

LA CIUDAD DE LOS ISMOS. Concepto y referencias

Idea de la ciudad y referencias estéticas

El capítulo introductorio del juego se desarrolla en un lugar creado por islas flotantes que contienen ciudades donde viven los avatares. Paseamos por una de estas ciudades, por sus cúpulas, calles inspiradas en la arquitectura clásica, la ruina y la pintura veneciana.

Estas islas-ciudades serían en el mundo de Nubla como una especie de refugios que guardan la creatividad. A nivel visual debería haber algo que una a todas y pensamos que podría ser que den la sensación de que están en el proceso de ser pintadas por un artista, con sus dudas y búsquedas. Ciudades que se construyen y desvanecen buscando nuevas pinceladas en el lienzo en blanco, como en un continuo acto de crear. Muchos artistas como Miguel Ángel, Rodin o Degás dejaban sus esculturas a medio hacer ya que creían que en ese proceso parecían más vivas y representaban mejor las búsquedas del artista. De esta forma, mantenemos la línea estética planteada y podríamos intentar integrar esa idea de una ciudad que se está pintando, con manchas, pruebas de color, etc.. Incluso en nuestro paseo por la ciudad podríamos encontrar gran presencia del lienzo en blanco y algunos elementos arquitectónicos que nos ayuden a presentar los poderes de los cinco avatares. La unión de estas islas-ciudades podría ser a través de pinceladas.

Algunas obras de la Colección Thyssen a tener en cuenta

- Canaletto. La Plaza de San Marcos en Venecia c.1723 – 1724
- Canaletto. El Gran Canal desde San Vio, Venecia c.1723 – 1724
- Canaletto, La Escuela de San Marco c.1765
- Guardi. El Gran Canal con San Simeone Piccolo y Santa Lucia c.1780
- François de Nomé. Daniel en el foso de los leones 1624



© Gamera Nest SL & EducaThyssen, 2017

<https://www.educathyssen.org/programas-publicos/nubla>

Otras referencias: las Ciudades invisibles de Ítalo Calvino

Hay dos de las *ciudades invisibles* de Ítalo Calvino que creo que se ajustan muy bien y nos pueden servir de referencia para la ciudad de los Ismos.

OCTAVIA

Así es Octavia, ciudad telaraña. Hay un precipicio entre dos montañas abruptas: la ciudad está en el vacío, atada a las dos crestas por cuerdas y cadenas y pasarelas. Uno camina por los travesaños de madera, cuidando de no poner el pie en los intersticios, o se aferra a las mallas de una red de cáñamo. Abajo no hay nada, en cientos y cientos de metros: pasa alguna nube, se entrevé más abajo el fondo del despeñadero. Ésta es la base de la ciudad, una red que sirve para pasar y para sostener. Todo lo demás, en vez de alzarse encima, cuelga hacia abajo: escalas de cuerda, hamacas, casas en forma de bolsa, percheros, terrazas como navecillas, odres de agua, piqueras de gas, asadores, cestos colgados de cordeles, montacargas, duchas, trapecios y anillas para juegos, teleféricos, lámparas, tiestos con plantas de follajes colgante. 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".

FÍLIDES

Ciudad que se desvanece, visible e invisible como en un lienzo en blanco.

Así la describe Calvino: Al llegar a Fíldes te complaces en observar cuántos puentes distintos unos de otros cruzan los canales: convexos, cubiertos, sobre pilastras, sobre barcas, colgantes, con parapetos calados; cuántas variedades de ventanas se asoman a las calles: en ajimez, moriscas, lanceoladas, ojivales, coronadas por lunetas o por rosetones; cuantas clases de pavimentos cubren el suelo: guijarros, lastrones, grava, baldosas blancas y azules. En cada uno de sus puntos la ciudad ofrece sorpresas a la vista: una mata de alcaparras que asoma por encima de los muros de la fortaleza, las estatuas de tres reinas sobre una ménsula, una cúpula en forma de cebolla con tres cebollitas enhebradas en la aguja. "Feliz quien tiene todos los días a Fíldes delante de los ojos y no termina nunca de ver las cosas que contiene" exclamas, con la pesadumbre de tener que dejar la ciudad después de haberla rozado apenas con la mirada. Puede ocurrir en

© Gamera Nest SL & EducaThyssen, 2017

<https://www.educathyssen.org/programas-publicos/nubla>

cambio que te detengas en Filides y pases allí el resto de tus días. Rápidamente la ciudad se destiñe ante tus ojos, se borran los rosetones, las estatuas sobre las ménsulas, las cúpulas. Como todos los habitantes de Filides, sigues líneas en zigzag de una calle a otra, distingues zonas del sol y zonas de sombra, aquí una puerta, allí una escalera, un banco donde puedes apoyar el cesto, una cuneta donde el pie tropieza si no prestas atención. Todo el resto de la ciudad es invisible. Filides es un espacio donde se dibujan recorridos entre puntos suspendidos en el vacío, el camino más corto para llegar al tenderete de aquel comerciante evitando la ventanilla de aquel acreedor. Tus pasos persiguen no lo que está fuera de los ojos, si no lo que está dentro, sepulto y borrado: si entre dos soportales uno sigue pareciéndote más alegre, es porque por el pasaba hace treinta años una muchacha de anchas mangas bordadas, o sólo porque recibe la luz a cierta hora, como aquel soportal que ya no recuerdas donde estaba. Millones de ojos se alzan hasta ventanas puentes alcaparras y es como si recorrieran una página en blanco. Muchas son las ciudades como Filides que se sustraen de las miradas, salvo si las atrapas por sorpresa.