

Hace ya tiempo que salimos de *Diomira, Isidora, Dorotea, Zaira y Anastasia*, pero no las hemos olvidado. Y si la memoria no logra recuperar las formas, sonidos y luces de sus calles podemos recurrir al registro documental del pensamiento, la escritura.

Además de registro, el libro de Calvino es una guía de viaje, aunque, como le recriminará Kublai a Marco, en él no se documentan los detalles que más necesita un emperador. Marco se interesa más por los aspectos sociales. Incluso, como veremos más adelante, de algo tan fundamental en el comercio como es el intercambio no le importan ni precios ni cuantías, sino las relaciones que esa actividad genera entre los participantes. Marco quiere saber cómo es la gente, cómo vive y el modo en que las formas de las ciudades reflejan o afectan el carácter de quienes las habitan.

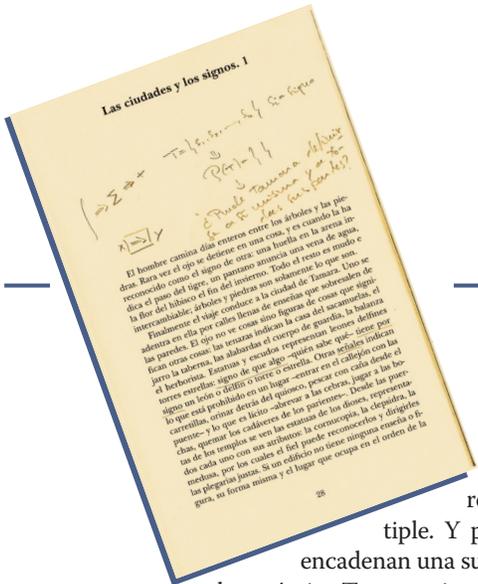
Como guía que es, uno debe adentrarse por calles, mercados y parques de las *Ciudades Invisibles* sosteniendo en una mano ese volumen que dirige sus pasos y del que esta sección sólo destaca aquello que a su autor más le impresionó. Pero el auténtico viajero sólo se deja guiar a medias. Sabe que las

experiencias más valiosas de un viaje están detrás de una esquina que no figura en ningún plano, en el error de enfilar una calle en el sentido equivocado, en la sorpresa inesperada, en la incomodidad vivida que el tiempo y el regreso transformarán en alegría. El viajero no quiere guías exhaustivas, sólo indicios, sugerencias, frases deshilachadas con las que tejer y dar forma a su propio viaje haciendo de la ciudad que miles han pateado antes una ciudad única, suya.

Insisto pues en destacar del texto original solamente aquello que mi itinerario particular recorre. Te animo, querido lector, a que entre la obra de Calvino y los fragmentos que aquí encuentres halles una forma nueva de pasear por las ciudades que vamos a visitar a continuación y que cierran el primer capítulo: *Tamara, Zora, Despina, Zirna e Isaura*. ¡Buen viaje! ■

Diseño y maquetación FMC

Miquel Albertí Palmer
ciudadesinvisibles@revistasuma.es



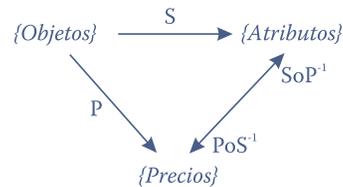
Tamara

ΠΥΡΡΑΜΕΤ

Los signos dirigen los pensamientos de quienes los interpretan. Nada es solamente lo que parece, todo es de forma doble o triple, incluso múltiple. Y puesto que cada cosa remite a otra, los signos encadenan una sucesión de remisiones simbólicas de donde surge la auténtica Tamara, signo de signos y signo de sí misma: $\int, \Sigma, +, \in, \cup, \exists$.

Podría haber sido un museo, una galería de Arte, un Conservatorio, una academia militar, pero Calvino reserva un lugar destacado a una escuela en la que el número ilumina y orienta los fundamentos del conocimiento.

La función significado S , de raíces socio culturales, asigna a un objeto x un significado $S(x)$. La función precio P asigna al objeto x el dinero $P(x)$ que cuesta. Se crea un triángulo de relaciones entre objetos, atributos y precios que todas las sociedades y culturas cierran con otra función social que valora los atributos a partir de los objetos que las significan:



PoS^{-1} cuantifica cada atributo asignándole un precio. Cuanto mayor es éste, de mayor grado es el atributo que significa. Una jerarquía de objetos y atributos de la que se desprende otra entre las personas que los ostentan, generándose así las clases sociales y sus signos.

Cuanto más cara sea la banda bordada para la frente mayor será la elegancia.

De un conjunto de n elementos pueden hacerse $P(n)=2^n$ partes. Si, como ocurre en Tamara, cada uno de los n elementos del conjunto es símbolo de algo, son necesarios 2^n símbolos para auto definirse a sí misma y a todas sus partes.

Puesto que $\forall n > 0$ es $2^n > n$, la tarea es imposible. ■

El ojo no ve cosas, sino figuras de cosas que significan otras cosas:...

La ciudad dice todo lo que debes pensar...

... la escuela pitagórica...

...las mercancías... valen no por sí mismas sino como signo de otras cosas: la banda bordada para la frente quiere decir elegancia...

... no haces sino registrar los nombres con los cuales se define a sí misma y a todas sus partes.

Tamara: autodefiniéndose constantemente.

ΣΠΩΣ

Zora

Zora tiene la propiedad de permanecer en la memoria punto por punto...

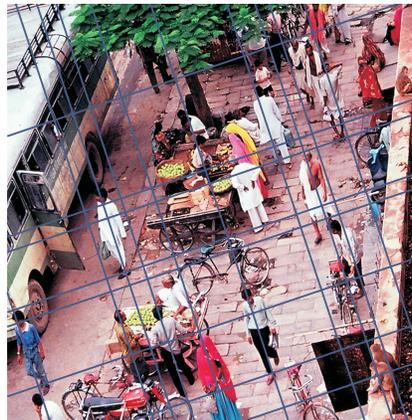
Es corriente en el lenguaje matemático caracterizar las cosas señalando la propiedad que cumplen. Así se define Zora, como si de un conjunto matemático se tratase, poseyendo la propiedad de...

Esta ciudad (...) es como un armazón o una retícula en cuyas casillas cada uno puede disponer las cosas que quiere recordar.

Puesto que el registro de Zora en la mente se realiza *punto por punto*, tenemos una aplicación *inyectiva* de la ciudad en la memoria del viajero. Al recordar la ciudad, o sea, al reconstruirla mediante la inversa de esa aplicación, se corre el riesgo de confundir tantos y detallados recuerdos y reproducir una Zora distinta de la que se visitó. Suerte que Zora no se borra de la mente y se instala en ella con orden y rigor.

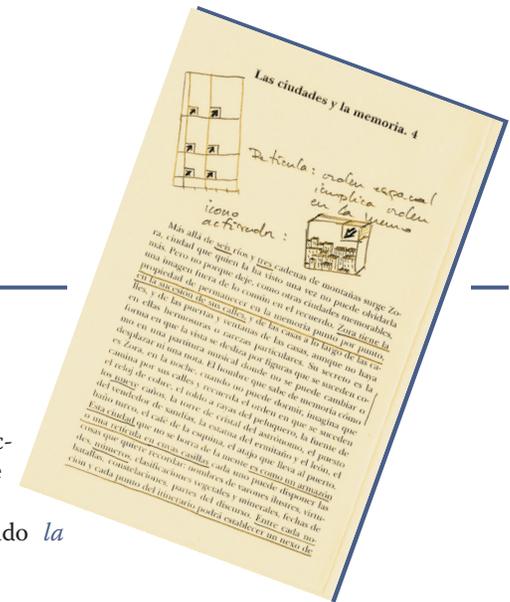
Esa idea no es tan gratuita como parece. La esencia de una retícula está, aunque las haya de otro tipo, en el paralelismo y perpendicularidad de sus líneas. Y precisamente eso es lo que más abunda en cualquier ciudad extendida sobre la llanura. Con perpendicularidad se cruzan muchas calles, se levantan edificios, se abren puertas y ventanas, se embaldosan salones y aceras, crecen árboles en las avenidas y camina la gente por la calle. La configuración reticular ortogonal emana de lo que el ojo percibe en Zora. Sus celdas activándose como si de archivos en el escritorio de un monitor se tratase:

Entre cada noción y cada punto del itinerario podrá establecer un nexo de afinidad o de contraste que sirva de llamada instantánea a la memoria.



El recuerdo de Zora permanece oculto, a la espera, hasta que un día tus pensamientos vuelven a ella y se sitúan encima de una celda de la retícula. Un pequeño esfuerzo mental y... ¡clic! La memoria ha sido activada, los recuerdos recuperados, la ciudad se hace visible, estás otra vez en Zora. ■

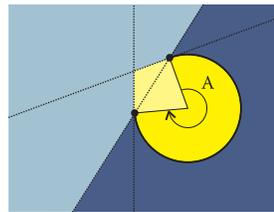
Zora se graba en la memoria con rigor reticular icónico.



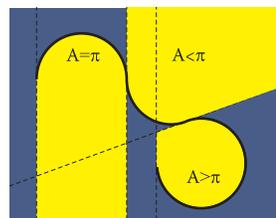
Despina

Los arcos circulares y los casquetes esféricos son como Despina, cóncavos o convexos según el lugar desde donde se contemplan. Las tangentes en los extremos de un arco circular de amplitud A dividen el plano en dos zonas, una cóncava –desde la que se percibe sólo su concavidad (interior del arco)–, y otra convexa –desde la que se percibe sólo su convexidad (exterior del arco). Si $A \leq \pi$, la zona cóncava es infinita; si $A > \pi$, es finita. Además de esas dos regiones exclusivamente cóncavas o convexas, existen otras mixtas desde cuyos puntos se perciben fragmentos cóncavos y convexos del arco.

La ciudad es diferente para el que viene por tierra y para el que viene del mar.



En una curva formada por enlaces suaves (tangentes comunes en los extremos) de varios arcos circulares, las zonas exclusivamente cóncavas no se solapan.

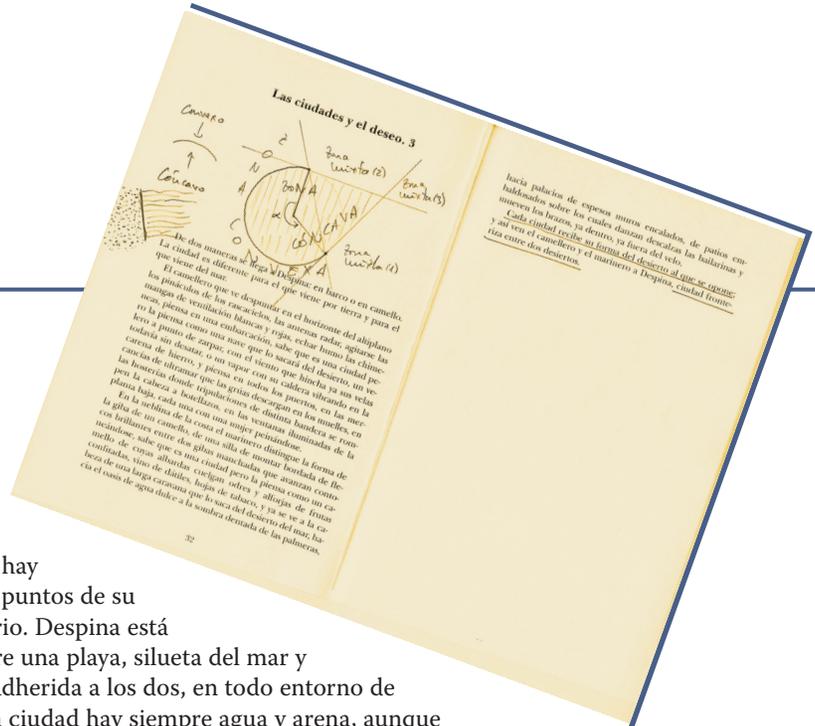


La concavidad acoge; la convexidad, rechaza; lo rectilíneo es indiferente. El marinero desembarca en la ensenada del puerto (concavidad de tierra), el camellero desmonta su dromedario en el faro del cabo (concavidad de agua).

Pero, ¿cómo son esos desiertos? Que la frontera $Fr(A)$ de un conjunto A esté o no incluida en él determina que sea cerrado o abierto. La frontera es la silueta del conjunto y también la de su complementario. Una circunferencia es la frontera del círculo abierto que rodea y también la de la región ilimitada que se extiende fuera de ese círculo. Un círculo desprovisto de su silueta (circunferencia) es abierto; un círculo con su circunferencia, cerrado.

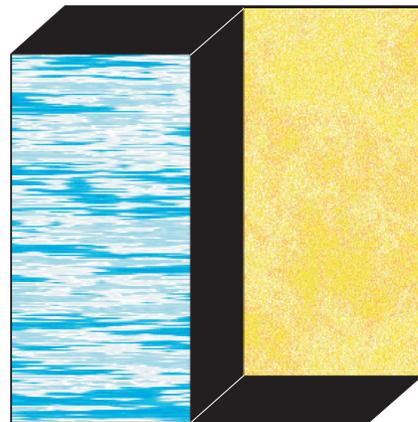
Cada ciudad recibe el nombre del desierto al que se opone; ... Despina, ciudad fronteriza entre dos desiertos.

Despina

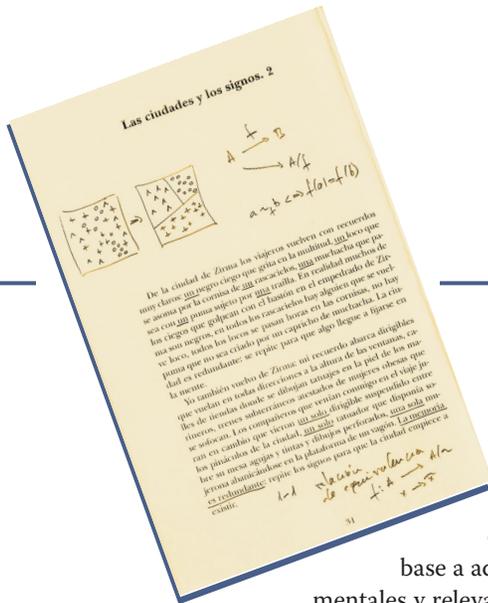


En todo círculo que rodea un punto de $Fr(A)$ siempre hay puntos de A y puntos de su complementario. Despina está levantada sobre una playa, silueta del mar y del desierto. Adherida a los dos, en todo entorno de un punto de la ciudad hay siempre agua y arena, aunque ella misma no es ni mar ni desierto. Y precisamente por no serlo, la ciudad hace del mar y del desierto recintos abiertos. No es desierto la arena húmeda en la que dejas tus huellas. No es mar la espuma blanca que lame tus tobillos. Si en algún sitio hay que buscar la ciudad es en la arena mojada de la playa, cada uno de sus puntos rodeado de un entorno conteniendo parte de mar y parte de desierto.

La ciudad también es frontera de otras cosas. En ella lo continuo (el mar) y lo discreto (el desierto) se encuentran intercambiando sus papeles. La arena, apelmazada en una tabla lisa; el agua, rota en incontables salpicones. Pero lo mejor es dejar que el recién llegado vea la ciudad como la anhela, como un barco si viene del desierto o como un camello si viene del mar. ■



Despina: frontera entre lo continuo y lo discreto.



Zirma

DMYIS

Con el artículo indeterminado el viajero clasifica diferencias y semejanzas. Al no poder recordar todos y cada uno de sus detalles interpreta los elementos de Zirma en base a aquellas características que él toma por fundamentales y relevantes. Sólo así asimila las reiteraciones que le ofrece la ciudad.

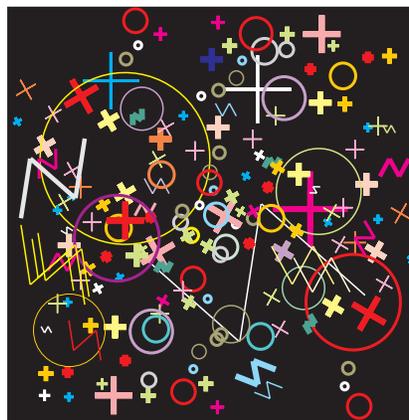
... un negro... un loco...
 un rascacielos...
 una muchacha...
 un puma...
 una trailla...

La ciudad es redundante, se repite para que algo llegue a fijarse en la mente. ... un solo dirigible ...un solo tatuador
 ...una sola mujerona...

Lo que abunda y se repite, destaca. Pero no hace falta recordarlo todo, basta quedarse con un representante de cada tipo, el prototipo que aglutina los rasgos característicos de su clase. La redundancia de la ciudad ayuda a esa forja de clases que más tarde la memoria repetirá evocando un único modelo representativo de cada clase del que se desprenderán los demás. El artículo indeterminado se hace determinado: el dirigible, el tatuador, la mujerona ...

La memoria es redundante: repite los signos para que la ciudad empiece a existir.

La repetición fija. Lo que la memoria evoque volverá a existir. La ciudad no se desvanecerá en cuanto el viajero la abandone. Cada vez que los signos accionen su memoria reanimarán las clases de aquella relación de equivalencia que se forjó y mediante la que la ciudad revive en su mente. Una relación de equivalencia que generó una partición de Zirma, aunque no será la única. Habrá tantas como visitantes. Todas esas zirmas compartirán rasgos comunes de los que será posible elaborar una Zirma sublime. Será ésa Zirma definitiva la que posibilitará el entendimiento y la conciencia de que distintos viajeros han estado en la misma ciudad. ■



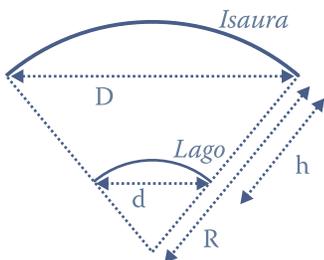
Zirma: elogio de la relación de equivalencia.

Isaura

Isaura

... ciudad de los mil pozos...

... su perímetro verdeante repite el de las orillas oscuras del lago sepulto, un paisaje invisible condiciona el visible...

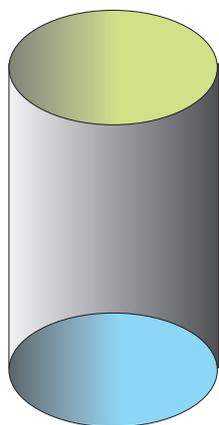


Mil, 1000, 10^3 , sinónimo de gran e imprecisa cantidad.

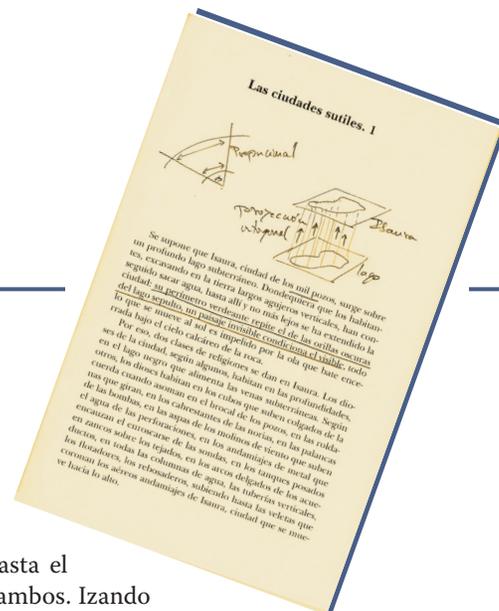
Localmente, tanto el lago como el suelo de Isaura son llanos. Los pozos perforados hasta el lago sumergido explicitan la relación entre ambos. Izando los cubos llenos de agua los habitantes de Isaura tensan las mil verticales de una proyección ortogonal inversa, contraria a la fuerza de gravedad, y por medio de la cual la ciudad reproduce la forma del aljibe subterráneo.

Considerando la curvatura del suelo, ni el origen (el lago) ni su imagen (la ciudad) de dicha correspondencia son llanos, sino que se extienden sobre esferas de distinto radio. La proyección del primero sobre la segunda se amplía en una homotecia de proporción cuantificable. Llamando d a la cuerda mayor del lago, h a la profundidad del pozo excavado, D a la cuerda mayor de Isaura y R al radio de la Tierra, podemos averiguar en qué medida replica Isaura las dimensiones del lago *sepulto*.

$$\frac{d}{D} = \frac{R-h}{R} \Rightarrow D = \frac{Rd}{R-h} \blacksquare$$



Isaura: proyección ortogonal anti gravitatoria.



diálogo entre Marco Polo y Kublai Jan

дијалогоу ентре Марко Полоу л Купригау Јану

Un *logogrifo* consiste en adivinar, a partir de una palabra dada, otras formadas con todas o algunas de sus letras. Las posibles palabras, con o sin sentido, que pueden formarse recomponiendo todas o algunas de las letras del término *ciudad* son:

...las figuras evocadas por los logogrifos del veneciano.

N.º de letras	Número de letras <i>d</i> en la palabra			Total
	0	1	2	
1	4	1	-	5
2	4-3	2-4	1	21
3	4-3-2	$\binom{3}{1} \cdot 4 \cdot 3$	$\binom{3}{2} \cdot 4$	72
4	$\binom{4}{0} \cdot 4!$	$\binom{4}{1} \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2$	$\binom{4}{2} \cdot 4 \cdot 3$	192
5	-	$\binom{5}{1} \cdot 4!$	$\binom{5}{2} \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2$	360
6	-	-	$\binom{6}{4} \cdot 4! = \frac{6!}{2!}$	360
				1010

Algunas tienen sentido: *cuidad*, *acudid*, *duda*. Con el término *ciudades*, además de incluir los de *ciudad*, tenemos más posibilidades, algunas sugerentes: *suciedad*, *descuida*, *seducida*, *sucedida*, *cedidas*, *sacudid*, *acudes*, *escudad*, *ideas*.

Cada emblema representa una parte del imperio. Conocerlos a todos y dominar las partes que representan transformará a Kublai Jan en representante único del imperio que domina. No es que Kublai sea meta-emblema de emblemas, sino emblema del nuevo todo, del nuevo conjunto de conjuntos, que él mismo crea reuniendo las partes P_k ($k=1, \dots, n$) que conforman su imperio I :

$$I = \bigcup_{i=1}^n P_i$$

Y aunque no sea emblema de emblemas, como emblema que es, pertenece al conjunto de los emblemas. Kublai es un *emblema entre los emblemas*. ■

El día que conozca todos los emblemas –preguntó a Marco– ¿conseguiré al fin poseer mi imperio? Y el veneciano: –Sire, no lo creas: ese día serás tú mismo emblema entre los emblemas.