamente sobre el espacio. Ante la falta de signos específicos, el viajero pierde todo sentido de dirección creyéndose por momentos dentro de un laberinto sin salida.

El modo en el que termina la descripción nos lleva a cuestionarnos si realmente existe algo más allá de la ciudad continua y global de la que Marco Polo habla:

«La pregunta que ahora comienza a rodar en tu cabeza es más angustiosa: fuera de Pentesilea, ¿existe un fuera? ¿O por más que te alejes de la ciudad no haces sino pasar de un limbo a otro y no consigues salir de ella?»

Calvino, 2008: 164

Según Virilio (1997), Existen dos leyes en el urbanismo: la primera es la persistencia del sitio. Una ciudad no se reconstruye jamás afuera. La segunda es que cuanto más se extiende el lugar de habitación, más se deshace la unidad de población. Teniendo en cuenta esta reflexión, surge la siguiente pregunta ¿Existe todavía alguna forma de habitabilidad posible cuando se pierde el lugar?

4.11 Las Ciudades Escondidas

«Las continuas y las escondidas, en cambio, son dos series que escribí adrede, es decir, con una intención precisa, cuando ya había empezado a entender la forma y el sentido que debía dar al libro

(Calvino, 2008: 13)

No se trata de ciudades secretas o aisladas, ocultas ante los ojos del viajero, sino ciudades contradictorias que se esconden dentro de sí mismas. En todas ellas existe un antagonismo, una especie de orden invisible que se hace latente a través de la percepción y la experiencia de sus habitantes. Cada una de ellas funciona como el reflejo de una sociedad en metamorfosis constante

En Olinda (1) la nueva ciudad se esconde en el centro de sus anillos concéntricos desplazando a la vieja ciudadela hacia las afueras, en Raísa (2) la ciudad infeliz alberga dentro de sí una ciudad feliz, en Marozia (3) los habitantes de la “ciudad rata” sueñan con convertirse en una “ciudad golondrina”. En Teodora (4), “cementerio del reino animal”, especies imaginarias se esconden en los rincones más recónditos de la biblioteca, mientras que en Berenice (5) la semilla de una ciudad injusta se encuentra oculta dentro de aquellos que se hacen creer los representantes de la ciudad justa.

1- Olinda

«En Olinda las viejas murallas se dilatan llevándose consigo los barrios antiguos que crecen en los confines de la ciudad»

(Calvino, 2008: 138)

La ciudad de Olinda “crece en círculos concéntricos como los troncos de los árboles”. A diferencia de las ciudades reales donde la agregación ocurre en el exterior a modo de anillos suburbanos (Modena, 2011), la ciudad de Olinda se renueva a sí misma de dentro a fuera y sus círculos florecen uno dentro del otro.

2- Raísa

«También en Raísa, ciudad triste, corre un hilo invisible que une por un instante un ser vivo con otro y se destruye, después vuelve a tenderse entre puntos en movimiento dibujando nuevas, rápidas figuras de modo que en cada segundo la ciudad infeliz contiene una ciudad feliz que ni siquiera sabe que existe»

(Calvino, 2008: 157)

“La vida no es feliz en Raísa”, y sin embargo, detrás de esta aparente crudeza, existe oculta una ciudad feliz que se propaga entre sus habitantes como un efecto mariposa y se manifiesta a través de diferentes episodios de su vida cotidiana. Esta ciudad es el reflejo de una dualidad emocional, un movimiento dinámico que oscila entre los diferentes estados mentales de quienes la habitan, incluso cuando éstos apenas son conscientes de ello.

Las escenas que Polo describe adquieren cierta teatralidad. En Raísa, los sucesos de la vida social se entrecruzan, chocan y se deslizan entre sí de un modo ágil y fluido, como partículas moviéndose por el espacio en un estado de transformación constante (Modena, 2011).

En la descripción de Raísa Calvino anticipa una de las conclusiones presentes en las últimas líneas del libro. Para el autor, la vida en la urbe supone un ejercicio de

atención y aprendizaje continuos con los que el individuo debe combatir el envoltorio simbólico e ideológico construido en torno a él:

«El infierno de los vivos no es algo que será; hay uno, es aquel que existe ya aquí, el infierno que habitamos todos los días, que formamos estando juntos. Dos maneras hay de no sufrirlo. La primera es fácil para muchos: aceptar el infierno y volverse parte de él hasta el punto de no verlo más. La segunda es peligrosa y exige atención y aprendizaje continuos: buscar y saber reconocer quién y qué, en medio del infierno, no es infierno, y hacerlo durar, y darle espacio.»

(Calvino, 2008: 171)

3- Marozia

«Marozia se compone de dos ciudades: la de la rata y la de la golondrina; ambas cambian con el tiempo, pero su relación no cambia: la segunda es la que está a punto de librarse de la primera»

(Calvino, 2008: 163)

La vidente a la que se le preguntó sobre el destino de Marozia describió en ella dos ciudades, *“una de ratas y otra de golondrinas”*. Las ratas son la decadencia, las golondrinas la esperanza y el cambio. Sus residentes entendieron en esta profecía que con el nuevo siglo llegaría el tiempo en el que y su ciudad, oscura y pesada, se levantaría y se transformaría en una nueva realidad ligera y luminosa.

Sin embargo, al igual que ocurría en ciudades como Moriana, las dos ciudades contenidas en Marozia (la de las ratas y la de las golondrinas) representan un antagonismo en el que cada uno de los atributos que las define contiene dentro de sí el germen de su opuesto; las dos Marozias se retroalimentan.

Como testifica la descripción de esta ciudad, Calvino no respondió a la crisis urbana y social de su época ideando una utopía abstracta e ideal. Por el contrario, tradujo en términos literarios y simbólicos al individuo que se esfuerza por encontrar el apoyo para un salto más allá de la pesadez.

A través de las lecturas, se muestra implícito el deseo por parte de Calvino de que los lectores participen en una búsqueda de significado personal, incesante e inevitablemente discontinua. Una encomienda que requiere creatividad combinatoria y atención a detalles mínimos; herramientas que para el autor resultaban esenciales a la hora de educar y potenciar *“el imperio de la imaginación”*. (Modena, 2011: 128-129)

4- Teodora

«El hombre había restablecido finalmente el orden del mundo que él mismo había perturbado: no existía ninguna otra especie viviente que pudiera ponerlo en peligro»

(Calvino, 2008: 166)

Teodora es el “gran cementerio del reino animal”. Ante el deseo de convertirse en una ciudad únicamente humana y tras sufrir numerosas invasiones, sus habitantes consiguen exterminar a todas las especies que habitaron en ella, creando el lugar más aséptico de todos los imaginables.

Son los mismos que exterminaron a los cóndores, serpientes, arañas, moscas, termitas o ratas quienes deciden que, *“en recuerdo de lo que había sido la fauna”*

de la ciudad, *“la biblioteca de Teodora custodiaría en sus anaqueles los tomos de Buffon y de Linneo¹⁵.”*

Es precisamente en este lugar donde otras especies aparecen, las que viven en la imaginación de sus habitantes. Una fauna olvidada comienza a despertar: *“las esfinges, los grifos, las quimeras, los dragones, los hircocervos, las arpías, las hidras, los unicornios, los basiliscos volvían a tomar posesión de su ciudad.”*

Teodora representa la incontable cantidad de desastres ocurridos como consecuencia de la actividad humana. Funciona como una llamada de atención por parte del autor ante la falta de conciencia ambiental y pretende alertar sobre la potencial amenaza que supone para determinados ecosistemas el crecimiento descontrolado de las áreas metropolitanas.

Otra idea que subyace en la descripción Teodora es que el modo en el que el ser humano tiende a clasificar y estudiar todo aquello que desconoce, a menudo conlleva la destrucción simultánea del objeto de estudio:

«Es una cosa terrible la inteligencia. Tiende a la muerte como la estabilidad a la memoria. Lo vivo, lo que es absolutamente inestable, lo absolutamente individual, es en rigor, ininteligible. (...) la mente busca lo muerto, pues lo vivo se le escapa... para analizar un cuerpo hay que menguarlo o destruirlo. Para comprender algo hay que matarlo.»

(Unamuno, 1974: 94)

¹⁵ **Georges-Louis Leclerc De Buffon** (1707-1788), fue un naturalista francés recordado por su exhaustivo trabajo *“Histoire naturelle, générale et particulière”*; una colección enciclopédica de 36 volúmenes que recogían todo lo conocido hasta el momento dentro del campo de las ciencias naturales, incluyendo aspectos sobre física, química, tecnología e historia natural de los animales. Tras su muerte, la colección fue complementada con ocho tomos más bajo la dirección de Bernard Germain de Lacépède. (Piveteau, 2020)

Carolus Linnaeus, (1707-1778), fue un naturalista y explorador sueco, llamado con frecuencia el Padre de la Taxonomía. Su sistema para nombrar, ordenar y clasificar organismos naturales y especies vivas ha influenciado a generaciones de biólogos y continúa siendo utilizado en la actualidad. (Müller-Wille, 2020)

5- Berenice

«Todas las Berenices futuras están ya presentes en este instante, envueltas una dentro de la otra, comprimidas, apretadas, inextricables»

(Calvino, 2008: 168)

Berenice se encuentra sumida en un ciclo continuo e interminable de ciudades diferentes, justas e injustas, en la que cada uno de sus futuros crece dentro de su opuesto: *“en la semilla de la ciudad de los justos está a su vez escondida una simiente maligna: la certeza y el orgullo de estar en lo justo.”*

En Berenice, Polo recurre a la simultaneidad temporal para aludir inequívocamente al futuro: *“todas las Berenices futuras están ya presentes en este instante, envueltas una dentro de la otra.”*

La descripción de Berenice recuerda al texto introductorio del libro en el que declara que muchas de sus ciudades se construyen sobre una especie de paradoja inefable: *“Mi libro se abre y se cierra con las imágenes de ciudades felices que cobran forma y se desvanecen continuamente, escondidas en las ciudades infelices”* (Calvino, 2008: 15)

Al mismo tiempo, esta dualidad que ya encontramos en ciudades como Bersabea, Valdrada, Zemrude, Moriana, Eusapia, Isaura, Raissa, Sofronia o Raissa funciona ahora a modo de desenlace; nos recuerda que son precisamente estas dicotomías las que convierten a las ciudades en un elemento continuo donde todos los atributos convergen (Moreno-Viqueira, 2013). Los opuestos, lejos de ser contrarios y mutuamente excluyentes, funcionan siempre como elementos interdependientes que configuran la unidad e identidad de cada una de las ciudades duales.

Siendo la última de las ciudades, Berenice puede ser interpretada como un no-final en el que el autor nos expone la idea de la impermanencia, el eterno retorno y lo cíclico de la vida en la urbe.

Según Modena (2011: 124), este desenlace, *“nace de un acto deliberado: la necesidad que tenemos como lectores de desviarnos de las imágenes estáticas predominantes para poder captar la ligereza de cada una de las ciudades”*. Una búsqueda de la virtud y la discontinuidad perceptiva necesarias para *“saber reconocer qué y quién, en medio del infierno, no es infierno”*, encontrar alternativas e identificar las herramientas que nos permitan vislumbrar cada uno de los presentes y posibles futuros de la ciudad contemporánea.

5. El Proyecto (Parte Práctica)

INVISIBLE
CITIES—(AR)

'Invisible Cities — AR' busca explorar las posibilidades creativas de la Realidad Aumentada como herramienta de comunicación a través de una reinterpretación visual de algunos de los textos más representativos del libro de Italo Calvino, *"Las Ciudades Invisibles"*.

En el libro, a través de los diálogos entre Marco Polo y Kublai Kan, el mercader veneciano le describe al emperador de los mongoles las diferentes ciudades que ha ido conociendo a lo largo de sus viajes. Estos lugares no son reales, sino que representan una idea atemporal de la ciudad en la que a través de un conjunto de símbolos y alegorías se abordan diferentes cuestiones relativas a la vida en la urbe contemporánea.

Mediante el uso de la Realidad Aumentada, el imaginario de Calvino deja de estar únicamente presente en las páginas del libro o en la mente del lector y pasa a integrarse dentro de un nuevo espacio virtual.

Mirando a través de una tableta o un dispositivo móvil, las ciudades ilustradas se convierten en el escenario para una breve coreografía que revela la vida oculta de cada una de ellas.

5.1 - Introducción y Explicación

«Libros que se convierten en continentes imaginarios en los que encontrarán su espacio otras obras literarias»

(Calvino, 2008: 14)

Ante la sobresaturación de imágenes y el nivel de contaminación visual al que nos vemos expuestos en el día a día, el diseño entendido como un instrumento de comunicación se ve obligado a explorar nuevas herramientas sobre las que construir su lenguaje.

La Realidad Aumentada como herramienta de diseño permite la creación de una nueva dimensión comunicativa. Esto no solo deriva en una experiencia más

atractiva para el receptor sino que contribuye a enriquecer el mensaje con nuevas capas de información y niveles de lectura complementarios.

El espectador, lejos de posicionarse como un elemento pasivo dentro de la narrativa, se ve inmerso en un proceso de decodificación en el que está llamado a ejercitar sus habilidades interpretativas a la hora de construir un significado.

Mirando a través de una tableta o un dispositivo móvil, las siete reinterpretaciones visuales de las ciudades que se ofrecen en este proyecto se convierten en el escenario para una breve coreografía que revela la vida virtual de cada una de ellas.

La narrativa del libro, no es solo visible en el espacio de las páginas o mente del lector sino que se integra un nuevo un escenario virtual el cual es únicamente visible mediante el uso de la Realidad Aumentada.

5.1.1 Motivaciones

- Explorar la intersección entre el espacio físico y el ámbito digital a través de un acercamiento a la tecnología que permita desarrollar nuevas interacciones creativas y culturales.
- Estudiar y conocer las posibilidades de la Realidad Aumentada como nueva herramienta de comunicación.
- Conocer las funcionalidades de esta técnica para posteriormente poder aplicarla a otros campos; arte, literatura, arquitectura, educación, etc.
- Experimentar en la construcción de un lenguaje visual a través de la exploración estética y conceptual.

5.1.2 Paralelismos entre el proyecto y el libro

Lo que el libro evoca no es sólo una idea atemporal de la ciudad, sino que a través de cada una de las narraciones presentes en éste, se desarrolla de manera implícita y explícita, una reflexión sobre la ciudad moderna y sobre ciertos ámbitos relativos a la vida dentro de cualquier entorno urbano contemporáneo.

Según avanza la narración, existe una transferencia sutil e incremental de poder por parte de Polo hacia el Kan. Paralelamente se intensifica el papel del lector a quien se le alienta a introducirse en la narrativa como elemento activo, encargado de elaborar sus propias geografías personales y establecer conexiones que el texto en sí mismo deja sin explicación. 'Ciudades Invisibles' alega así un colapso de la concepción binaria de la literatura que convencionalmente ubica al lector como elemento pasivo fuera de la narrativa (Caravallo, 2011).

En la parte práctica de este proyecto, del mismo modo que ocurre con el papel del lector en el libro, mediante el uso de una aplicación de Realidad Aumentada, es el usuario quien se encarga de seleccionar libremente recorrer los diferentes itinerarios presentes en la narrativa. Caravallo (2011: 69) define las Ciudades Invisibles como *“una red muy parecida a la matriz de un hipertexto, en la que el lector puede seleccionar múltiples rutas y sacar una variedad de conclusiones”*.

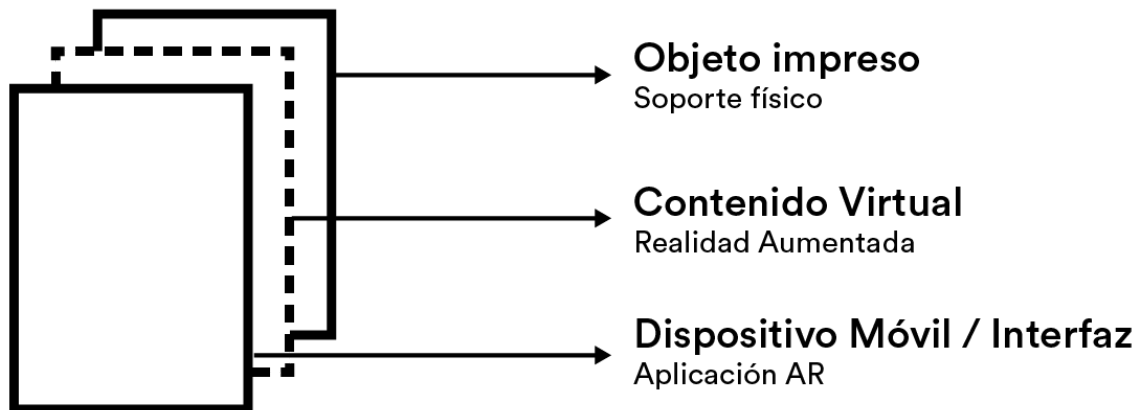
5.2 - El Sistema Visual / (Re)interpretación visual.

5.2.1 El Formato

A la hora de configurar un formato para la parte práctica del trabajo la principal motivación fue la búsqueda de elementos que representaran una yuxtaposición evidente entre lo físico y lo virtual. Por un lado, el póster funciona como elemento material y arquetipo del “viejo” diseño gráfico. Por otro, el dispositivo móvil como su elemento virtual y nuevo mantra de la era digital actual.

Se presenta de este modo una contraposición entre las dos dimensiones del trabajo; por un lado el póster en su formato clásico es algo que ha perdido gran parte de su significación en el contexto actual y cuyo diseño supone hoy en día

una acción casi romántica y simbólica. Por otro, la Realidad Aumentada funciona como un claro representante del paradigma tecnológico bajo el que se envuelven todos los aspectos de nuestra existencia: una realidad totalmente efímera, volátil y carente de materialidad.



5.2.2 El lenguaje visual

La exploración visual gira en torno a la búsqueda de una estética tecnológica con una fuerte presencia de lo 'digital'. Todo ello alineado con el estilo visual de los elementos generados por el software de 3D y el emulador de realidad aumentada. Las imágenes tridimensionales que representan los conceptos de las ciudades acentúan una apariencia pseudo-realista logrando un balance armónico cuando son combinadas con los elementos planos y colores neutros de la tipografía y del resto de elementos gráficos.

Con el fin de mantener la consistencia visual a lo largo de las siete representaciones, cada uno de los pósters está construido en base a la combinación de una serie de reglas compositivas y elementos gráficos definidos:

- **Fondo de la composición:** color gris neutro con el fin de resaltar el resto de elementos.
- **El elemento interactivo:** combinaciones de colores fuertes y luminosos

- **Tipografía:** manteniendo el color blanco como denominador común, cada una de las composiciones tipográficas fue diseñada específicamente para personificar de manera expresiva el nombre de la ciudad. Combina elementos orgánicos con otros más geométricos y pixelados
- **Texto descriptivo:** una pequeña cita del libro que funciona como la parte más representativa de la ciudad y a través del cual se construye el elemento gráfico.
- **Isotipo:** una simplificación gráfica a modo de isotipo del elemento interactivo junto con el nombre y el número de la ciudad.

5.3 - Explicación Técnica

En lo relativo a las implicaciones técnicas del proyecto, ha sido necesaria la utilización y conocimiento de las siguientes herramientas y plataformas:

- **Illustrator / Photoshop:** editores gráficos para creación y edición de imágenes en 2D.
- **Cinema 4D:** software de modelado, renderizado y animación de elementos 3D.
- **After Effects:** edición, animación y postproducción de video.
- **Unity:** motor gráfico de desarrollo que funciona como principal herramienta para la creación de contenido interactivo y procesamiento gráfico 2D y 3D en tiempo real.
- **Vuforia:** kit de desarrollo SDK (*Software Development Kit*) integrado dentro de Unity y orientado al desarrollo de aplicaciones de Realidad

Aumentada. Permite la detección de imágenes e integración de elementos virtuales en el espacio físico.

5.3.1 Arquitectura de una aplicación de Realidad Aumentada

En este caso, la aplicación desarrollada con Vuforia está compuesta de los siguientes elementos:

- **Cámara:** La cámara asegura que la imagen sea captada y procesada por el Tracker.
- **Base de datos:** La base de datos del dispositivo es creada utilizando el Target Manager; ya sea la base de datos local o la base de datos en la nube, almacena una colección de Targets para ser reconocidos por el Tracker.
- **Target:** Son utilizadas por el rastreador (*Tracker*) para reconocer un objeto del mundo real; prácticamente casi cualquier elemento puede funcionar como *target*; imágenes, textos, objetos físicos, etc.
- **Tracker:** Analiza la imagen de la cámara y detecta objetos del mundo real a través de la cámara con el fin de encontrar coincidencias en la base de datos.

5.3.2 Funcionamiento

1. El dispositivo capta y analiza el entorno a través de la cámara en busca de imágenes.
2. Cuando la aplicación de realidad aumentada creada con Vuforia capta una imagen la analiza a través del *Tracker* y busca coincidencias con las almacenadas en la base de datos.
3. Una vez detectada la imagen de la base de datos, la aplicación renderiza e integra el contenido virtual (imágenes, videos, animaciones, etc.) en la pantalla del dispositivo, creando así una realidad híbrida entre los elementos virtuales y los elementos reales.

Vuforia SDK

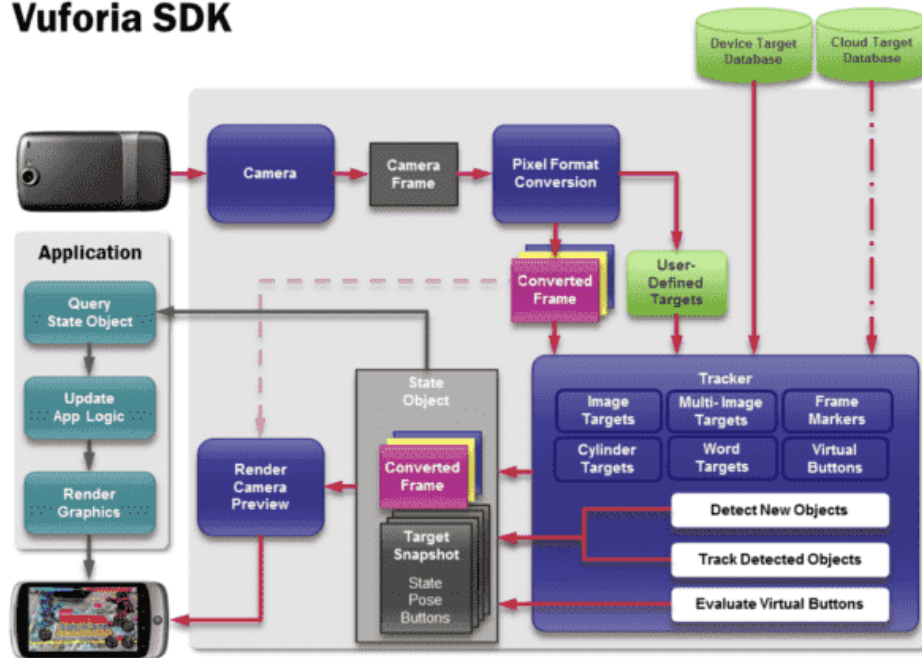


Imagen 1: Arquitectura de la Aplicación. Diagrama de flujo de datos del SDK Vuforia en una aplicación.
<https://www.desarrollolibre.net/blog/android/realidad-aumentada-con-vuforia#.XxXSzi2ZOCM>

5.4 - El Proyecto

INVISIBLE CITIES—(AR)

① SCAN THE QR CODE

Use **Google Lens** App if your camera doesn't recognize it automatically.

② DOWNLOAD THE .APK FILE*

You might get a notification saying that the app is "from an unknown developer". No worries, tap on "**allow**" and install it.

③ OPEN THE APP

④ HOLD YOUR DEVICE IN FRONT OF EACH ARTWORK

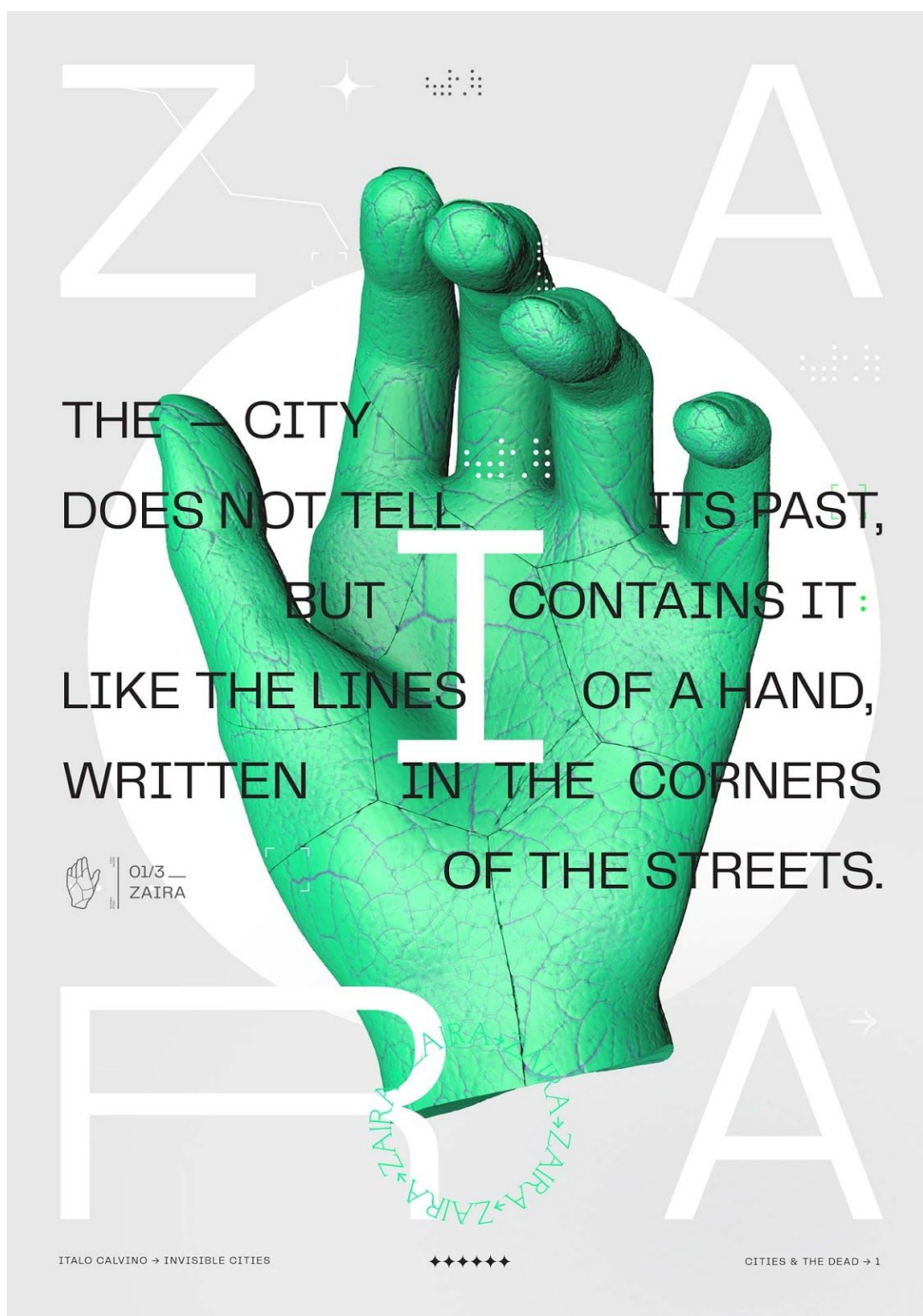


* ONLY AVAILABLE FOR ANDROID DEVICES

5.4.1 Pósters

Zaira

—



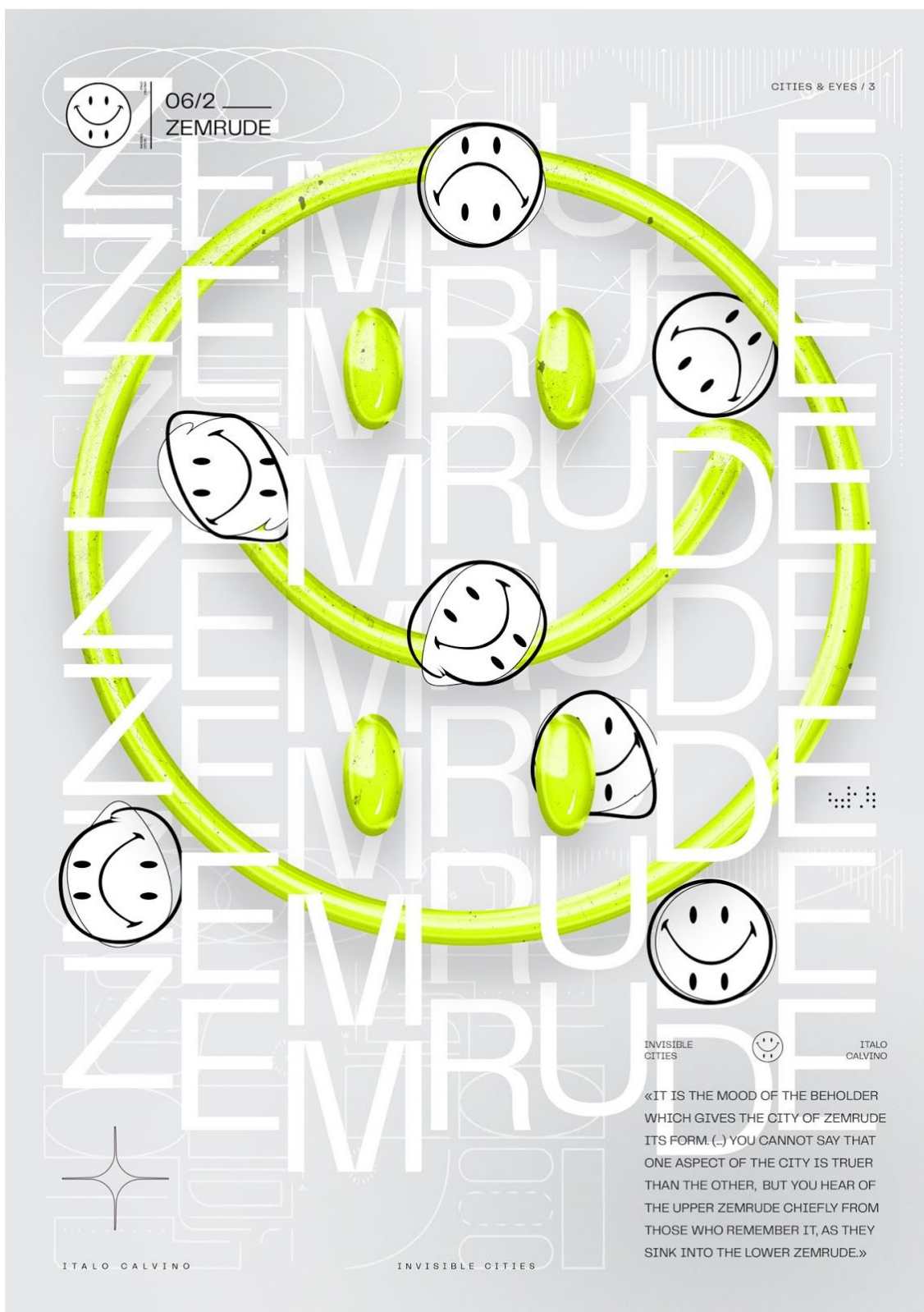
Sofronia

—



Zemrude

—



Melania

—



Beersheba

—

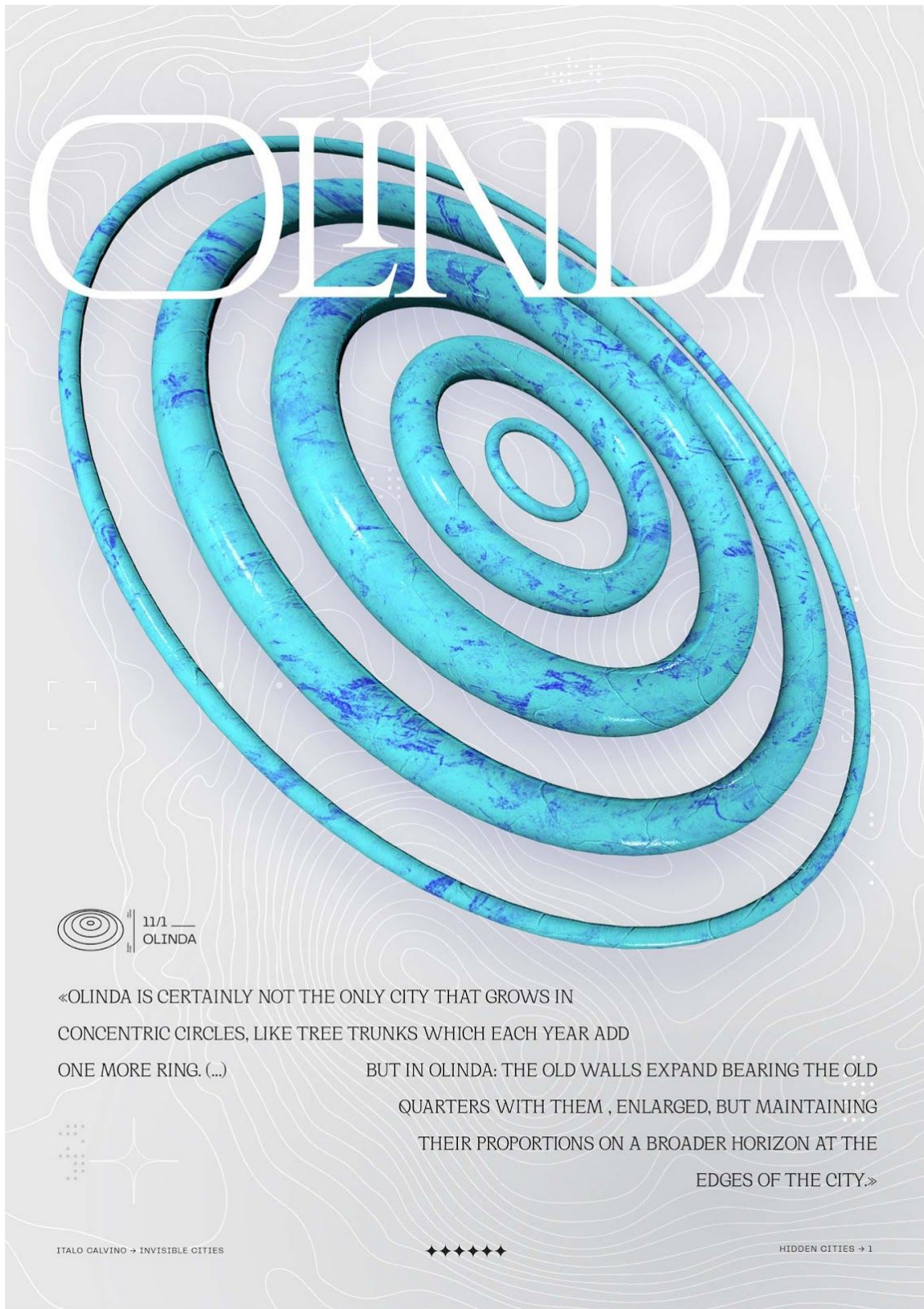


Procopia

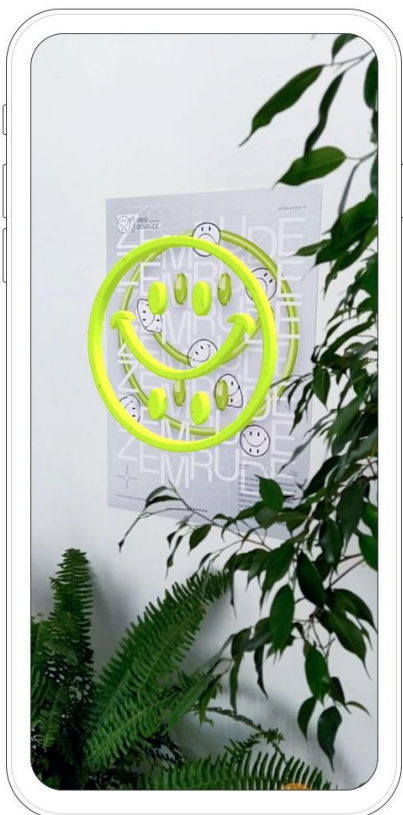
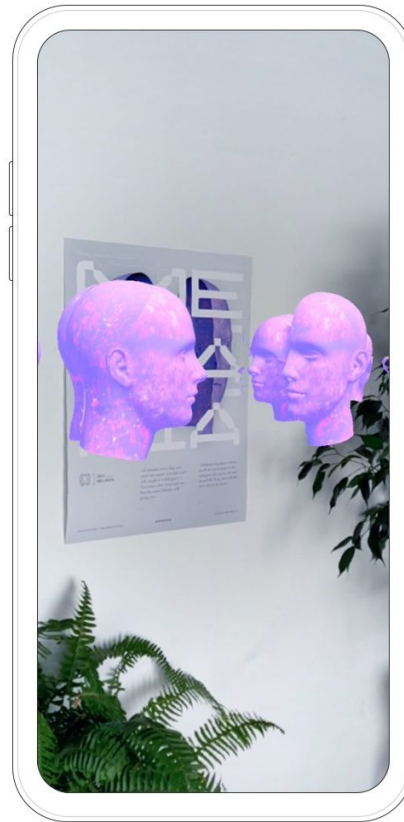
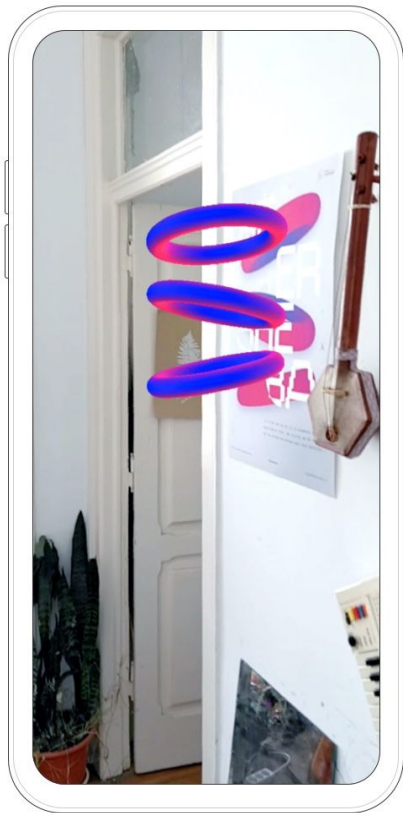
—



Olinda



5.4.2 Aplicación Móvil



5.4.3 Tipografía

01/3 Z A
I
R A

04/4 SO
FR
ON
IA

06/2 ZEMOUDE

08/1 ME
L A
NIA

09/2 BE
ER
SHE
BA

10/3 PROCOPIA

11/1 OLINDA

5.4.4 Isotipos

01/3  01/3 __
ZAIRA

04/4  04/4 ____
SOFRONIA

06/2  06/2 ____
ZEMRUDE

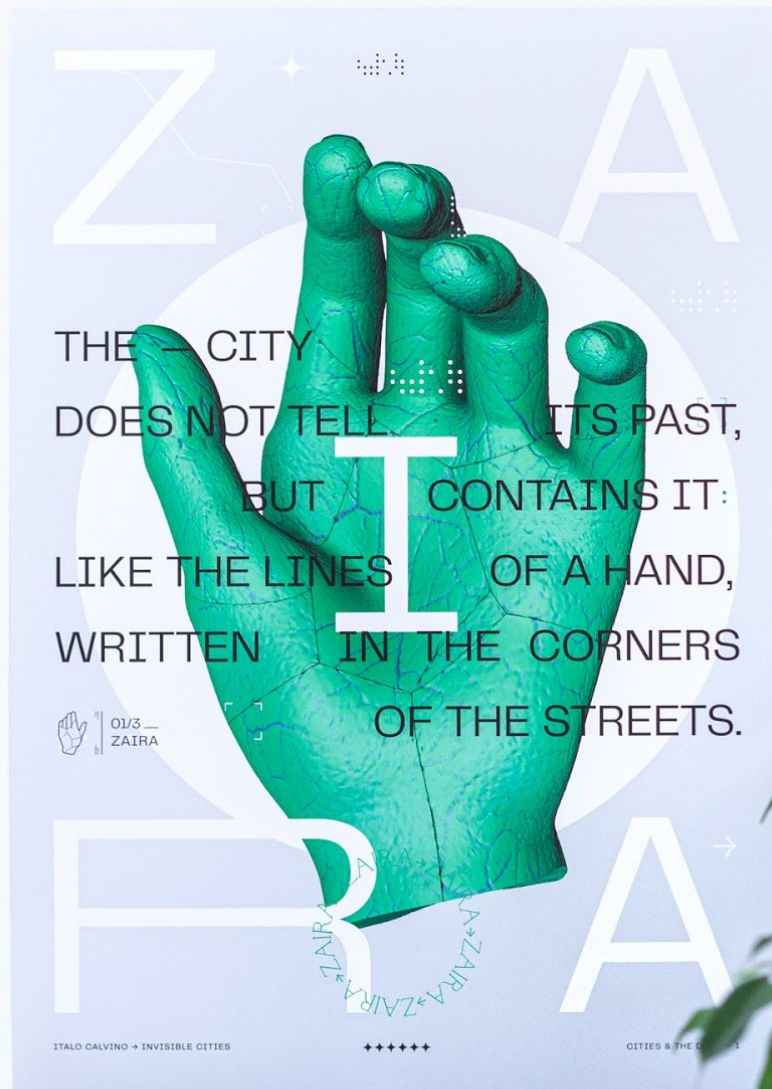
08/1  08/1 ____
MELANIA

09/2  09/2 ____
BEERSHEBA

10/3  10/3 ____
PROCOPIA

11/1  11/1 ____
OLINDA

5.4.5 Documentación Gráfica



















OLINDA



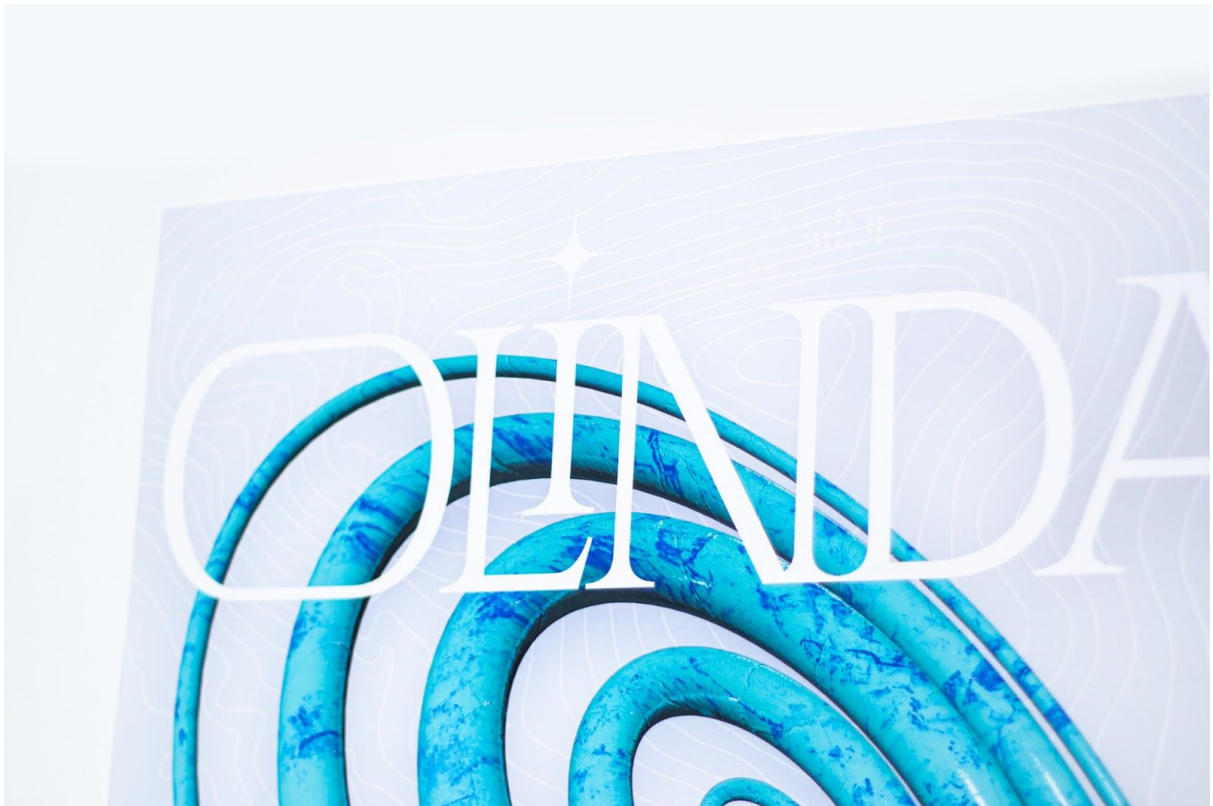
«OLINDA IS CERTAINLY NOT THE ONLY CITY THAT GROWS IN
CONCENTRIC CIRCLES, LIKE TREE TRUNKS WHICH EACH YEAR ADD
ONE MORE RING. (...)

BUT IN OLINDA: THE OLD WALLS EXPAND BEARING THE OLD
QUARTERS WITH THEM, ENLARGED, BUT MAINTAINING
THEIR PROPORTIONS ON A BROADER HORIZON AT THE
EDGES OF THE CITY

ITALO CALVINO → INVISIBLE CITIES

♦♦♦♦♦

HIDDEN CITIES → 1



6. Conclusiones

Los fenómenos de transformación y cambio en el entorno urbano son inevitables y hasta cierto punto naturales. Las ciudades crecen y se expanden de manera descontrolada. Tal y como ocurre en Tecla, se ven sometidas a procesos de construcción permanente en los que lo esencial es cumplir unas normas, alcanzar valores límite, cuadrar cifras, garantizar ciertas funciones, asegurar la correcta y fluida circulación de vehículos, dimensionar elementos, satisfacer requisitos económicos, compositivos, estéticos e incluso simbólicos. Es indiscutible que todo ello debe estar contenido en un proyecto o en un plan urbanístico; sin embargo, en ciertas ocasiones, la racionalidad geométrica a la que se someten esos proyectos termina por olvidar la maraña de vidas que como en Ersilia, configura *“telarañas de relaciones intrincadas que buscan una forma”* para la ciudad (Calvino, 2008: 90).

El arquitecto y el urbanista no pueden olvidar en el diseño de la ciudad al hombre. En ocasiones confiamos en que al cumplir cierta normativa estamos dando respuesta a sus necesidades o *“deseos”* (en los términos de Calvino). En otras tantas logramos conformar diseños casi perfectos que además de bellos, resultan completamente funcionales, y sin embargo, como ocurría en Eudoxia, Bersabea, Perinzia, se olvidan de la dimensión humana (Albaladejo, 2013).

En todas esas ocasiones las ciudades y los espacios que las conforman no son capaces de albergar la vida del hombre en toda su potencialidad, dejando relegada a un segundo plano la importancia del 'lugar' y del 'habitar'.

Si olvidamos al hombre, sus deseos y su necesidad imperiosa de apropiarse de los espacios en que habita, corremos el riesgo de crear ciudades próximas a las distopías de Calvino: inhabitables, aplastantes, y totalmente inadecuadas para la vida humana. Por todo ello y por satisfactorio que pueda resultar el idealizado retorno a la tierra, no basta con abandonar la urbe. Se trata más bien de reconocer la complejidad de los procesos en marcha y reivindicar la ciudad como un espacio que intenta privilegiar la convivencia y la libertad. Luchar, tanto en el

plano de las ideas como de los actos contra el envoltorio simbólico e ideológico que la urbanización construye a diario.

En definitiva, existe en cada uno de nosotros la responsabilidad de aprender a habitar y volver a buscar la verdadera esencia de lo que esto significa; porque *«sólo si somos capaces de habitar podemos construir»*

7. Bibliografía

- Agulles, J. (2017). *La Destrucción de la Ciudad*. Madrid: Los Libros de la Catarata.
- Albaladejo, L. (2013). Reflexiones sobre la ciudad a la luz de “las ciudades invisibles”. [Blog]. Disponible <https://www.laureanoarquitecto.com/reflexiones-sobre-la-ciudad-la-luz-de-las-ciudades-invisibles/>
- Aristóteles. (1995). *Física* (pp. 234-241). Madrid: Gredos.
- La Física de Aristóteles (III): El Lugar. (2020). Consultado 13 April 2020, Disponible: <http://fundacionorotava.org/bachillerato/filosofia/aristoteles/la-fisica-de-aristoteles-iii-el-lugar/>
- Arkadio, P. (2019). *La Destrucción de la Ciudad* [Podcast]. Retrieved 2 January 2020, from https://www.ivoox.com/ldd-la-destruccion-ciudad-audios-mp3_rf_41621135_1.html
- Augé, M. (2017). *Los no lugares*. Barcelona: Gedisa.
- Augé M. (2000). *Los «no lugares» espacios del anonimato. Una antropología de la Sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa editorial. Disponible: <http://179.43.112.212/webapp-storage/adjuntos/57930-auge-marc-los-no-lugares-pdf.pdf>
- Augé M. (2011). *no-lugares y espacio público*. Disponible: <https://pdfs.semanticscholar.org/1b0e/d30f99a146458367c11482bdb4cee386e8f4.pdf>
- Bari, O. (2017). *Three Principles of Architecture as Revealed by Italo Calvino 's 'Invisible Cities'*. Consultado 13 April 2020, Disponible: https://www.archdaily.com/875409/three-principles-of-architecture-as-revealed-by-italo-calvinos-invisible-cities?ad_source=search&ad_medium=search_result_all
- Baudrillard J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós
- Borges, J.L. (1946). *Del rigor en la ciencia*. Disponible: <https://ciudadseva.com/texto/del-rigor-en-la-ciencia/>
- Borges, J.L. (2018). *El Aleph. (El Inmortal)*. Barcelona: Penguin Random House
- Calvino, I. (2008). *Las ciudades invisibles* (17th ed.). Madrid: Ediciones Siruela
- Carrillo, J. (2010). *Los no lugares de Marc Augé*. El Cultural. Disponible: <https://elcultural.com/Los-no-lugares-de-Marc-Auge>
- Cavallaro, D. (2010). *The mind of Italo Calvino. A Critical Exploration of His Thought and Writings*. North Carolina, U.S.A.: McFarland & Company
- Chueca Goitia, F. (1977). *Breve historia del urbanismo*. Madrid: Alianza.
- Echeverría J. (1994). *Telépolis*. Barcelona: Ediciones Destino; S.A.
- Han, B. C. (2017). *La sociedad del cansancio*. Barcelona: Herder
- Harvey D. (2003). *Espacios de esperanza*. Madrid: Akal. Disponible: <https://books.google.pt/books?id=lFrQoDoAofMC&printsec=frontcover&hl=pt-PT#v=onepage&q&f=false>

- Kilroy, K (2014) - Semiotics in Italo Calvino 's Invisible Cities. Disponible:
https://www.academia.edu/19471984/Semiotics_in_Calvinos_Invisible_Cities
- Lefebvre, H. (2017). El derecho a la ciudad. Madrid: Capitán Swing.
- Modena, L. (2011). Italo Calvino 's Architecture of Lightness: The Utopian Imagination in an Age of Urban Crisis. Letizia Modena. New York: Routledge
- Müller-Wille, S. (2020). Carolus Linnaeus | Biography, Education, Classification System, & Facts. Retrieved 16 April 2020, from <https://www.britannica.com/biography/Carolus-Linnaeus>
- Mumford, L. (1961). The city in history. Nueva York: Harcourt Brace Hanovich (pp 205-242)
- Ovidio. La metamorfosis. Libro VIII (611-724) Disponible
https://es.wikisource.org/wiki/Las_metamorfosis:_Libro_VIII#Filemón_y_Baucis.28611_-_724.29
- Pessoa, F. (1982). Livro do Desassossego por Bernardo Soares. Vol.II. (p. 387) Lisboa: Ática, 1982. Disponible: <http://arquivopessoa.net/textos/4445>
- Pirela Torres, A. (2001). La estética de la desaparición y la ciudad en Paul Virilio. Utopía Y Praxis Latinoamericana, (15), 100-107. Retrieved from <https://www.redalyc.org/pdf/279/27901508.pdf>
- Piveteau, J. (2020). Georges-Louis Leclerc, count de Buffon | French naturalist. Retrieved 16 April 2020, from <https://www.britannica.com/biography/Georges-Louis-Leclerc-comte-de-Buffon>
- Radiminski, M.V. (2010). Filemón y Baucis: guardianes de las pietas. Facultad de Filosofía y Letras, UBA. Disponible en:<http://2010.cil.filo.uba.ar/sites/2010.cil.filo.uba.ar/files/174.Radiminski.pdf>
- Sennett, R. (2019). Construir y habitar. Ética para la ciudad. Barcelona: Anagrama.
- Schumacher, E.F. (2019). Una guía para los perplejos. Madrid: Atalanta.
- Springer, C. (1985). Textual Geography: The Role of the Reader in "Invisible Cities". Modern Language Studies, 15(4), 289-299. doi:10.2307/3194671
- Sureda, M. (2014). La hiperrealidad de Borges [Blog]. Retrieved from <http://www.gaiaciencia.com/2014/04/la-hiperrealidad-de-borges/>
- Unamuno, M. (1976). El sentimiento trágico de la vida. Madrid: Espasa-Calpe
- La Vanguardia. (2019). Así cumplió Marco Polo el encargo de Kublai Kan. Disponible <https://www.lavanguardia.com/historiayvida/edad-media/20190104/47310803928/asi-cumplio-marco-polo-el-encargo-de-kublai-kan.html>
- Virilio, P. (1988). Estética de la desaparición. Barcelona: Anagrama.
- Virilio, P (1997): El ciber mundo, la política de lo peor. Madrid: Cátedra. Madrid.
- Welsh, J. (2007) Erasing the Invisible Cities: Italo Calvino and the Violence of Representation. University of Virginia. Disponible:
<https://repository.upenn.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1008&context=wproml>
- Wittgenstein, L. (2019). Tractatus logico-philosophicus. Madrid: Alianza

Bibliografía Adicional:

Barreiro León, B. (2015). *Psicogeografía y ciudad: Iconografía del urbanismo Surrealista*. Universidad de Oviedo.

Bismarck, P. (2018). The city in the age of its financial reproducibility. *Electra Magazine*, (3).

Chapa García, J., García Santiago, O., Ramírez Plascencia, J. (2018). Conceptos claves en Ciencias Sociales. Definición y aplicaciones. (1st ed., pp. 65-80: Gentrificación). Guadalajara, Jalisco, México: Universidad de Guadalajara.

Cramer, F. (2014). What is 'Post-Digital'?. In D. M. Berry & M. Dieter, *Post-Digital Aesthetics. Art, Computation and Design* (pp. 12-26). Palgrave Macmillan. Retrieved from https://books.google.es/books?id=B-u_CQAAQBAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Domingues, Á. (2018). Tourism on FIRE. *Electra Magazine*, (3).

Engels, F. (2006). *Contribución al problema de la vivienda*. España: Fundación Federico Engels.

Garnier, J. (2012). El derecho a la ciudad desde Henri Lefebvre hasta David Harvey. *Entre teorizaciones y realización*. *Ciudades*, (15), 217-225. doi: 10.24197/ciudades.15.2012

Hernández Cordero, A. (2016). Gentrificación: Orígenes y Perspectivas. *Cardinalis*, (6), 91-113. Retrieved from <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/cardi/article/view/14885>

Kohn, M. (2016). *The death and life of the urban commonwealth* (pp. 86-112). New York: Oxford University Press.

Lecamus, V. (2017). PropTech: What is it and how to address the new wave of real estate startups? [Blog]. Retrieved from <https://medium.com/@vincentlecamus/proptech-what-is-it-and-how-to-address-the-new-wave-of-real-estate-startups-ae9bb52fb128>

Matias, Á. (2018). The Easy Export. *Electra Magazine*, (3).

H. Meadows, D. (2009). *Thinking in Systems*. London: Earthscan. Retrieved from <https://wtf.tw/ref/meadows.pdf>

Paquot, T. (2018). Tourism must be scaled down. *Electra Magazine*, (3).

Smith, N. (2012). *La nueva frontera urbana: ciudad revanchista y gentrificación*. España: Traficantes de sueños. Retrieved from <https://www.traficantes.net/sites/default/files/pdfs/La%20nueva%20frontera%20urbana-TdS.pdf>

Subirats, J. (2018). ¿Salvará la cultura a las ciudades?. *La Vanguardia*. Retrieved from <https://www.lavanguardia.com/cultura/20180511/443518454074/cultura-ciudades-barcelona-crisis.html>

Urbain, J. (2018). The Tourist: An ill-treated traveller. *Electra Magazine*, (3)